

CIBERTEXTUALIDADES

Publicação do CECLICO - Centro de Estudos Culturais, da Linguagem e do Comportamento



TEMA DE CIBERTEXTUALIDADES 05

ELECTRONIC PUBLISHING MODELS FOR EXPERIMENTAL LITERATURE

Organização de **Rui Torres** e **Manuel Portela**

ficha técnica

DIRECTOR

Rui Torres

DIRECTOR-ADJUNTO

Pedro Reis

CONSELHO DE REDACÇÃO

Jorge Luiz Antonio - Investigador Independente

Sérgio Bairon - Universidade de São Paulo, Brasil

Pedro Barbosa - Investigador Independente (Professor Aposentado,
Escola Superior de Música e Artes do Espectáculo, Portugal)

Luis Carlos Petry - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil

Manuel Portela - Universidade de Coimbra, Portugal

Pedro Reis - Universidade Fernando Pessoa, Porto

Fátima Silva - Universidade Fernando Pessoa, Porto

Rui Torres - Universidade Fernando Pessoa, Porto

COMISSÃO DE HONRA

Maria Augusta Babo - Universidade Nova de Lisboa, Portugal

Jean-Pierre Balpe - Université de Paris VIII, França

Jay David Bolter - Georgia Tech, Atlanta, E.U.A.

Philippe Bootz - Université de Paris VIII, França

Claus Clüver - Indiana University, Bloomington, E.U.A.

José Augusto Mourão (in memoriam)

Winfried Nöth - Universität Kassel, Alemanha

Lúcia Santaella - PUC-São Paulo, Brasil

Alckmar Luiz dos Santos - Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Alain Vuillemin - Université d'Artois, França

TÍTULO

Revista Cibertextualidades 05 (anual) - 2013

© Universidade Fernando Pessoa

EDIÇÃO

edições UNIVERSIDADE FERNANDO PESSOA

Praça 9 de Abril, 349 | 4249-004 Porto

edicoes@ufp.pt | www.ufp.pt

DESIGN

Oficina Gráfica

da Universidade Fernando Pessoa

DEPÓSITO LEGAL

241 161/06

ISSN

1646-4435

Barroquismos digitais

Otávio Guimarães Tavares¹

RESUMO: Existe um barroquismo nas criações poética digitais contemporâneas. Seria este um barroquismo de arte e engenho no modo de as obras operarem e no modo de se relacionar com o mundo digital daquele que cria e daquele que o usufrui. Barroquismo na maneira de se dar ao mundo da obra digital, na similaridade com o modo de ser das obras barrocas, considerando três características: materialidade da obra enquanto doadora de sentido, multimídia da obra e a interatividade entre obra e fruidor. Este artigo se propõe a apontar para esse barroquismo e certo continuum barroco na literatura digital.

PALAVRAS-CHAVE: Barroco, Poesia Digital, Materialidade, Interatividade, Multimídia.

ABSTRACT: There are baroque features in contemporary digital poetry. Baroqueism is apparent in the mode of operation of digital works and in the way they relate to authors and users. The mode of existence of digital works is similar to baroque works in three respects: in treating materiality as producer of meaning, in their multimedia, and in interactions between work and user. This article offers a description of these baroque features of digital literature.

KEYWORDS: Baroque, Digital Poetry, Materiality, Interactivity, Multimedia.

¹ Doutorando no programa de Pós-Graduação em Literatura na Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil. É bolsista CAPES. Mestre em Teoria Literária (com a dissertação A Interatividade na Poesia Digital) e Bacharel em Letras-Ingês pela mesma instituição. É membro do NUPILL - Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Linguística – e atualmente pesquisa as relações entre o engenho e a artificialidade seiscentista e a arte digital contemporânea. Email: nonada1@gmail.com

cá perdido, aqui presente, neste labirinto de enganos deleitáveis, — vejo o mar, vejo a baía e vejo as naus. Vejo mais. (Paulo Leminski, Catatau)

Não podemos entender a criação artística poética digital como uma criação sem precedentes, como algo que surge espontaneamente, visto que ela se insere dentro de um contexto histórico-cultural, como toda forma de expressão, e dialoga com outras obras que a antecederam. E, no caso dessas artes que utilizam tecnologias comunicativas, temos a convergência de diferentes meios de expressão, obras que contêm som, texto, e imagem, simultaneamente.

Proponho que as criações digitais podem ser compreendidas por meio de características – concernentes aos elementos das obras, processos de criação e modos de operar – próximas aos das obras literárias barrocas². Ou seja, pretendo dizer que as obras poéticas digitais retomam e rearticulam características que estavam presentes nas criações poéticas inventivas e visuais do barroco, que elas pertencem a um continuum barroco. Enfim, que existe um barroquismo digital nas criações artísticas digitais³.

Podemos inicialmente pensar nas pesquisas da poetisa e crítica portuguesa Ana Hatherly (1995), como também o espanhol Rafael de Cózar (1991), que apreendem e analisam a tradição da poesia-visual em seus respectivos países. Ambos rastreiam um continuum entre as criações antigas e as obras das correntes vanguardistas e experimentais de suas próprias épocas (anos 60-70). Ana Hatherly (1995, p. 9) afirma ter se deparado com uma “surpreendente afinidade técnica” entre os poemas-visuais barrocos⁴ e suas próprias criações, tendo por isso se decidido pela pesquisa dessas criações para melhor compreender suas raízes e fundamentos. Nas palavras da autora:

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

2 No caso do presente artigo, irei me debruçar sobre as criações barrocas e digitais brasileiras e portuguesas.

3 Tento deixar claro que a procura de pontos de convergência entre barroco e digital deve se dar fora de um essencialismo que busque apontar um “estilo barroco”, um estilo nacional ou, como tenta Eugenio D’Ors (1989), uma constância barroca fundada em um fator metafísico, exterior e superior a elementos históricos e culturais. Trata-se, ao contrário, de identificar modos operatórios que, por certas confluências culturais de época, tornam propícias uma proximidade e revisão, e não igualdade, entre o Barroco e as obras de arte digitais.

4 O termo poema-visual compreende tanto poemas pictóricos quanto os que poderiam se chamar de poemas permutativos ou poemas de engenho (poemas que lançam mão de artimanhas poéticas ou jogos linguísticos), pois tanto um quanto outro apresentam, com maior ou menor grau, um aspecto visual como base de sua disposição impressa (como é o caso dos labirintos que veremos adiante).

Com a leitura desses dois autores é lícito pensarmos que existem elementos e modos de operar dos poemas-visuais barrocos que se assemelham ao longo deste continuum e que podem nos auxiliar a compreender algumas criações produzidas atualmente no meio digital (especialmente se pensarmos que muitos dos poetas dito experimentalistas ou concretos se lançam a criar com e no meio digital, como é o caso dos irmãos Campos e E.M. de Melo e Castro, entre outros).

Dentre as características das criações que se inserem nesse continuum, há três que se destacam convergindo com as das obras da literatura digital, quais sejam: a maneira de dispor de uma materialidade como doadora de sentido, a possibilidade de unir múltiplas mídias – existindo criações que confluem elementos visuais, textuais e sonoros – e a possibilidade da participação material (e não somente interpretativa) do leitor na obra como necessária para a fruição da obra.

Uma das mais relevantes é a de serem obras que tornam tanto sua materialidade quanto o meio no qual se dispõem em significantes, porquanto possibilita chamar o leitor a uma interação material com a obra (se a materialidade é colocada como doadora de um sentido, significa que uma alteração material altera e molda o sentido da obra). Tal operação/construção vai além de expor sua forma como um elemento signifiante, comum a toda arte, para entender a própria materialidade da obra – a própria coisa – como parte da construção de sentido.

O meu modo de manusear fisicamente um livro como o Vermelho e o Negro de Stendhal não irá mudar o texto, a sua construção material não foi composta como fazendo parte da construção de sentido textual. No caso dos poemas-visuais barrocos e da poesia digital (como também do Concretismo, PO.EX e Poema Processo) é diferente. Neles, a construção material é pensada como parte do texto. Logo, meu modo de manusear e interagir materialmente com estas obras altera seu sentido e é necessário para que haja um sentido.

Podemos encontrar tais características no Labirinto Cúbico de Anastácio Ayres de Penhafil da Academia dos Esquecidos, encontrado na antologia de poemas barrocos brasileiros de Pericles Eugenio da Silva Ramos (1967, p. 161):

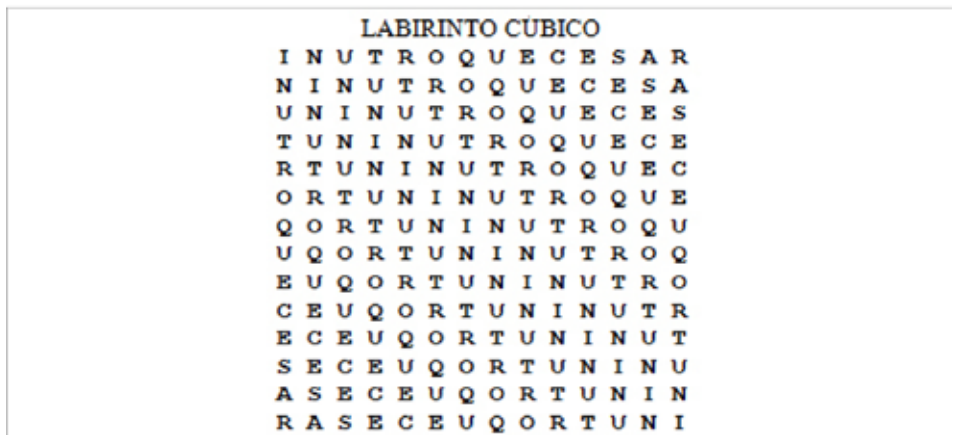


Imagem 01: labirinto poético.

Aqui a frase latina “in utroque Cesar”, que significa algo como “nos dois sentidos de César”, é a chave para entender a multiplicidade de caminhos possíveis a trilhar através do labirinto. O leitor pode ler a mesma frase de várias maneiras. A cada letra ele pode optar por seguir entre dois caminhos, continuar reto ou virar (imaginando as letras como caminhos de um labirinto) para formar a frase do título. Há sempre dois caminhos a seguir da letra em que ele se encontra para a próxima, o que forma, na verdade, uma diversidade de caminhos a escolher. Isso significa que os dois caminhos que o próprio título propunha se tornam uma escolha material/sensível no ato de fruir a obra.

Essa característica, presente na tradição barroca brasileira e ibérica, se mostra novamente presente em criações poéticas do meio digital, entre elas, o Palavrador, produzido por um grupo interdisciplinar no 38º Festival de Inverno da UFMG em julho de 2006, que consiste num mundo digital onde o leitor/usuário se encontra e interage com ciclones de poemas recitados (ouvindo diversas leituras se cruzarem), labirintos de haikais, cascatas de poemas, entre outros materiais plásticos e sonoros.



Imagem 02: Palavrador diante do labirinto de haikais.

O Palavrador pode ser acessado online⁵, no entanto, existe uma versão “física” chamada Palavrador Open Book 2.0, que consiste numa espécie de livro-coisa que integra a materialidade da obra com certa imaterialidade do poema que existe na tela através de sensores, controles de volume, joystick e outros aparatos tecnológicos, tornando a experiência de ler fortemente colada à materialidade sensível. De acordo com um dos principais autores, Francisco Marinho, o Palavrador é um “livro dentro de outro”, que ao ser manuseado ‘percebe’ que está sendo lido e, por meio de sensores embutidos em páginas, produz um mundo virtual tridimensional de poesias e sons, ao gosto de cada leitor” (<http://www.ufmg.br/online/arquivos/010415.shtml>).

⁵ Palavrador: <<http://www.ciclope.art.br/pt/downloads/palavrador.php>>.



Imagem 03: aparato material do Palavrador Open Book 2.0.

Esse elogio à materialidade também se encontra na temática do poema. O usuário controla um cubo que tem como asas a palavra Caos e Eros, ou seja: Caos, ausência de forma; Eros, o que ordena e junta. Entre eles, o cubo, símbolo da materialidade, que é de onde se vê e se interage com o mundo digital, é seu lugar de encarnação novamente, tanto do poema quanto do leitor, na matéria (temática essa tão próxima da constante lembrança de limitação e inevitável fim, presente no barroco).

Essa obra se assemelha muito a um jogo, não só como toda obra de arte se assemelharia, mas também por seu modo de propor a interação, por meio de um personagem (o cubo de faces) que o fruidor controla em terceira pessoa⁶ através de um joystick ou de comandos no teclado num pequeno mundo em 3D.

Nessa criação o fruidor tem que se propor a apreender os comandos e os movimentos possíveis daquele novo objeto dentro do mundo 3D como se fossem os de seu corpo. Ele precisa apreender as capacidades e limites que o cercam naquele ambiente. Ele precisa habitar, no sentido dado por Maurice Merleau-Ponty (2006), aquele objeto⁷. É necessário passar por isso para poder participar da obra. É necessário aceitar aquelas regras de movimentação, de vôo ou de se arrastar com os personagens para poder habitar aquele local e fruí-lo esteticamente.

Da mesma forma que a leitura de um labirinto barroco consiste em aprender um modo de trilhar um labirinto (as regras para poder encontrar palavras ou frases no quadrado de letras) e efetivamente trilhá-lo, no Palavrador, a leitura consiste, no primeiro momento, em apreender as regras de movimento e efetivamente explorar o mundo ali proposto; existe a necessidade de primeiro constituir um texto antes de interpretar. É necessário tornar a obra presente para manipulação, entrar no jogo.

Há no ato de aceitar o jogo, de tentar efetivar um processo, o que podemos chamar de uma consciência da encenação, uma consciência do jogo que está sendo jogado e do papel que cada interagente/participante tem dentro do jogo. Engajar-se num jogo é, de acordo com o Homo Ludens de Johan Huizinga (1980), um ato de liberdade⁸, visto que consinto me submeter a um conjunto de regras, conscientemente aceito como não-sério ou desinteressado. Contudo, a não-seriedade não deve ser tomada como piada ou comicidade; é o entendimento do jogo como um ato de representação fora das amarras imediatas da vida cotidiana, fora das

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

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

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

necessidades imediatas da vida. O jogo “cria ordem e é ordem” (Huizinga, 1980, p. 13). Ele é um conjunto de normas e delimitações – engenho – que cria um universo restrito em termos espaçotemporais dentro do mundo real – um microcosmo no macrocosmo⁹. Ou como nos coloca Severo Sarduy em seu ensaio *El Barroco y el Neobarroco*, pensando especificamente o jogo barroco:

Si en cuanto a su utilidad el juego barroco es nulo, no sucede así en cuanto a su estructura. Ésta no es un simple aparecer arbitrario y gratuito, una sinrazón que no se expresa más que a sí misma, sino al contrario, un reflejo reductor de lo que la envuelve y trasciende; reflejo que repite su intento – ser a la vez totalizante y minucioso (Sarduy, 1999, pp. 1402-3).

Segundo Sarduy, podemos perceber que para um jogo deve haver uma elaboração, ou seja, um engenho, um ato de arquitetar essa construção reduzida de mundo que nunca poderá capturar essa totalidade que tenta refletir, sempre haverá algo que resiste (Sarduy, 1999, p. 1403). Essa parte que resiste aparecerá tanto para o criador quanto para o leitor que participa da obra como um espaço de interação e alteração na obra¹⁰.

No caso do *Palavrador*, para ser mais específico, e também no caso de um poema como o *Labirinto Cúbico*, encontro-me restrito a ações que me permitem uma leitura da obra, o que não quer dizer que não posso jamais sair do previsto, mas sim que eu tenho limitações impostas pela materialidade da obra¹¹. Ao me limitar dessa forma e aceitar as regras de ser da obra eu entro no microcosmo. A obra tem assim a capacidade de absorver os jogadores tão completamente que é considerado por Huizinga e H.-G. Gadamer um ato, dentre outros, de imersão e êxtase (1980; 1999). Ou, como nos diz o filósofo francês Maurice Merleau-Ponty em *La Prose du Monde* (2008), há uma imersão no sentido, imersão essa que me faz trazer aquela materialidade ao meu corpo, tornando-a parte de mim, tornando seus procedimentos e movimentos possíveis parte dos meus, daqueles de meu corpo. Deste modo, apesar de o jogo (ou obra) criar um cosmo fechado, ele transcende a si, ele faz constante referência ao mundo; ele é movimento e fluxo constante – como o teatro ou a dança –, quando terminado ele permanece como criação e sentido. E essa chamada à interação, esse elogio à materialidade, não é uma característica única e inédita do meio digital. Conseqüentemente, não nos basta entender o

⁹ Qualquer tentativa de quebrar ou torcer as regras é punido com a exclusão do infrator de dentro do jogo.

¹⁰ Vale pensar a incompletude como um valor de potencialidade que permite a interação, e logo, a alteração e movimento da obra.

¹¹ No caso de um labirinto, posso trilhar caminhos que não gerem palavras, mas tal ato não consiste exatamente numa leitura. No *Palavrador*, não é possível fugir das regras, já que a existência da obra manipulável na tela do computador é determinada por essas regras (seria necessário mexer no código de programação da obra para poder alterar ou não seguir as regras).

Palavrador como uma criação contemporânea nova, é necessário inquirir de que forma ela se conjuga com o horizonte das criações literárias.

Tentemos compreender outro ponto de convergência. Uma forma pela qual a materialidade da obra é constituída como doadora de sentido é pela visualidade dos elementos e por seu modo de operação. A interatividade se dá na maioria dos casos pelo fato de a obra ser constituída de um conjunto de elementos textuais ou visuais fragmentados que o leitor deve sortir ou reorganizar no ato de fruição, não com total liberdade, mas sim dentro de limites propostos (mais ou menos evidentes) na obra¹².

A questão a ser considerada é: por quais meios o leitor irá compreender os mecanismos de interação com a obra, ou, melhor, como o leitor se dará conta desse modo de operar da obra? Aqui podemos lançar mão do que astutamente percebe Sarduy quando fala sobre os usos (e maus-usos) da auto-referência na obra de arte. Para ele, existe no barroco outro tipo de auto-referência mais sutil do que uma metatextualidade:

La forma de tautología representada por los gramas sintagmáticos es menos evidente. Aquí los “indicadores”, presentes en el encadenamiento de las secuencias o en las articulaciones interiores de éstas, en las unidades mayores y masivas del discurso, no hacen referencia a ninguna otra obra, ni por supuesto – tautología ingenua – a la obra misma, sino a la gramática que la sostiene, al código formal que le sirve de cimiento, de apoyo teórico, al artificio reconocido que la soporta como práctica de una ficción y le confiere así su “autoridad”. (Sarduy, 1999, p. 1400)

Trata-se de deixar vislumbrar a fundação e modo de operar da obra¹³, ao mesmo tempo em que se lança mão destes para uma crítica: “es decir la emplea para practicar su apoteosis y simultaneamente su irrisión, como hace con el léxico que lo precede todo artista barroco” (Sarduy, 1999, p. 1401). É justamente através desse processo pertencente à obra barroca de expor a sua gramática e fundação, de se fazer conhecer como artificio e engenho, que o leitor pode tentar apreender o funcionamento da obra para fruí-la¹⁴.

12 É aqui vale lembrar o que Lezama nos diz a respeito do barroco latino-americano no segundo ensaio de *La Expression Americana*, que este é um “fogo originario que rompe los fragmentos y los unifica” (Lezama Lima, 1977, p. 303).

13 Devemos lembrar que, como é costume do barroco, não podemos entender esse se expor como se mostrar completamente, mas se mostrar que necessita sempre do trabalho de engenho também por parte do leitor.

14 No caso específico da obra digital, temos uma linguagem formal que sublinha a camada que é exposta ao leitor diante do computador, ou seja, o código fonte.

Basta pensarmos no Labirinto Cúbico, em que tenho uma série de letras dispostas na folha e que o leitor terá que compreender o modo de operar do poema para poder lê-lo, ou melhor, entender que o modo de operar já é parte do ato de leitura. Ele necessita compreender o programa de funcionamento – código formal – e suas possibilidades de efetivação (tanto aspectos físicos, quanto modos de operação). Algo próximo ocorre no Palavrador, em que o usuário deve aprender a se movimentar no mundo 3D, apreender aquela totalidade de relações possíveis e objetos tecnológicos através de seu corpo, deve habitar a obra, como nos ensina Merleau-Ponty (2006). O leitor terá que se apropriar daquelas restrições e processos de funcionamento para poder ler.

A obra então significa um procedimento tanto para o criador quanto para o leitor. Ela comporta uma potencialidade a ser efetivada. É pertinente aqui mencionar os trabalhos do grupo francês OuLiPo (Ouvroir de Littérature Potentiel) fundado por Raymond Queneau, em que eles se propunham um modo de criação através de contraintes ao processo criativo. Contraintes são regras impostas pelos oulipianos, erigindo certas restrições ao processo de criação. Ou seja, é um programa criado pelo autor ao qual ele mesmo se submete. Pensemos no livro *Cent Mille Millions de Poèmes* de Raymond Queneau (1961) com sua extensa capacidade permutativa¹⁵. A criação de uma obra como esta envolve a submissão a um conjunto de contraintes, ou um programa de regras procedurais, que são postas a operar no ato da fruição, entrecruzando os horizontes de sentidos do autor, obra e leitor.

Por falar em procedural, proponho o termo poesia procedural para designar o ponto de convergência entre o barroco e o digital, compreendendo-se por esse termo o que se dá por procedimentos, por um processo. Tal característica no poema se torna uma camada estética da obra, ou seja, o caráter procedural é também doador de sentido na obra, ele também é parte significativa na fruição e constitui a recepção estética do fruidor. Não tenho como ler um poema como o *Reza-brava para São Sebastião* de André Vallias sem levar em consideração a totalidade da obra como confluência entre texto, som, imagens e minhas possibilidades de interação com a obra (e o que ela vem acarretar)¹⁶:

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

16 *Reza-brava para São Sebastião*: <<http://www.erratica.com.br/opus/27/index.html>>. É um poema digital em que a primeira tela (imagem 04) exhibe alguns versos e um mapa enquanto a trilha de fundo toca um batuque. Quando se clica na tela as cores se alteram e, fluidamente, se ressaltam duas imagens de São Sebastião: uma de Andrea Mantegna e outra de Lodovico Carracci (ambas sem exibir a cabeça do santo), até que eventualmente os versos tomam novamente o primeiro plano.

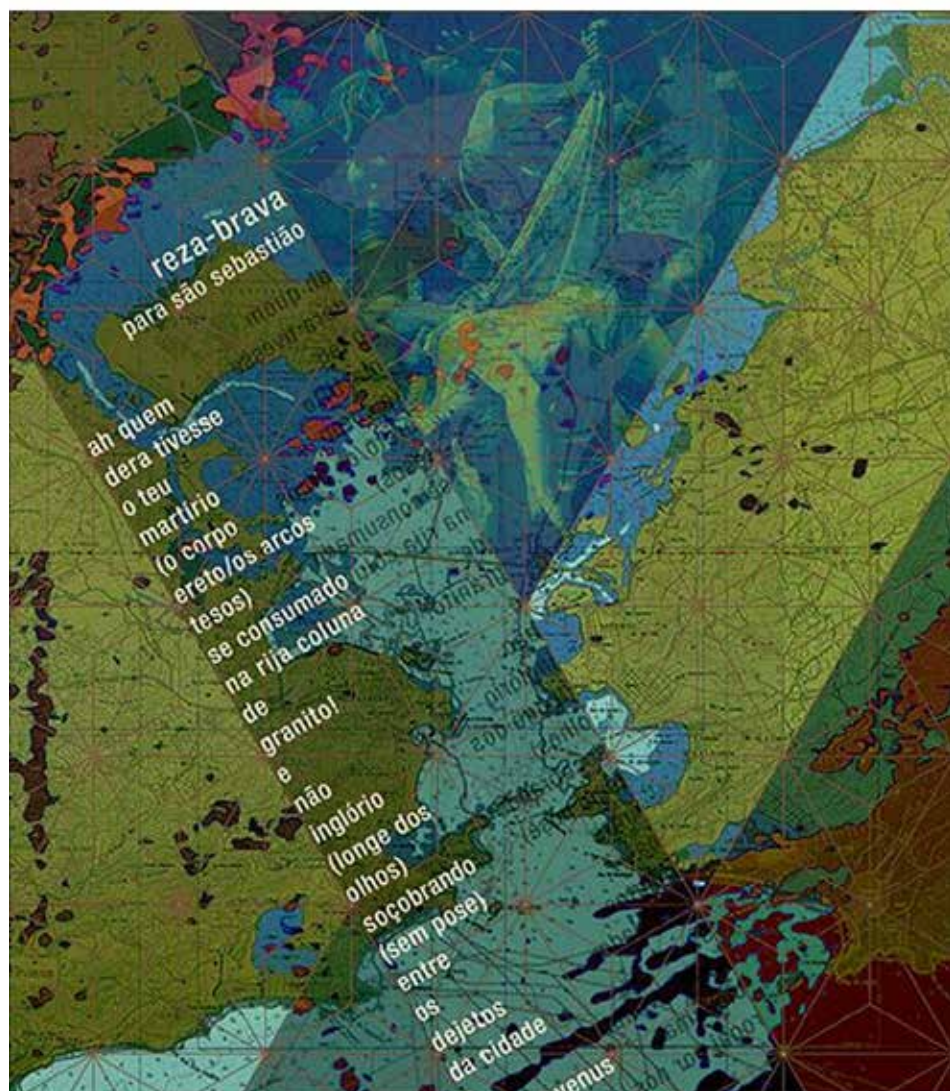


Imagem 04: uma das telas do poema Reza-brava para são sebastião.

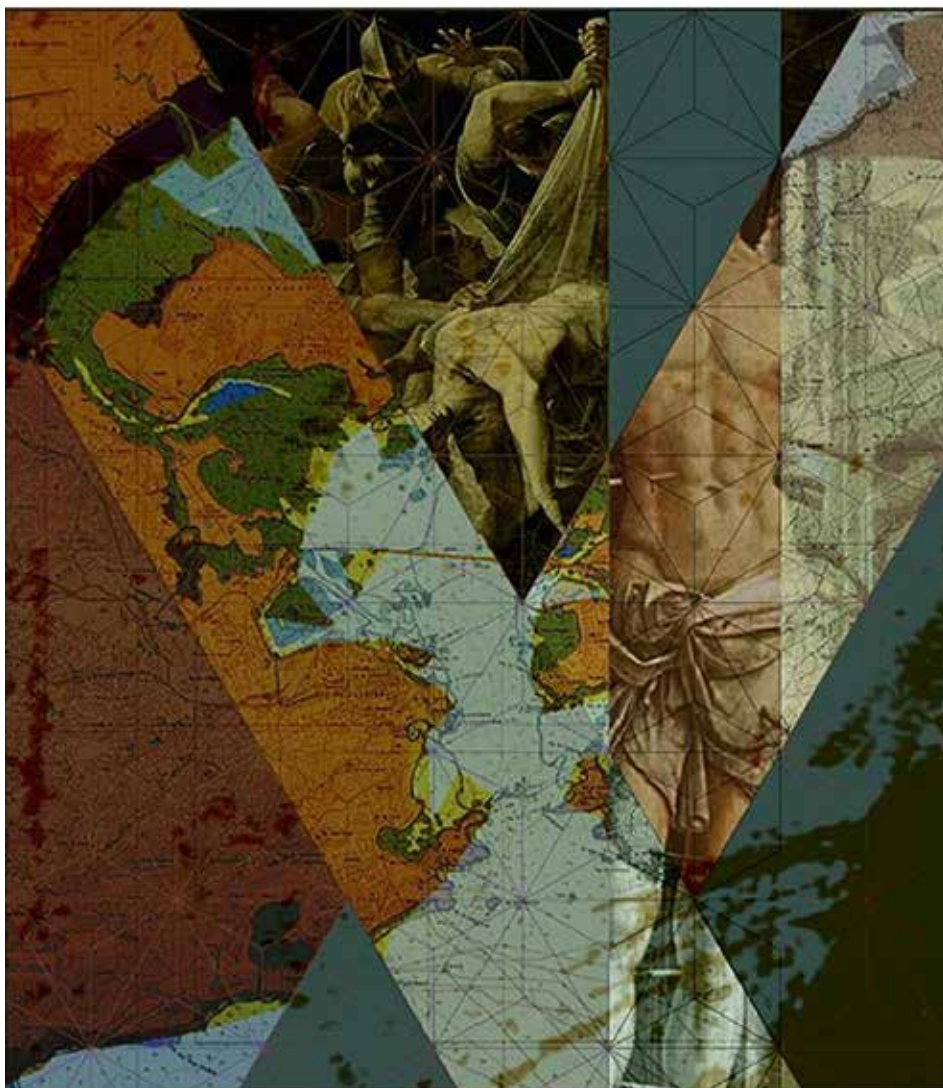


Imagem 05: segunda tela do poema Reza-brava para São Sebastião André Vallias.

O termo poesia-procedural nos permite então entender tanto os poemas-visuais quanto os poemas digitais como espécies de obras próximas, aquelas na qual se valoriza o procedimento, ou seja, aquelas em que existe um ato procedural de escrita e leitura, não caindo nem numa sobrevalorização do processo de criação nem na sobrevalorização da leitura, mas conjugando-as como parte de um processo maior que chamamos de poema. Dessa forma, materialidade, interatividade, mídia e processo estão intrinsecamente liga-

dos como o ponto de partida para pensarmos uma convergência entre a poesia barroca e a poesia digital.

Todavia, se podemos falar em criações procedurais tanto para a poesia impressa quanto para o digital não podemos nivelar as duas como absolutamente iguais. No meio digital o caráter procedural tem outro fator que acresce em seu modo de operar. Este é o programa escrito no código-fonte. Se no meio impresso temos um conjunto de regras necessárias para a fruição da obra – e podemos falar da exposição de uma gramática no sentido de Sarduy –, no meio digital existe ainda outra camada de regras que se relaciona e constitui a materialidade da obra: existe uma linguagem de programação, existe uma manifestação concreta de um modo de operar, de uma gramática que se esconde por detrás da obra e ao mesmo tempo é a obra, num entrelaçar em que não podemos nivelar um pelo outro¹⁷. É esse código escrito que constrói os limites materiais da obra digital e que irá, no aparecer da obra para o fruidor, constituir uma totalidade de possibilidades de interação deste com a obra.

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

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

Em um sistema simples, como em uma criação que seja um jogo interativo em que eu escolha o percurso de leitura entre diferentes telas, molde a posição das palavras e altere a ordem de leitura sonora o poema, como é o caso do Amor de Clarice (2005), obra do português Rui

17 Nem se pode reduzir a obra à linguagem de programação nem a linguagem de programação à obra.

Torres, as possibilidades de interação aumentam com relação à possibilidade de moldar a materialidade significativa.



Imagem 06: exemplo do trabalho visual do poema Amor de Clarice.

Porém, existe outro passo que vai além dessas possibilidades de interação (sendo possível então falarmos de níveis de interação na obra). Por exemplo, outro nível seria o dos sistemas dinâmicos ou complexos em que a programação da obra passa de um algoritmo que propõe possibilidades para um algoritmo que contém e cria algoritmos. Então, é um sistema com certa capacidade de se alterar com base na interação do leitor. É o caso do Palavrador Open Book 2.0, em que a posição física, o toque e a sombra gerada pelo leitor alteram o ambiente de leitura do livro com base em sensores e algoritmos programados (sem contar as interações diretas que o usuário pode fazer na obra).

Um poema digital representa uma possibilidade de interação material para o usuário (que influi na construção de sentido da obra). Essa interação material é construída abrindo leques de possibilidade por meio da programação da obra (que possa ter possibilidades se bifurcando em outras possibilidades e assim por diante, muito ao modo dos Caminhos que se Bifurcam borgeanos).

No próximo passo, com os sistemas dinâmicos, eu tenho uma obra que não só se baseia em possibilidades que abrem possibilidades, mas que também “reagem” ao leitor, que criam novas possibilidades com base na interação do leitor (dentro de algoritmos programados).

Surge então outra questão a ser abordada: como lidar com uma obra que “se altera”? Será que a máquina pode ser colocada numa posição de co-autoria, como quer, por exemplo, o francês Philippe Bootz (2005) que afirma que o computador preenche espaços da construção artística criando a obra a partir da interação homem-máquina? E ainda, que a complexidade do sistema dinâmico está muito distante de poder ser aprendida como uma totalidade para quem cria e interage – diferente das possibilidades, por exemplo, de um pincel ou de um instrumento musical –, dado seu caráter sempre provisório e mutável?

Ou será isto exagerar as possibilidades do computador, dotando-o de um estatuto que ele não teria como possuir – o de co-autor e ainda mais, o de um EU –, sendo movido por um deslumbramento e ficcionalização tecnológica? Tal seria o ponto de vista que podemos encontrar nos livros de Daniel H. Cabrera (2006), com relação à criação de um imaginário tecnológico, e de Hubert Dreyfus (1992), em que o computador ainda não pode ser entendido com a relação de outro ser humano, ou tendo um eu, pois lhe faltam uma série de capacidades e características presentes no ser humano, mas inexistentes em uma máquina¹⁸.

Entretanto, talvez seja justamente forçando e mapeando as proximidades e distanciamentos que existem na relação entre criador e leitor (humano) e obra (maquinal) que possamos apreender, através da possibilidade de uma intersubjetividade merleauPontiana, como essa relação se dá e o que pode significar na criação artística.

Também aqui existe um ponto de convergência com o barroco. Não digo que as obras barrocas teriam a capacidade programática das obras digitais, isso seria um absurdo, mas com relação à complexidade de possibilidades de interação material, daí sim podemos traçar uma convergência com as obras barrocas. Pois, estas, como já foi mencionado anteriormente com o labirinto, propõem um alargamento da possibilidade interativa, abre um campo de resultados muito maior do que de costume nas obras literárias (em termos materiais e não interpretati-

¹⁸ Características estas que são geralmente ignoradas por teóricos da computação. Erro normalmente levado a cabo por se tratar de visões mecanicistas e reducionistas do ser humano, caindo em modelos empiristas da relação do ser humano com o mundo.

vos). Basta olharmos esse exemplo de Jerônimo Tavares Mascarenhas de Távora¹⁹, apresentado numa das antologias de Ana Hatherly (1995, p. 122):

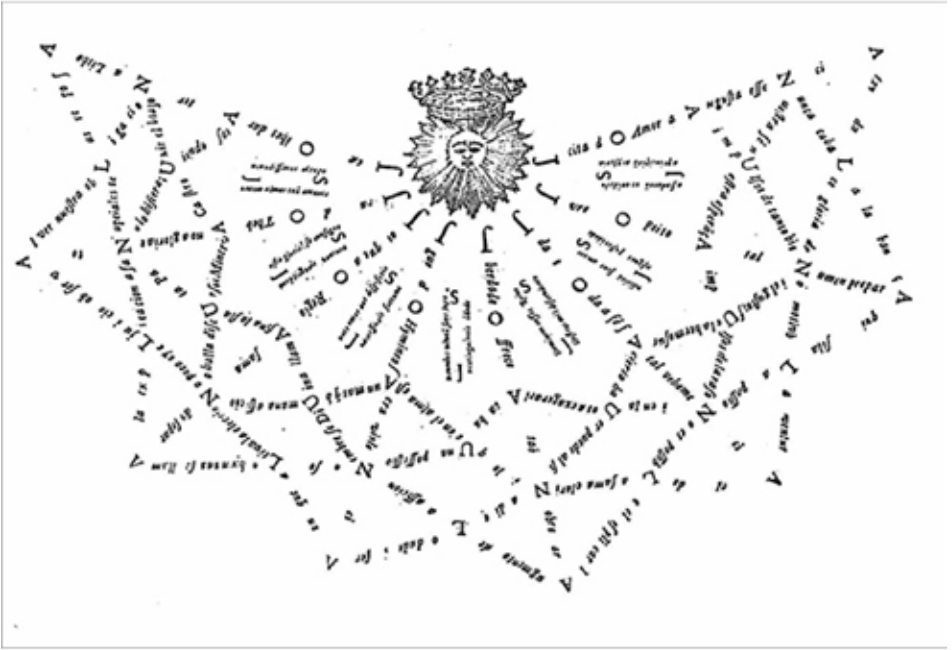


Imagem 07: poema de Jerônimo Tavares Mascarenhas de Távora.

Aqui, como numa interação com um sistema dinâmico, temos uma quantidade de possibilidades incontáveis de leitura – uma potencialidade da obra –, temos a presença de uma estética que nos força a tentar apreender a obra, mas nos lembra constantemente que nossa posição de interação será sempre mundanamente limitada e provisória. Como é o caso das igrejas barrocas, em que é fisicamente impossível ter a apreensão sensível total daquele emaranhado de curvas e formas, sendo nossas escolhas de visualização sempre provisórias, sempre incompletas, no entanto, sempre movidas ao desejo de continuidade de sentido.

¹⁹ Parabem Epithalamico que nas felicissimas Nupcias do Illmo. E Exmo. Marquez o Senhor Dom Luiz de Castro e a Illma e Exma. Dunqueza a Senhora D. Joana Perpetua de Bragança, Recitão as Villas de seus Estados. Publicado em 1738. O poema é uma homenagem às núpcias de Luiz de Castro e Joana Perpetua de Bragança. Pode-se notar que o nome de ambos emana da figura do sol. Há uma primeira série de versos mais próxima do sol, formando um semicírculo, no qual as duas últimas letras do nome Luiz (aqui alteradas para J e S, o J podendo também ser um I) servem para ligar o começo e o fim dos dísticos. Na segunda série, os nomes (em maiúsculo) se encontram entrelaçados por vários versos, que criam um labirinto de percursos e unem ambos os noivos numa espécie de rede solar. A primeira e a segunda série se unem pelo nome de Luiz. Pode-se ler essa rede de versos de várias formas, misturando inúmeros caminhos e possibilidades.

Para melhor compreendermos esse contato de horizontes – a criação e a interação com a obra – podemos lançar mão da obra do filósofo francês Maurice Merleau-Ponty, cuja obra vai ajudar a pensar a materialidade, os múltiplos meios sensíveis e a interatividade, que cercam uma mesma questão: a da expressão. Esta, segundo o filósofo (2008), é aquilo que está por detrás de todo ato criativo, ato que nos lança em direção ao mundo.

Se pensarmos em um labirinto barroco, ou no mundo do Palavrador, perceberemos que a materialidade chama o leitor ao ato de interação, chama-o para intervir naquela obra, muito próximo da maneira que um artista se lança ao ato de pintar ou escrever, de interagir e habitar o mundo. É como o caso de Matisse, ilustrado por Merleau-Ponty (2008), sendo filmado ao pintar uma tela, suas pinceladas sendo solicitadas pelo quadro que ele pretendia pintar. O que solicita os gestos de Matisse é precisamente aquele objeto ao qual ele se dirige, é o objeto para o qual está voltada sua intencionalidade, seu ato de expressão, é o objeto que é parte de seu ato de expressão – quase como se quadro, pintor e pincel não fossem coisas completamente distintas, e sim coisas interligadas pela expressão. Existe então um fundo que solicita interação e um horizonte de sentidos sedimentados sobre nós que está em jogo quando nos expressamos no mundo.

Algo similar pode ser pensado com relação ao interior de uma igreja barroca (como aquelas tão belas encontradas na cidade de Ouro Preto). Seu interior solicita nossa interação, chama nosso olhar de uma forma estranha, que não é a mesma quando nos deparamos com um estilo clássico com suas linhas geométricas almejando nos levar a um ponto específico. Não! Ele não guia absolutamente nosso olhar, mas abre um leque de possibilidades, faz com que nosso olhar se perca a perambular por entre os corpos de anjos opulentos e colunas retorcidas sem podermos dizer se é nosso olhar ou as estranhas formas da igreja que comandam nosso percurso, nosso contato.



Imagem 08: altar da Igreja Matriz Nossa Senhora do Pilar em Ouro Preto, Minas Gerais.

Se posso escolher meus caminhos, se posso interagir com o mundo é porque este para mim é algo do qual jamais terei uma apreensão total, jamais o terei – como qualquer objeto – em sua

completude. O mundo também não se encontra fechado ou terminado, mas é sim uma estrutura aberta que permite minha intervenção, que permite que eu o alcance com minha mão e o altere. Essa abertura do mundo é minha abertura ao mundo que pede movimentos, solicita ações. Segue então que a abertura do mundo, essa incompletude também é a da expressão que permite que eu crie e altere o mundo (Merleau-Ponty, 2006).

Para finalizar, o que temos nos perguntado é, mais precisamente, de que forma podemos aproximar a expressão barroca da expressão digital; de que forma podemos olhar a expressão barroca para melhor compreendermos nossa relação com a obra de arte digital. É tentar compreender que pontos de tensão e convergência existem entre os dois e de que forma essa aproximação contribui para a compreensão da arte digital contemporânea.

Devemos então continuar a nos colocar essas perguntas, continuar a refiná-las e reformulá-las, tentando pensar a retomada barroco-digital não como um museu, que institui e torna lei o estilo de cada autor, mas sim um diálogo marcante e vivo com o ato originário daquela materialidade, daquele gesto, como uma retomada e revisão de todo um estado de cultura e vida no presente. Devemos nos voltar às obras e tentar compreender como elas se dão no mundo, como operam, que mecanismos de leitura e escrita nos apontam. Devemos pensar porque e como tal retomada ocorre na produção nacional – tanto brasileira quanto portuguesa –, porque essa retomada se dá no meio digital dentro das possibilidades históricas e porque ela se impulsiona nesse meio e torna as manifestações brasileiras e portuguesas tão férteis às possibilidades do meio digital.

REFERÊNCIAS

BOOTZ, P. (2005). The Problematic of Form Transitoire Observable, A Laboratory For Emergent Programmed Art. In: *Dichtung-Digital – journal für digitale ästhetik*, v. 35, n.01, primeiro semestre, Brown University. ISSN 1617-6901. Disponível em: <<http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/>>. [Acesso em: 03/05/2010].

CABRERA, D. H. (2006). *Lo Tecnológico y lo imaginário: las nuevas tecnologías como creencias y esperanzas colectivas*. Buenos Aires: Editorial Biblos.

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

D'ORS, E. (1989). *O Barroco*. Lisboa: Vega.

DREYFUS, H. (1992). *What computers still can't do: a critique of artificial reason*. Boston: MIT.

GADAMER, H.-G. (1999). *Verdade e Método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. Rio de Janeiro: Vozes.

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

HUIZINGA, J. (1980). *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva.

LEZAMA LIMA, J. (1977). *Obras completas. (volume 2)*. México: Aguilar.

MARINHO, F. C. de C. et alii. (2006). *Palavrador*. Disponível em <<http://www.ciclope.art.br/pt/downloads/palavrador.php>>. [Acesso em: 27/01/2010].

_____. In: *Exposição na UFMG alia arte e inteligência artificial*. Disponível em: <<http://www.ufmg.br/online/arquivos/010415.shtml>>. [Acesso em 28/01/2010].

MERLEAU-PONTY, M. (2006). *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes.

_____. (2008). *La prose du monde*. Paris: Gallimard.

QUENEAU, R. (1961). *Cent mille milliards de poemes*. Paris: Gallimard.

RAMOS, P. E. da S. (1967). *Poesia barroca*. São Paulo: Melhoramentos.

SARDUY, S. (1999). El barroco y el neobarroco. In: *Obra Completa (tomo 2)*. Madrid: ALLCA XX. pp.1385-1404.

TORRES, R. (2005). *Amor de Clarice*. Porto: Universidade Fernando Pessoa. Disponível em: <<http://telepoesis.net/amorclarice/index.html>>. [Acesso em 14/06/2009].

VALLIAS, A. (data indisponível). *Reza-brava para São Sebastião*. Disponível em: <<http://www.erratica.com.br/opus/27/index.html>>. [Acesso em: 18/10/2010].