



[ORG.] PROF.<sup>a</sup> MESTRE JOANITA BAÚ DE OLIVEIRA E PROF. DR. NEWTON DE CASTRO PONTES  
ANO VI > Nº9 > JUL/DEZ 2018 > ISSN 2316-316X

# intersemioserevista digital



LITERATURA  
ELETRÔNICA E AFINS



[ORG.] PROF<sup>a</sup> MESTRE JOANITA BAÚ DE OLIVEIRA E PROF. DR. NEWTON DE CASTRO PONTES  
ANO VI > Nº9 > JUL/DEZ 2018 > ISSN 2316-316X

# intersemioserevista digital



NELI



UFPE

LITERATURA  
ELETRÔNICA E AFINS

## **EQUIPE TÉCNICA**

### **EDITORA GERAL**

PROF<sup>a</sup> DR<sup>a</sup> ERMELINDA MARIA ARAÚJO FERREIRA

### **EDITORES DO NÚMERO LITERATURA ELETRÔNICA E AFINS**

PROF<sup>a</sup> MESTRE JOANITA BAÚ DE OLIVEIRA

PROF. DR. NEWTON DE CASTRO PONTES

### **PROJETO GRÁFICO**

PEDRO ALB XAVIER

### **WEBDESIGNER**

JOÃO BOSCO

### **FOTO CAPA**

SIMON ZHU



*su.má.rio*

<b>EDITORIAL</b>	
<b>Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Ermelinda Maria Araújo Ferreira</b>	8
<b>POÉTICA DO VER: A ESCRITA DE MARIA REZENDE</b>	
Ariela Fernandes Sales	14
<b>O LIVRO DO DESASSOSSEGO, DE FERNANDO PESSOA: DA ESTRUTURA PROTOHIPERTEXTUAL AO HIPERTEXTO VIRTUAL</b>	
Camylla Herculano Cabral de Barros	26
<b>VISÕES LÍRICAS: CHAVES DE LEITURA PARA A VIOLÊNCIA EM ALEIJÃO DE EDUARDO STERZI</b>	
Danuza Kryshna da Costa Lima (UFPE)	42
<b>RELAÇÕES INTERMIDIAIS ENTRE VIDEOJOGO E LITERATURA: A CONFIGURAÇÃO DA NARRATIVA NO GAME JOURNEY</b>	
Deyseane Pereira dos Santos Araújo	56
<b>INTERESPAÇOS METAFICCIONAIS NA TRILOGIA ESPELHO, ONDA E SOMBRA DE SUZY LEE</b>	
Fernanda Lima Maia	76
<b>NEGATIVIDADE E CONCRETUDE: QUESTÕES DE ANTIPOESIA EM RÉGIS BONVICINO</b>	
Jhenifer Silva	94
<b>A LEITURA DIGITAL DE QUADRINHOS E O CASO SOCIAL COMICS</b>	
Joane Leôncio de Sá	118
<b>PADRÕES DE HIPERTEXTO E CRIAÇÃO LITERÁRIA</b>	
Joanita Baú de Oliveira	136
<b>MULTIPLICIDADE E COMPLEXIDADE NO “ORATÓRIO” CIBERPOÉTICO DE ANDRÉ VALLIAS</b>	
José Eduardo Gonçalves dos Santos	158
<b>O CONTEMPORÂNEO ENQUANTO AMÁLGAMA: ANÁLISE DO FOTOPOEMA “CARMIM”, DE ARNALDO ANTUNES E MÁRCIA XAVIER</b>	
José Eduardo Gonçalves dos Santos	178
Malthus Oliveira de Queiroz	178
<b>CONCEITOS E CARACTERÍSTICAS DA CIBERNARRATIVA: REFLEXÕES ACERCA DE UM GÊNERO EM DESENVOLVIMENTO</b>	
Malthus Oliveira de Queiroz	204
<b>HARD TO BEAT!! O QUE PODEMOS APRENDER COM A ARTE DA DIFICULDADE DOS JOGOS</b>	
Newton de Castro Pontes	218

# EDITORIAL

**Profª Drª Ermelinda Maria Araújo Ferreira**  
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Em 2018, o Núcleo de Estudos de Literatura e Intersemiose (NELI/CNPq) da Universidade Federal de Pernambuco promoveu o seu *I Congresso Nacional*, contemplando quatro linhas de pesquisa: Histórias em Quadrinhos, Poesia e Novas Materialidades, Literatura e Audiovisual e Literatura Eletrônica. Como resultado desse encontro, dois números da *Intersemiose – Revista Digital* foram organizados neste ano, reunindo alguns artigos relacionados a dois desses temas.

N. Katherine Hayles afirma que a forma física do artefato literário influencia diretamente o significado que as palavras e outros componentes semióticos buscam traduzir. As obras que fortalecem, dão relevo e tematizam as conexões entre as suas mensagens verbais e semióticas e os corpos que as veiculam enquanto artefatos materiais, automaticamente abrem uma janela sobre as amplas conexões significantes que unem a literatura como arte verbal às suas formas e suportes. Este volume dedicado aos estudos da *Literatura Eletrônica e Afins* foi organizado pelo professor Doutor da Universidade Regional do Cariri (URCA), Newton de Castro Pontes, e pela professora doutoranda da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Joanita Baú de Oliveira, e contém doze artigos que registram, sobretudo, a produção dos pesquisadores do NELI e de seus colaboradores sobre o tema, no esforço conjunto de refletir, teórica e criticamente, sobre as manifestações culturais e estéticas da era da internet.

Newton de Castro Pontes, professor da Universidade Regional do Cariri (URCA), que realizou seu doutorado e pós-doutorado na UFPE, escreveu o texto “*Hard to beat!* O que podemos aprender com a arte da dificuldade dos jogos”, no qual busca levantar algumas questões em torno da ideia de *dificuldade* na arte, considerando-a como um elemento de fruição estética que estabelece uma relação particular entre o público e a obra. Partindo de certas obras literárias que costumam ser percebidas como “difíceis” pelo público, ele aborda diversos usos artísticos da dificuldade em videogames que intencionalmente procuram desafiar habilidades específicas de seus jogadores.

Joanita Baú de Oliveira comparece com o texto “Padrões de hipertexto e criação literária”, no qual investiga os impactos de diferentes padrões de hipertexto nas formas de organização dos eventos de uma história, no grau de interatividade concedido ao leitor e nos efeitos estéticos produzidos por uma obra literária. Para tanto, analisa e compara três narrativas estruturadas em teias hipertextuais arquitetadas de forma distinta, à luz de aporte teórico que discute termos técnicos, conceitos específicos e noções gerais sobre autoria, interatividade e participação do leitor nos processos de

leitura e escrita em hipertextos.

Malthus Oliveira de Queiroz colabora com dois artigos. No primeiro, “Conceitos e características da cibernarrativa: reflexões acerca de um gênero em desenvolvimento”, ele apresenta algumas considerações sobre as obras digitais, abrangendo aspectos constitutivos relevantes, como a formulação do conceito de cibernarrativa, a transmidialidade, o problema do leitor/interator, a interface e o uso da narrativa nos jogos eletrônicos, realizando um apanhado geral sobre algumas obras inseridas do arqui-gênero das cibernarrativas, afirmando sua interrelação com os pressupostos contemporâneos da comunicação neste meio.

O segundo artigo, escrito com o professor e mestre José Eduardo Gonçalves dos Santos, intitula-se “O contemporâneo enquanto amálgama: análise do fotopoema *Carmim*, de Arnaldo Antunes e Márcia Xavier”, e busca por meio da leitura do livro *ET EU TU* (2003) refletir sobre o contemporâneo em sua tendência de continuidade com os incursos vanguardistas de problematizar as fronteiras entre as linguagens artísticas, como forma de sublevar novos gêneros e de lançar o objeto literário em dialética com a materialidade que o compõe.

José Eduardo colabora, neste volume da *Intersemiose*, com um outro texto: “Multiplicidade e complexidade no *Oratório* ciberpoético, de André Vallias”, no qual pretende pensar a literatura do “corpo” livro e da “fronteira” página, que defende ser o principal objetivo da ciberpoesia de André Vallias. Neste livro, os poemas amalgamam-se com sons e procedimentos visuais em movimento para a constituição de corpos intersemióticos que, em primeira instância, “felicitam-se por democratizar a produção literária”. O artigo analisa o ciberpoema “Oratório” à luz dos conceitos de Vilém Flusser para os modos de criação crítica em contextos de novas tecnologias.

Em “A leitura digital de quadrinhos e o caso *Social Comics*”, a professora doutora Joane Leôncio de Sá estuda um grupo de empresas brasileiras do segmento *nerd* e *geek* – a *Social Comics*, pertence ao *Omelete Group* – focado em temas de cinema, *games* e HQ. Frente às transformações do hipertexto e do ciberespaço, o artigo tem por objetivo refletir sobre a produção e a leitura digital das histórias em quadrinhos na internet, tendo como foco o caso do *streaming* de quadrinhos, a *Social Comics* e o mercado independente brasileiro.

A professora doutora pela Universidade Estadual da Paraíba, Deyseane Pereira dos Santos Araújo, realiza um competente exercício de análise digital em “Relações intermediais entre videogame e literatura: a configuração da narrativa em *Journey*”. Neste artigo, ela explora a perspectiva

dos estudos intermidiáticos com o objetivo de investigar as contaminações e contatos estabelecidos entre o videogame *Journey* e o sistema da literatura, mediante a análise das referências intermidiáticas presentes no processo de composição da narrativa. Por meio dos contatos tramados entre os sistemas, a configuração narrativa de *Journey* apresenta processos e procedimentos tipicamente literários, evidenciados através da estruturação linear do enredo, e, sobretudo, por meio da figura do personagem/avatar que transcodifica o modo de construção do herói romanesco, criando, assim, uma mitologia da individualidade, e reinventando, em nova base, a tradição romanesca através da exploração dos potenciais estéticos imanentes da literatura.

A professora doutoranda pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Jhenifer Thaís da Silva, colabora com o texto “Negatividade e concretude: questões de antipoesia em Régis Bonvicino”, no qual discute a dicção antipoética desse autor paulistano como desdobramento da negatividade de certa poesia vanguardista brasileira, presente em poetas como Carlos Drummond de Andrade, João Cabral de Melo Neto e Augusto de Campos, mostrando que o diálogo com essa tradição revela não os anseios de se escrever *depois* dela, mas os de se escrever sobretudo *por causa* dela. Ainda no âmbito da poesia, a professora doutoranda pela UFPE Ariela Fernandes Sales publica “Poética do ver: a escrita de Maria Rezende”, realizando uma leitura do livro *Carne do umbigo* (2014) da escritora carioca, mostrando o caráter intersemiótico desta obra que se metamorfoseia em suportes diversos, como o dos videopoemas e o dos canais do Youtube. Também neste tema, a professora mestre pela UFPE Danuza Kryshna da Costa Lima escreve “Visões líricas: chaves de leitura para a violência em *Aleijão*, de Eduardo Sterzi”, texto no qual dialoga sobre os dispositivos da linguagem na configuração do binômio literatura/real, de modo a perceber, a partir da análise dos poemas, o conceito de paisagem e metáfora negativas e suas aplicabilidades no resgate da historicidade da lírica e do hermetismo poético.

A professora doutoranda pela UFPE, Fernanda Lima Maia, colabora com um texto no âmbito da literatura infantil, “Interespaços metaficcional na trilogia *Espelho, Onda e Sombra*, de Suzy Lee”, obras que subvertem a relação palavra-imagem tradicional. Em publicação sobre seus livros-imagem, a autora Suzy Lee mostra que o livro ilustrado contemporâneo – definido por pesquisadores como Bette Goldestone, Lawrence R. Sipe e Sylvia Pantaleo – ultrapassa os limites da página para criar interespaços metaficcional no corpo narrativo do objeto livro, que deixa de ser suporte para se integrar à diegese.

Para finalizar, a mestrande pela UFPE, Camylla Herculano

Cabral de Barros investiga o problema da transposição do impresso para o digital no artigo “*O livro do desassossego* de Fernando Pessoa: da estrutura protohipertextual ao hipertexto virtual”, analisando o percurso desta obra eminentemente fragmentária de 1913 até a sua veiculação recente, cem anos depois (2013), como hipertexto virtual, no Arquivo *LdoD*, organizado por Manuel Portela. São pontuados os meios de interação entre o leitor e o texto, e os adendos, na versão contemporânea, dos recursos midiáticos como animações e multimídias, que redimensionam as possibilidades colaborativas com o leitor, já presentes no livro em seu formato original. A liberdade implicada no meio virtual permite ao leitor ultrapassar as configurações autorais mais restritivas do livro impresso, tornando possíveis as propostas de mobilidade e manipulação potencialmente inerentes ao *Livro do Desassossego* tal como o concebeu, visionariamente, Bernardo Soares, o semi-heterônimo de Fernando Pessoa.

Esperamos que a variedade de textos reunidos neste volume da revista *Intersemiose* cumpra o desafio a que se impôs, oferecendo um amplo panorama das implicações teóricas e críticas do estudo da produção poética e narrativa no ciberespaço na atualidade.

*Recife, Dezembro de 2018*



# POÉTICA DO VER: A ESCRITA DE MARIA REZENDE

**Ariela Fernandes Sales**

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

ariela.sales@gmail.com

**RESUMO:** O presente trabalho tem a intenção de analisar a poética da escritora carioca Maria Rezende, com especial atenção ao seu último livro, *Carne do umbigo* (2014). Centraremos nossa atenção no caráter intersemiótico da sua obra, que tem se metamorfoseado incessantemente em videopoemas espalhados pela internet, inclusive em canal do Youtube da própria autora. Deparamo-nos com o grande desafio de escrever sobre a literatura feminina contemporânea com olhar crítico e acadêmico que pode implicar num revisionismo do cânone literário. Para cumprirmos esse feito, utilizaremos basicamente os escritos de Augusto de Campos, Laís Vaz e Luciano Lima. Com esse breve ensaio sobre a poética de Maria Rezende, esperamos expor seu trabalho, bem como contribuir para a crítica especializada da escrita feminina.

**PALAVRAS-CHAVE:** Maria Rezende; Literatura Contemporânea; Intersemiose.

**ABSTRACT:** The present work intends to analyze the poetics of the carioca writer Maria Rezende, with special attention to her last book, *Carne do umbigo* (2014). We will focus our attention on the intersemiotic character of her work, which has metamorphosed incessantly into videopoems spread over the internet, including the YouTube channel of the author herself. We face the great challenge of writing about contemporary feminine literature with a critical and academic view that may imply a revisionism of the literary canon. To accomplish this, we will basically use the writings of Augusto de Campos, Laís Vaz and Luciano Lima. With this brief essay on the poetics of Maria Rezende, we hope to expose her work as well as contribute to the specialized critique of female writing.

**KEYWORDS:** Maria Rezende; Contemporary literature; Intersemiotics.

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem a intenção de se debruçar sobre os aspectos intersemióticos da poesia da carioca Maria Rezende, a partir dos poemas do seu terceiro livro, o *Carne do umbigo* (2014), que acabam por se desdobrar em videopoemas disseminados na plataforma Youtube. Entendendo a intersemiose, ou o uso de diferentes mídias, como um recurso técnico para a criação poética, intentamos perceber também sobre os temas da poetisa em sua obra supracitada. Como representação do íntimo – e vale dizer, sua tônica maior em *Carne do umbigo* (2014) – vemos figurar em seus poemas uma arqueologia do feminino que urge ser discutido literariamente.

Como muitas das poetisas brasileiras contemporâneas, Maria Rezende faz das redes sociais um lugar de potencialização da sua fala, a partir de onde podemos ouvir reverberar seus versos, inclusive numa vertente performática, através da declamação de seus versos. Seu canal no Youtube permite que analisemos suas aventuras poéticas numa linguagem múltipla, que recorre à utilização do audiovisual.

Interessa-nos perceber também a inserção de Maria Rezende como possível herdeira da linguagem do século XX, como uma artista que festeja, testa e recombina elementos tecnológicos ao canto íntimo da poesia, como poderemos ver com o tratamento do tema abaixo.

## A VIDEOPOESIA COMO A IMAGEM DO VERSO

Os experimentos com a forma poética na poesia brasileira tornaram-se uma constante após a semana de 22. Longe de ser uma regra e mais próxima a ser uma tendência, a inovação da forma poética trocou a vestimenta da poesia brasileira repetidas vezes na historiografia literária, a começar pelo uso do verso livre, amplamente utilizado pelos poetas da primeira fase modernista.

Não satisfeitos com tais dinâmicas na poesia, os concretistas formularam um movimento em que a palavra seria trabalhada como um “objeto autônomo”, conforme citação de Augusto de Campos em *Poesia concreta* (2006). Nessa dinâmica, a poesia seria trabalhada em todo seu potencial “verbivocovisual”, um termo criado por Joyce e acatado pelos concretistas.

Do Concretismo à contemporaneidade, temos visto resquícios da dinamicidade dada à palavra na página em branco; versos espalhados, sem

ordem obrigatória, fontes diferentes, sem título e tantos outros exemplares da liberdade formal aderida nas produções poéticas brasileiras, desde a herança dos modernistas e suas reverberações no tempo.

Na poesia da década de 90 para cá, temos visto, entretanto, uma experimentação que extrapola os limites das páginas impressas, com auxílio dos softwares computacionais, de onde nasce uma outra vertente de criação poética: a poesia digital. Entenda-se por poesia digital como aquela que cria significações e efeitos de sentido a partir do próprio software e não apenas aquela que se encontra disponível no meio digital.

Nem sempre aceita entre os poetas que utilizam a folha impressa como suporte para suas obras, a poesia digital parece caminhar paralelamente à existência da poesia impressa, sendo, inclusive, canal para a abertura e conhecimento de jovens escritores, que encontram nesse meio uma forma de se fazer enxergar.

Em meio à resumida menção a tantas expressões da poesia brasileira desde o século XX, precisamos afirmar que as inovações artísticas na poesia se intensificam, à medida que se hibridizam com a tecnologia, a exemplo do ocorrido com a dita poesia digital. Não é raro encontrar novas expressões artísticas derivadas da miscigenação entre linguagens e aqui interessa focar numa expressão relativamente nova de que a poesia tem se revestido: os videopoemas.

Como toda expressão artística que se utiliza de recursos tecnológicos, não temos como precisar a data do surgimento, o ponto de partida da criação dos videopoemas. Mais importante que isso é perceber tal expressão como um dos marcos na estética da poesia contemporânea, em que as fronteiras entre as linguagens estão cada vez mais diluídas, bem como o papel do poeta que se reinventa como performer, editor e agenciador do seu próprio material de trabalho, de acordo com Luciano Lima em *O vídeo-poema como performance: movimento e corporeidade virtual da palavra* (2012).

No caso dos videopoemas de Maria Rezende, vemos uma peculiaridade: todos parecem ser produtos de outra técnica de manifestação poética da autora, a declamação de poemas. Herança de uma época em que os versos eram resultado de um trabalho mnemônico dos aedos, a declamação – pode-se dizer – sempre esteve associada a um recurso capaz de agregar obra e público, torná-la comestível e atraente aos ouvidos deste – às vezes mais curiosos que seus olhos sobre a página.

A declamação que ocorreria fechada apenas em um espaço físico, ao ser filmada, ressignifica-se em videopoema. Vale salientar que, em alguns momentos, o videopoema não é construído a partir de um roteiro, ou seja, a

partir de um planejamento prévio, procedimento indicado sempre que se faz uma produção audiovisual que não se pretende improviso. O que ocorre em alguns videopoemas da poetisa é a filmagem de declamações que ocorrem dentro de performances teatrais, a exemplo do espetáculo *Carne do umbigo*, que entrou em turnê no ano de 2017. Interessa-nos, entretanto, a filmagem, a edição e a declamação previamente pensadas dos videopoemas de Maria Rezende, a exemplo de “Desnecessária”.

Com a fala acima, citamos dois tipos possíveis de construção de um videopoema - os que são feitos pelo próprio autor, previamente planejados, e os que são criados pelo público que tem acesso à obra de determinado autor. Há que frisar, entretanto, a existência de um terceiro tipo de videopoema: aquele feito artesanalmente por poetas que desejam utilizar essa técnica, mas sem tanta acuidade.

Citar tais tipos de estruturas – e, por que não, de intenções – acerca do videopoema é adentrar na esfera do novo, já que o videopoema é uma linguagem que se faz da mescla de outras linguagens midiáticas, como diz Luciano Lima (2012, p. 12):

os videopoemas, além de possuírem características técnicas diferentes, também abrangem desde a arte abstrata até a expressão singela e ingênua com palavras, sons e imagens das pessoas comuns (teoricamente não-poetas). O vídeo-poema possui muito da ludicidade do poema tradicional com as palavras e do movimento icônico do videoclipe musical. Classificar uma performance virtual como um videopoema é, antes de tudo, uma operação arriscada, pois não existe o videopoema padrão. Penso que o olhar externo do leitor é que poderá definir um vídeo como videopoema, ou não.

Saber que o videopoema não traz uma estrutura padrão constitui-se em um desafio para quem o analisa e ao mesmo tempo um respiro para quem busca a criatividade e a constante ressignificação da linguagem artística. Duas linguagens estão nitidamente presentes, inclusive percebidas na etimologia da palavra: o vídeo e o poema.

Sendo o vídeo o trabalho com a imagem e o som e o poema – em sua forma tradicional – constituído por palavras, temos que o videopoema é, por excelência, um gênero engendrado pela intersemiose, o que talvez não seja novidade. Importante é perceber que, no momento em que o videopoema se utiliza da voz/presença de uma pessoa, ele passa a também fazer uso da técnica teatral da performance.

A performance em um videopoema pode ser feita pelo próprio autor/ator ou por atores e/ou figurantes convidados, engendrando uma encenação que pode compor o videopoema em questão. Assim, a presença de um ator no videopoema já incrementa a gama de interpretações intersemióticas desse gênero, uma vez que, de acordo com Erika Fischer Lichte em *The actor's appearance as a sign* (1992), o ator, na performance, aparece ele mesmo como um signo passível de ser analisado e interpretado.

Vemos, portanto, que os videopoemas de Maria Rezende são encaixes-surpresa, como matrioskas que revelam uma técnica dentro de outra técnica para sua constituição enquanto obra. Afeita a diversos recursos tecnológicos e intersemióticos, enxergamos a poética de Maria Rezende com um potencial de significações que extrapola os limites da palavra impressa, tornando-se esta viva aos nossos olhos. Se tudo isso emoldura sua poesia, vejamos agora o conteúdo que pulsa dentro dela.

### **A SUBJETIVIDADE (DES)NECESSÁRIA DE MARIA REZENDE**

Autora de três livros impressos – *Substantivo feminino* (2003), *Bendita palavra* (2008) e *Carne do umbigo* (2014) – Maria Rezende tem conseguido se sagrar como autora expoente da poesia contemporânea. Vale salientar sua posição de mulher numa seara eminentemente masculina, como mostra a história da poesia (e de quase toda a literatura) brasileira.

Em seus dois primeiros livros, podemos observar o lirismo nitidamente feminino e o trato incessante e inquietante da metalinguagem, respectivamente, em relação à ordem cronológica das publicações. Já em *Carne do umbigo*, a autora se deixa levar pelo lirismo, pela subjetividade de um eu lírico muitas vezes feminino, que cava espaços pela liberdade de sentir e de se expressar.

O tom de *Carne do umbigo* reverbera em poemas que cantam a liberdade de um eu lírico que se rende ao erotismo sem precisar se camuflar em uma linguagem puramente metafórica, ainda que use e desfrute da metáfora para construir suas imagens, revelando o desapego com o jogo da omissão e do aparecimento digno do discurso poético erótico.

É esse desapego, esse deleite da linguagem – do eu lírico e do outro que a entorna – e uma preocupação com ela apenas em segundo plano que marcam o poema “Desnecessária”, como se pode ver abaixo:

#### **Desnecessária**

Que você não precise de mim  
 Que você viva bem  
 casa boa grana amigos  
 que seus dias sejam cheios  
 suas noites calmas  
 Que seus cabelos estejam macios  
 e suas mãos ocupadas  
 que as tardes de domingo  
 te encontrem tocando guitarra  
 E que você me queira  
 por nada  
 por tudo  
 porque sim  
 Seja eu aquela  
 não a que supre mas a que enfeita  
 não a necessária mas a desejada  
 Que você me eleja  
 que você me escolha  
 seja eu aquela  
 sua preferida  
 Que você me queira  
 Que você me queira  
 Que você me queira

O primeiro verso do poema figura quase como um subtítulo dele. “Que você não precise de mim” é a premissa do poema que começa a se construir com o desejo oculto - “desejo”, a palavra escondida que seria a oração principal da subordinada “que você não precise de mim”. Vemos, já de início, um jogo de envolvimento e desapego do eu lírico com seu interlocutor, revelando a liberdade serena e equilibrada, desejada pela voz do poema. Permeado de subjetividade, do olhar para dentro, para o íntimo - como já antecipa o título do livro *Carne do umbigo*, há um olhar atento para o desejo de si na vida do outro, de acordo com o eu lírico.

Vemos fragmentos de uma poesia romântica, no sentido de ser quase inaugural em relação ao trato da subjetividade, na poesia de Maria Rezende. Destacamos e opomos, entretanto, o não destempero em relação ao amado (sim, aqui o ser amado é um homem, figura rara nos poemas de amor brasileiros, dada a majoritária autoria masculina dos poemas) e uma maior ênfase à vontade da que fala no poema, que não seja ela o objeto amado/

preciso/necessário, mas a figura mais que complementar, a figura capaz de florear as vivências do amado, como mostram os versos “Seja eu aquela/ não a que supre, mas a que enfeita/ não a necessária mas a desejada”.

A linguagem apelativa, derramada de desejos recai sobre a figura do eu lírico feminino, que requer estabelecer sua vivência como livre e desacoplada da vivência do outro, do amado. Há uma vontade de protagonismo das próprias vontades do eu lírico feminino que não impede o relacionamento a dois, mas que estabelece limites entre eles, dos quais destaca-se o pedido de que o eu lírico seja o único “adereço” na vida corriqueira do amado, entre seus solos de guitarra, dinheiro e amigos.

Todas as impressões do poema ocorreram a partir da forma impressa do poema de Maria Rezende. Ocorre que, ao observarmos o videopoema de mesmo título, no endereço <https://www.youtube.com/watch?v=RCogHCoZswE>, adicionamos outras interpretações sobre o mesmo, devido ao seu caráter intersemiótico. Conforme discutido em tópico anterior, vimos a possibilidade de uso de mais de uma estrutura do videopoema – de acordo com nossas suposições teóricas acerca de tão novo gênero artístico – dos quais destacamos no videopoema de Maria Rezende a utilização da declamação poética como performance a ser visualizada no vídeo.

Como nos diz Laís Naufel Fayer Vaz em *Os sentidos do amor na poesia de Maria Rezende* (2017, p. 18):

Maria Rezende, além de poeta, é também uma ‘dizadora’ de poesia, conforme a descrição de sua página na internet. A autora não se contenta com a criação verbal que registra no papel, ela quer mais, quer dar outra vida a essas palavras, dar voz a elas e, assim, fazê-las livres, pássaros pousando na alma do leitor e do ouvinte.

Certos de que Vaz (2017) refere-se acima à técnica de declamação de poesia utilizada por Maria Rezende, acrescentamos que, ao fazer uso dos palcos teatrais e dos videopoemas, nosso interesse em análise - mais que voz, Rezende dá um rosto, uma feição para a sua poesia inquietante e ganhadora do espaço tridimensional que se ganha através do vídeo.

No videopoema de “Desnecessária”, Rezende diz e performa sua poesia em pouco mais de um minuto. Além de estar afeita à estrutura que se utiliza da performance de uma atriz, que no caso é a própria autora do poema, percebemos o uso de um cenário que se constitui de projeções superpostas entre a roupa da artista - que, sendo branca, também funciona como espaço de projeção - e do datashow localizado por trás dela.

A imagem fixa da projeção evidencia um segmento de pele, o qual não podemos precisar sua localização dada a proximidade da fotografia. Sabemos, entretanto, que pelos traços descontínuos vistos, trata-se da mão ou pé de uma pessoa. Uma das imagens que vemos na roupa da artista é um coração, que aparece misturado à imagem da mão/pé projetada no datashow.

A artista se encontra no meio do palco, rodeada de tecidos de cor quente, que parecem representar o cordão umbilical, o interior, a carne do umbigo. Junto a todos os elementos citados anteriormente – a pele e o coração – terminamos por compreender que a performance é toda rodeada por vida que apalpa, pulsa e alimenta, enquanto o poema é dito, sentido e visível, através da performance de Maria Rezende.

Assim, a poesia, naturalmente polissêmica, se vê inundada por outros signos que não apenas o verbal. À palavra, unem-se som e imagem que explodem em significações outras, incapazes de serem alcançadas apenas por meio do signo verbal. Ao desapego inicialmente comentado no poema entre os amantes que nele figuram, vemos também a liberdade poética estampada nas formas escolhidas pela autora para levá-lo a público; quando em verso, nenhuma métrica aprisionou seu conteúdo. Quando em som e imagem, o entorno da vida que acompanha o dizer poético rompe e acrescenta sentidos à vida da poesia que se ressignificou em outras formas para se fazer entender.

Somando-se todas as pistas, elementos de linguagens diversas, dispostos no videopoema de Maria Rezende, compreendemos a natureza subjetiva que se realiza intersemioticamente através de uma objetiva da câmera que a filma, contornada pela declamação do poema que ganha outras linhas de interpretação a partir do timbre e do gestual, ambos captados pela estrutura audiovisual.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

É difícil precisar o exato momento em que uma manifestação artística passa a se constituir como tal. Em muitos casos, é preciso aguardar o passar do tempo, que trará consigo maturidade para a obra e - principalmente - para os críticos que sobre ela tecerão comentários e completarão o ciclo autor - obra - público - crítica. Tudo isso torna-se ainda mais complexo quando a manifestação artística em questão se hibridiza com um meio tecnológico, como temos visto desde a época da cultura das mídias, termo utilizado por Lúcia Santaella (2009).

Esse é o processo que constituiu a construção do gênero videopoema; uma intersecção da poesia com as técnicas do audiovisual, que encontra na internet, especificamente na plataforma Youtube, uma forma de ressignificar um gênero que desde o Modernismo brasileiro passa a ser alvo das experimentações artísticas dignas de incontáveis notas na história da nossa literatura.

Apesar de haver um insistente discurso – por parte de críticos e da mídia – sobre a perda de prestígio da poesia, como nos diz Marcos Siscar em *Poesia e crise* (2010), enxergamos hibridizações genéricas, a exemplo do videopoema, como uma forma de trazer à tona toda a tradição do gênero poético e mesclá-lo com a linguagem da tecnologia, de modo a aproximar parcelas de público que talvez não tivessem contato com a poesia.

Ao contrário de pensamentos apocalípticos acerca da condição híbrida da poesia contemporânea ser uma forma de não prestigiar a linguagem poética em sua essência, entendemos, na verdade, que tal hibridização contribui para uma atualização das formas poéticas, processo que não é novo ou inédito no Brasil, mas que se viu potencializado pelo uso das tecnologias, assim como ocorreu com tantas outras linguagens artísticas.

Vale salientar que, ao passo que a linguagem artística se modifica e se atualiza, assim também o faz a crítica dessa arte. Se parte da crítica literária se utiliza do discurso da crise da poesia em uma sociedade utilitária e capitalista – na qual se vê uma crise cultural, de forma mais ampla (SISCAR, 2010) –, podemos enxergar outra parte da crítica recebendo as novas obras que se mesclam a outras linguagens e outras tecnologias como uma forma de se atualizar sobre tais procedimentos artísticos e validar tais obras, finalizando o importante processo do sistema literário.

Assim, no presente caso, vemos a obra de Maria Rezende ser interpretada em caráter exponencial, devido à sua materialização em verso e em imagem e som. A poesia que se expõe na página de um livro e escorre pelas telas dos computadores potencializa a polissemia já tão marcada no gênero poético e nos obriga, enquanto críticos e pesquisadores, a atualizarmos nossos recursos interpretativos ante as realizações artísticas contemporâneas.

Sendo o videopoema fruto de intervenções em softwares computacionais, entendemos que se trata de uma técnica que influencia e modifica a forma poética tradicional. Se até o Concretismo os poetas se preocupavam com as inovações poéticas em termos de forma, em como preencher o espaço-tempo da página em branco de modo inovador, com a tecnologia computacional criadora dos videopoemas, vemos novos poetas

## Referências

CAMPOS, Augusto. **Teoria da Poesia Concreta**: textos críticos e manifestos 1950 – 1960. São Paulo: Ateliê Editorial, 2006.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

LICHT, Erika Fischer. The Actor's Appearance as a Sign. In: **The Semiotics of Theater**. Indiana University Press, 1992.

LIMA, Luciano. O Videopoema como Performance: Movimento e Corporeidade Virtual da Palavra. In: **Tabuleiro de Letras**. UNEB, vol. 1, 2012.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e Artes do Pós-Humano**: da Cultura das Mídias à Cibercultura. São Paulo: Paulus, 2009.

SISCAR, Marcos. **Poesia e Crise**. Campinas: Unicamp, 2010.

REZENDE, Maria. **Carne do Umbigo**. Rio de Janeiro: Impressão Independente, 2014.

VAZ, Laís Naufel Fayer. Os Sentidos do Amor na Poesia de Maria Rezende. Rio de Janeiro. In: **Revista Garrafa**, nº 48, 2017.

(alguns, afeitos a essa técnica) reinventarem o espaço-tempo poético, ao se debruçarem sobre a sequência de frames que formam um vídeo.

Precisamos pensar também que o formato do videopoema se solidificou devido à sua existência na plataforma Youtube. Por ser uma rede social - e como tal, afeita à cultura participativa, como nomeia Jenkins (2009) - o gênero pode ser criado, recriado e postado por qualquer pessoa que tenha acesso ao Youtube, o que lhe confere flexibilidade de interesses e formatos.

Sendo assim, a iniciativa de Maria Rezende em traduzir seus versos em videopoemas indica uma necessidade de atualização das técnicas artísticas e midiáticas que a tecnologia tem proporcionado aos usuários da internet. Além de vermos videopoemas produzidos e postados pela própria autora, também encontramos diversos vídeos produzidos e postados por outras pessoas, provavelmente um público simpático ao trabalho da autora, algo que configura justamente o traço de cultura participativa de que dispõem as redes sociais.

Para além das intenções artísticas inerentes ao ato da produção de videopoemas, é preciso lembrar de uma outra possível intenção, que está fora das pretensões artísticas de um poeta, mas que, queira ou não, circunda o seu ato artístico; a publicidade que seu trabalho ganha através da linguagem do videopoema.

É possível pensar que a duplicação artística dos poemas de Maria Rezende em videopoemas é uma forma de expandir seu trabalho, uma vez que, ao estar presente nas redes sociais, os conteúdos se “auto-publicizam”, por assim dizer. Ainda que a publicidade não seja o objetivo central dos vídeos, não se pode negar o potencial de tangenciar formas de exposição do seu trabalho, através de meios gratuitos e de fácil acesso.

Assim, vemos o trabalho de Maria Rezende atingir diversas parcelas do público com o trabalho com videopoemas, com o objetivo maior de experienciar novas formas de dizer e ver o verso, o que designa versatilidade ao seu trabalho artístico.

Longe de ser a única a aderir ao trabalho com videopoemas, mas certamente um dos maiores expoentes sobre o assunto no Brasil, vemos a poesia de Maria Rezende se derramar em novas formas de ver e vivenciar a poesia, o que, por si só, já lhe garante espaço de destaque no panorama da poesia brasileira contemporânea. Que esse seja um dos tantos trabalhos que se debruçam sobre a escrita do ver, ouvir e sentir de Maria Rezende.

# O LIVRO DO DESASSOSSEGO, DE FERNANDO PESSOA: DA ESTRUTURA PROTOHIPERTEXTUAL AO HIPERTEXTO VIRTUAL

**Camylla Herculano Cabral de Barros**

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

[camylla.herculano@gmail.com](mailto:camylla.herculano@gmail.com)

**RESUMO:** Neste trabalho pretendemos abordar o percurso do *Livro do Desassossego* (1913), de Fernando Pessoa, analisando desde a sua estrutura fragmentária original – que consideramos “protohipertextual” – até a estrutura fragmentária hipertextual da proposta lançada por Manuel Portela cem anos depois, denominada *Arquivo LdoD* – nenhum problema tem solução (2013). Pretendemos pontuar nas duas obras os modos de interação entre o leitor e o texto, e os adendos, na versão contemporânea, dos recursos midiáticos como animações e multimídias, que redundam num redimensionamento das possibilidades colaborativas com o leitor, já presentes no livro em seu formato original. É indubitável que a dimensão física do texto limita a forma de manuseio e de recepção. Por isso, a liberdade implicada no meio virtual permite ao leitor ultrapassar as configurações autorais mais restritivas do livro impresso, tornando possíveis as propostas de mobilidade e manipulação potencialmente inerentes ao *Livro do Desassossego* impresso, tal como o concebeu, visionariamente, Bernardo Soares, o semi-heterônimo de Fernando Pessoa.

**PALAVRAS-CHAVE:** Fernando Pessoa; *Livro do Desassossego*; Hipertexto; Literatura Eletrônica.

**ABSTRACT:** In this work we intend to approach the path of Fernando Pessoa’s *The Book of Disquiet* (1913), analyzing its original fragmentary structure – which we consider “protohypertextual” – to the fragmentary hypertextual structure of the proposal launched by Manuel Portela a hundred years later, called the *LdoD* – no problem has a solution (2013). We intend to punctuate in both works the modes of interaction between the reader and the text, and the additions, in the contemporary version, of media resources such as animations and multimedia, which result in a re-sizing of the collaborative possibilities with the reader already present in the book in its format original. There is no doubt that the physical dimension of the text limits the way of handling and receiving. For this reason, the freedom implied in the virtual environment allows the reader to overcome the more restrictive authorial configurations of the printed book, making possible the proposals of mobility and manipulation potentially inherent to the printed *Book of Disquiet*, as conceptually conceived by Bernardo Soares, the semi-heterônimo of Fernando Pessoa.

**KEYWORDS:** Fernando Pessoa; *The Book of Disquiet*; Hypertext; Electronic Literature.

## ESCRITA DO HOMEM, ESCRITA DA MÁQUINA

A literatura vem sofrendo uma possível crise. Alguns autores e críticos sentem-se privilegiados por pertencer à última geração letrada (SANT'ANNA, 2001) e lamentam a falta de conhecimento literário das gerações contemporâneas, seu “iletrismo” ou sua “iliteratura”. Isso porque essa crise é refletida na falta de leitores interessados, vive-se em uma sociedade onde tudo ocorre de forma rápida e as pessoas se adaptam a esse processo buscando a praticidade, torna-se mais fácil andar com um *kindle* ou um *tablet* na bolsa e ter acesso a inúmeros livros dentro de um aparelho do que andar com vários livros em mãos. Para Chartier, essa atitude se reflete em uma mudança de comportamento tanto no leitor (no ato de ler), quanto do escritor (no ato de criar), trocar o papel e a caneta por uma tela de computador, ocasiona um distanciamento corporal em relação à obra que produz. Segundo Chartier:

A inscrição do texto na tela cria uma distribuição, uma organização, uma estruturação do texto que não é de modo algum a mesma com a qual se defrontava o leitor do livro em rolo da Antiguidade ou o leitor medieval, moderno e contemporâneo do livro manuscrito ou impresso, onde o texto é organizado a partir de sua estrutura em cadernos, folhas e páginas (CHARTIER, 1999, p.13).

Essa possibilidade de mais uma capacidade de armazenamento em um equipamento digital, como um *Kindle* ou *iPad*, representa uma vantagem, uma vez que a partir da introdução de novas tecnologias de impressão e a mudança das dinâmicas das cidades, o leitor movente já começou a ter sua relação com a memória modificada.

Santaella (2004, p. 27) afirma que, na pós-modernidade, o ser humano passou a se preocupar muito mais com a vivência do que com a memória. Além dessa capacidade de armazenamento, o meio digital tem outra vantagem: o acesso à internet, que possibilita que essa capacidade seja ampliada, diferentemente do livro impresso, que todo o conteúdo possível já está nele. O que é novo é a atualização que cada leitor faz do texto.

O leitor de um livro ou de um artigo no papel se confronta com um objeto físico sobre o qual uma certa versão do texto está integralmente manifesta. Certamente ele pode anotar nas margens, fotocopiar, recortar, colar, proceder a montagens, mas o texto inicial está lá,

preto no branco. Já realizado integralmente. (LÉVY, 1996, p. 39)

Dessa maneira, cada leitor faz as próprias ligações semânticas dentro da própria memória com outras obras e com toda a sua bagagem intelectual; a leitura é sempre algo novo. Já o conteúdo do livro é estático. No caso dos *e-books* existe ainda uma função multimidiática, os conteúdos podem ser montados com hipertextos, que podem trazer textos com sons, imagens, vídeos, etc. Mas reforça-se que os livros impressos também podem ser multimídia, já que ilustrações e imagens também são formas de multimídia.

Em *O que é o virtual?* (2003), Lévy se posiciona sobre as diferenças nos modos de leitura de um texto impresso e de um texto eletrônico. Para ele, o leitor que utiliza livros e artigos em papel se depara com o objeto palpável, o que determina que a versão do texto está integralmente manifesta. Por outro lado, na produção em tela, como defende Chartier (1999, p.13), não existem barreiras bem delimitadas e visíveis. Além disso, há recursos que permitem uma reunião de textos que se misturam e se relacionam em uma mesma memória. Dessa forma, Lévy nomeia a tecnologia, especificamente o computador, como uma nova máquina de ler, um lugar onde existe uma reserva de informação possível para cada leitor.

O livro impresso tem uma sequência preestabelecida pelo autor em função da configuração física do material, o livro, e de seus objetivos a alcançar com o texto. O leitor até pode fugir desta sequência, optando por ler aleatoriamente, mas sem garantias de que terá acesso à totalidade da proposta original. É indubitável que a dimensão física do texto limita a forma de manuseio e de recepção. Por isso, a liberdade implicada no meio virtual permite ao leitor ultrapassar as configurações autorais mais restritivas do livro impresso, pois existem possibilidades ilimitadas, inclusive a mais característica, e intrínseca ao hipertexto, que é a da interferência prevista do receptor na construção de estruturas diversas para a obra.

A flagrante fragmentariedade do *Livro do Desassossego* é resultante não só da sua estrutura de “diário”, mas sobretudo do seu inacabamento por Pessoa, que o escreveu em trechos dispersos ao longo de toda a sua vida, em suportes imprevisíveis como em guardanapos dos cafés, por exemplo; e não teve tempo – ou intenção – de concluí-lo numa forma fixa e acabada, o que confere às versões publicadas um caráter, por assim dizer, “protohipertextual” – precursor do “hipertexto”. Seu funcionamento e sua forma de recepção parecem prever, e até mesmo exigir, ainda no meio impresso, uma realização futura num meio mais flexível, capaz de assegurar a mais pessoas – além

das pessoas dos críticos e pesquisadores dos fragmentos “*LdoD*” em sua famosa arca, que publicaram suas versões do *Livro* – a oportunidade de acesso desordenado aos trechos, a fim de que cada um possa construir seus próprios caminhos e encontrar suas travessias independentes no processo de interação com a obra.

### **A POSSIBILIDADE HIPERTEXTUAL DA LEITURA**

Surge a partir da produção de uma obra literária, um alimento para reflexão e análise. Dispor-se a um texto é colocar-se de frente não apenas a manifestação de uma escrita, mas a todo um movimento criativo que emerge desse processo, esse movimento funciona como uma alavanca que impulsiona o escritor a escrever. Dessa forma, as palavras ganham corpo nesse “ser” escrevente, resultando tal expressão corporificada numa obra literária. Expressar se torna inevitável para um escritor quando se coloca à disposição de estímulos como viver, observar, a própria vida e o que a move.

Essa expressão tem ganhado diversas possibilidades. Em 1986, a Microsoft lança o conceito de enciclopédia eletrônica, no estado norte-americano de Washington na cidade de Seattle. O termo logo se tornou conhecido e tomou uma enorme proporção. Isso refletiu em transformações notáveis na forma de organização das informações. Castells (2002, p. 78) denomina a sociedade a qual vivemos de sociedade da informação onde, para o sociólogo, monta-se uma estrutura em forma de redes, responsável por um novo espaço global. Mattelard (2003, p. 66), acreditava que esse tipo de sociedade só poderia ser possível se não existissem barreiras e afirma que a sociedade da informação já se configurava em meados do século XX. Essa possibilidade de uma vida sem barreiras representa um dos principais postulados do meio digital. Sobre essa nova possibilidade, Santaella afirma:

Não só as redes digitais, mas qualquer meio de comunicação é capaz não só de moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também de propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais. (SANTAELLA, 2003, p.13)

Apesar desse amplo espaço e de ter ganhado maior proporção devido aos meios digitais, diferentemente do que muitos acreditam, o hipertexto não nasceu junto da internet, mas mesmo assim, quando se

busca por sua definição, grande parte dos achados remetem à sua presença dentro de contextos virtuais. Lemos (2002, p. 130) apresenta uma definição de hipertexto:

Os hipertextos, seja *online* ou *offline* são informações textuais combinadas com imagens, sons, organizadas de forma a promover uma leitura (ou navegação) não-linear, baseada em indexações e associações de ideias e conceitos, sob a forma de links. Os *links* funcionam como portas virtuais que abrem caminhos para outras informações. O hipertexto é uma obra com várias entradas, onde o leitor/navegador escolhe seu percurso pelos links.

Dessa forma, o autor, relaciona o hipertexto à utilização dos *links* comuns nas páginas da *web*. Lévy (1993, p.72) formula sua teoria sobre o hipertexto considerando-o uma metáfora da comunicação humana. Para ele, existe um caminho no hipertexto de conectar palavras e até mesmo frases, ligando seus significados, logo todo e qualquer texto é sempre um hipertexto uma vez que, faz com que surja na mente do leitor uma rede de associações. Ferreira (2007, p.1) atenta para que, em um certo sentido:

qualquer narrativa, mesmo a mais convencional, pode funcionar como um hipertexto, na dependência do leitor. Se ele interrompe sua leitura e vai procurar palavras no dicionário, ou pesquisar noutros livros sobre as inevitáveis alusões e citações da obra, ou verificar as referências contidas em eventuais notas de rodapé ou na bibliografia, ele já assume o comportamento interativo exigido do leitor de um hipertexto.

O termo hipertexto foi criado por Ted Nelson na década de 60. A sua concepção hipertextual previa a criação de links bidirecionais, onde as ligações partiam nos dois sentidos, diferente dos links unilaterais que visualizamos na internet, onde o usuário é levado por caminhos únicos e pré-determinados, e não existe a inclusão de novos destinos daquele hipertexto, somente escolhas entre opções fornecidas pelo programador da página. Contudo, é inegável a evolução no meio digital e já podemos ver através da literatura eletrônica, uma direção para o desenvolvimento de um sistema mais interligado, onde torna-se possível uma maior interação entre leitor e escritor.

O hipertexto já existia, segundo Burke (2002, p.54), nos manuscritos no início da Europa Moderna os textos eram menos fixos e mais maleáveis, e o responsável pela transcrição tinha a liberdade de acrescentar ou subtrair algo dos versos que copiava. Assim, é possível perceber a bilateralidade proposta por Nelson no conceito criado.

Cabe ressaltar que o leitor contemporâneo também se depara com novos métodos de leitura, as revoluções tecnológicas e, especificamente, a cibercultura<sup>1</sup> e o surgimento do livro eletrônico, impactaram diretamente no modo de leitura e no perfil dos escritores, trazendo uma democracia na possibilidade da escrita (todos podem escrever) e uma exigência de novas habilidades (tanto para escritores como para os leitores), uma vez que as novas produções advindas desse modelo tecnológico tem como característica a articulação de diferentes tipos de linguagem em um único material.

O papel do leitor nesse recurso multimodal vai além da compreensão e produção de um sentido para as palavras colocadas no papel. O leitor se torna protagonista na história e interage com a própria obra. O escritor passa a ter não apenas domínio na linguagem verbal e escrita, mas também a linguagem visual, a cinética e a sonora, assim como o leitor se torna contemplativo, movente e imersivo. Esse novo modelo de escrita, que buscou uma base inicial no hipertexto, chama-se Literatura eletrônica ou ergódica.

Literatura eletrônica ou Literatura ergódica, dessa forma, é uma literatura que acontece nos meios eletrônicos, a ação de ler, torna-se interativa, e o leitor, um “jogador”. Poderíamos comparar esse modelo aos *happenings*<sup>2</sup>, uma vez que em ambos existe um envolvimento (direto ou indireto) do público. Assim como o hipertexto, essa literatura reafirma essa interação do leitor com a obra, ou seja, participação ativa de leitores no mundo virtual, e a capacidade de mergulhar na imaginação e ter uma sensação de que foi convidado a participar do processo, já que o leitor tem esse papel ativo, como trazido por Janet Murray (2003, p. 11), no livro *Hamlet no Holodeck*:

Quando entramos em um mundo fictício, não apenas “suspendemos”

---

1 O neologismo ‘cibercultura’, especifica [...] o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço (LÉVY, 1999, p. 17).

2 O termo *happening* foi utilizado como modalidade artística pela primeira vez, em 1959, pelo artista Allan Kaprow. O *happening* são performances que geram um caráter de imprevisibilidade, porém no que se refere à performance, ela é mais cuidadosamente elaborada e pode ou não ter a participação dos espectadores.

uma faculdade crítica; nós também exercitamos uma faculdade criativa. Nós não suspendemos a descrença tanto quanto ativamente criamos a crença. Por causa do nosso desejo de vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência.

Assim, não se trata apenas de um texto, propriamente dito, mas de um espaço narrativo que vai se edificando ao decorrer da narrativa. Um espaço lúdico surge, e assim como o espaço, os personagens também podem ser construídos pelos leitores, como forma de incentivo para que continue a interação com o texto. Essa abertura para o meio digital também tem levantado muitos questionamentos, alguns autores que acreditam que passa a existir um enfraquecimento da figura autoral e um fortalecimento do leitor. Manovich (2000, p. 61) acredita que o leitor sai prejudicado, uma vez que para ele, à medida que o leitor escolhe um caminho para seguir, ele está seguindo caminhos que já foram preestabelecidos pelo autor, assim, estaria subtraindo a capacidade mental de suas próprias associações.

A partir da introdução de novas tecnologias de impressão e a mudança das dinâmicas das cidades, o leitor movente já começou a ter sua relação com a memória modificada. A partir dele “o ser humano passou a se preocupar muito mais com a vivência do que com a memória” (SANTAELLA, 2004 p. 27).

### **A DINÂMICA AUTOR/LEITOR NO LIVRO DO DESASSOSSEGO**

A ruína dos ideais clássicos faz, de todos, artistas, e, portanto, maus artistas. Quando o critério de arte era a construção sólida, a observância cuidadosa de regras – poucos podiam ser artistas, e grande parte desses são muito bons. Mas quando a arte passou a ser tida como *criação*, para ser tida como expressão dos sentimentos, cada qual podia ser artista, porque todos têm sentimentos. Fernando Pessoa. *Livro do Desassossego*

Mesmo sem o suporte dos computadores, escritores já pensavam em suas produções de forma hipertextual, como Stéphane Mallarmé e Fernando Pessoa. O *Livro do Desassossego*, também denominado por Pessoa como o

*LdoD.*, proporcionou inúmeras produções de ensaios, artigos e conferências, que vão se reproduzindo incessantemente. Apesar de não fazer parte da literatura eletrônica, uma vez que não acontece no meio digital, segue essa característica hipertextual de possibilitar aos leitores uma interferência em sua leitura. O *Livro* teve sua primeira publicação em 1982, onde dos quinhentos fragmentos, apenas doze foram lançados.

Os textos foram encontrados na famosa arca de Pessoa, porém estavam dispersos e sua publicação dependia não apenas da tradução, mas da organização desses fragmentos, motivo pelo qual existem diversas edições, ou seja, as suas publicações não são iguais e depende do ponto de vista de cada compilador, uma vez que apresenta essa liquidez em forma de organização. Houveram publicações em Portugal, no Brasil, na Itália, Espanha, Alemanha, Inglaterra e França, além da tradução para os países do leste europeu e da Ásia.

O *Livro do Desassossego* busca essa atitude cooperativa do leitor para com o autor, na tentativa de construir um sentido, o sentido na percepção do leitor/compilador. Um livro móvel e moldável, sem ordem fixa, onde seus fragmentos poderiam se permutar em todas as direções e sentidos:

O *Livro do Desassossego* é uma não-obra, um não texto. [...] Dado que é não-orgânico, a sua in-existência textual não permite qualquer projeção de totalidade. Nem sequer sob a forma mínima de dois conjuntos claramente diferenciados, consistindo numa espécie de primeira e segunda fase da sua escrita. (MARTINS, 2000, p. 221)

Pessoa através de fragmentos arquitetou uma estrutura que permitia um encadeamento da história. Não existia uma ordem de publicação. Richard Zenith, que em 1998, ao publicar sua versão da obra, defende na introdução que o livro é inexistente de forma material, ele é uma subversão, um livro-sonho. Dessa forma, Zenith (1998, p.32) propõe um desafio ao leitor, “suposto quebra-cabeça sem solução. Cada leitor pode montar um *Livro do Desassossego* pessoal” (CUNHA, 2005, p.45). Jacinto do Prado Coelho, já havia lançado a mesma proposta em sua edição lançada em 1982:

A ordem aleatória da inventariação do espólio literário de Fernando Pessoa parece-me de rejeitar in limine, já que, desorientando a leitura, obrigaria cada leitor a fazer ele próprio uma montagem, um jogo de *puzzle* que, além de penoso, exigiria um poder de construção de que só dispõem leitores privilegiados. (COELHO, 1982)

Nesse sentido, existe em seu texto uma expressão íntima, porém, uma liberdade para organizá-lo e desorganizá-lo, mantendo um sentido lógico. A elaboração e a escrita do *Livro do Desassossego* mostram o desdobramento da consciência e da individualidade, a partir da fragmentação marcada no próprio fluxo do texto, um texto fragmentado em busca de um autor (SOUZA, 2011, p.186-191). Dessa forma, percebe-se que cada compilador buscou uma liberdade lógica para conectar os fragmentos e também escolher quais fragmentos estariam em suas compilações. Para comprovar essa afirmação usaremos 4 organizadores, através de um quadro comparativo:

Compilador	Ano	Editora	Fragmentos	Critério de ordenação
Coelho	1982	Ática	520	Temáticas
Cunha	1997	Relógio d' Água	723	Cronológico
	2008			
Zenith	1998	Assírio & Alvim	514	Subjetivo
	2009			
Pizarro	2010	Imprensa Nacional Casa da Moeda	586	Cronológico

FIG. 1. COMPARAÇÃO ENTRE FRAGMENTOS E CRITÉRIOS DE ORDENAÇÃO DO LIVRO DO DESASSOSSEGO.

Além de uma divergência entre quantidade de fragmentos e critérios escolhidos pelos organizadores, também existe a possibilidade de ordenação entre os fragmentos. Para ilustrar serão usados os fragmentos publicados por Fernando Pessoa na revista *Descobrimento*, podendo dessa maneira, demonstrar a capacidade de interação dentro do livro, onde o leitor possui essa liberdade de organizar ao seu modo, sem que se perca o sentido lógico da escrita.

Fragmentos	Pessoa (1931)	Coelho (1982)	Cunha (2008)	Zenith (2009)	Pizarro (2010)
Prefiro a prosa ao verso	Frag1	Frag 13	Pág 493	Frag 234	Frag 331
Nuvens... hoje tenho consciência	Frag2	Frag 154	Pág 478	Frag 216	Frag 332
Goosto de dizer	Frag3	Frag 15	Pág 495	Frag 261	Frag 333
Sim, é o poente. Chego à foz	Frag4	Frag 181	Pág 492	Frag 232	Frag 334
Assim como, quer o saibamos	Frag5	Frag 239	Pág 481	Frag 219	Frag 335

FIG. 2. COMPARAÇÃO DA ORDENAÇÃO DOS FRAGMENTOS

Se cotejarmos as Fig. 1 e 2 perceberemos claramente que cada compilador – com exceção de Pizarro, que manteve-se fiel à certa ordem definida por Pessoa – seguiu sua própria ordem, montou seu próprio *Livro do Desassossego*. Porém, essa característica só se torna possível devido ao método de escrita do autor, que permitiu uma escrita aberta, característica hipertextual.

Zenith (2001, p. 34), defende que a melhor organização do Livro seria uma edição onde as páginas fossem soltas e o leitor pudesse ordená-las de acordo com seus próprios critérios. Essa afirmação levanta outra questão, a participação ativa do leitor através desses hipertextos e capacidade de moldar o próprio livro, não daria o título de coautoria, uma vez que existe uma interferência na obra inicial? Seno (1984, p.185), quando questionado sobre a obra Pessoaana, defende que a “obra fragmentada não é senão mais uma das suas várias obras, por pessoas várias”, isso não se refere apenas aos personagens ficcionais que constroem a obra, mas a qualquer pessoa que contribuiu de alguma forma para construção dos vários *Livros do Desassossego*.

## A BUSCA DE UM LIVRO POSSÍVEL

Theodor Holm Nelson (1982), na sua obra *Liberary Machines*, resumiu o conceito de hipertexto como “escrita não-sequencial” e “rede interligada” onde os leitores podem percorrer de forma “não-linear”. Isso no meio eletrônico possibilita uma maior interação autor-leitor, conseqüentemente uma maior colaboração do leitor com a obra. Surge a partir daí a lógica metagráfica, isto é, uma lógica que liga o conteúdo conceitual e o conteúdo visual dos textos.

É importante ressaltar que a ascensão da literatura aos meios digitais trouxe grandes modificações para o leitor e para o autor, o conceito de coerência textual, foi superado pelo conceito de construção coletiva o que fortificou essa relação de colaboração, o leitor com o surgimento desse novo meio, escolhe o caminho a seguir. Mas, muitas das características dos hipertextos tiveram sua origem no livro impresso, conforme Genette (1982) informa: a quebra da linearidade, a estima do fragmento, o emprego de índices e intertítulos orientadores de leitura. Até essa participação do leitor na obra, já fez parte de alguns livros impressos, assim como no *LdoD*.

O *LdoD*. busca alguém que o complete, ordene e o torne possível. Mas essa característica de um final inacabado, ou incompleto está presente também em muitas outras obras. Burton Pike organizou um ensaio, onde apresentou uma seleção de obras que tinham em seu final essa característica de um final aberto ou que de fato não concluem aquilo que iniciaram: *Os Cadernos de Malte Laurids Brigge*, de Rilke, com o retorno de um filho pródigo não reconciliado com o mundo; os romances de Kafka, que ou terminam por um coup de *théâtre* que nada explica, como no *Processo* ou no *Castelo*, sem que a personagem alguma vez entre no castelo; a *Recherche* de Proust, que acaba quando o narrador está preparando-se para começar a escrever o romance que o leitor acabou de ler; o *Finnegans Wake*, cuja última meia frase se completa na outra metade que inicia a obra.

A elaboração e a escrita do *Livro do Desassossego* demonstram a fragmentação da consciência e da individualidade. A fragmentação está marcada no próprio fluxo do texto, um texto fragmentado em busca de um autor (SOUZA, 2011, p.186-191). Essa busca de tornar o *Livro do Desassossego* um livro possível e completo, na tentativa de aproximar o leitor ainda mais da obra e da liquidez permitida pela sua escrita Pessoaana, fez com que muitas ideias surgissem.

Em março de 2011, no centro de Literatura Portuguesa da Universidade de Coimbra, surge a proposta de tornar o *LdoD*. um arquivo digital hipermídia<sup>3</sup>, intitulado *Nenhum problema tem solução*, sob a coordenação do pesquisador Prof. Dr. Manuel Portela. A ideia da construção deste arquivo surgiu da percepção do idealizador de que as novas tecnologias permitiam uma nova forma de edição textual. As edições digitais começaram a ser trabalhadas no final da década de 1990, principalmente na língua inglesa, e por meio das diversas versões que surgiam. Manuel Portela começou a pensar na adaptabilidade genética, por assim dizer, do *Livro* pessoano para o espaço virtual, pelas características prototípicas do hipertexto já comentadas.

Além da dimensão genética (construção do *LdoD* pelo autor) e da dimensão social (construção do *LdoD* pelos editores), o Arquivo

---

<sup>3</sup> O termo hipermídia é entendido como deslocamento do conceito de hipertexto formulado nos anos 60 por Theodor Nelson que já se reportava ao texto eletrônico como escrita ramificada que sugere ao usuário/leitor percursos previamente predefinidos, permitindo abertura do texto e, conseqüentemente, possibilitando a circularidade por parte do sujeito usuário no tocante às estruturas significantes digitais.

Digital do *LdoD* prevê uma dimensão virtual (construção do *LdoD* pelos leitores), com um conjunto de funcionalidades interativas e dinâmicas explicitamente programadas no modelo. (PORTELA, 2013, p. 12)

Jerome McGann (1995) em seu ensaio intitulado *The Rationale of Hypertext*, desenvolve um argumento que sugere que a lógica e a racionalidade do hypertexto permitem pensar os textos e as obras de uma forma não hierárquica, o que apoia a ideia trazida por Portela, em certa forma pensando em módulos do livro (partes, seções).

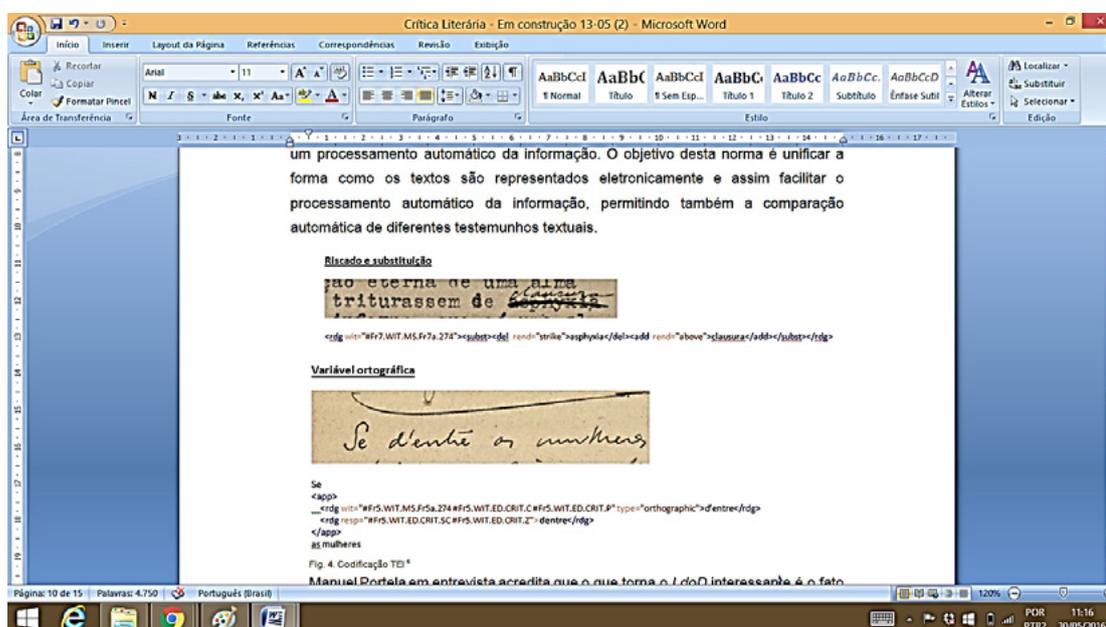


FIG. 4. CODIFICAÇÃO TEI 4

Manuel Portela diz acreditar que o que torna o *LdoD* interessante é o fato de não conseguir adivinhar onde é que ele vai chegar a partir da primeira frase, mas consegue-se perceber que ele o transporta para outro lugar. Alguns autores utilizam para que essa sensação exista a Teoria de Hemingway, denominada Teoria do *Iceberg*, a qual prevê que, na sua escrita os fatos flutuam sobre a água, o não dito prevalece sobre o dito. Ou seja, o escritor mostra somente o necessário para se contar uma história, mas sem entregar a essência, o principal, o que lhe sustenta, dessa maneira o mais importante nunca conta.

4 Disponível em <https://projetoldod.wordpress.com/t-e-i/>

O leitor, se o escritor está escrevendo com verdade suficiente, terá uma sensação mais forte do que se o escritor declarasse tais coisas. A dignidade do movimento do *iceberg* é *devida ao fato de apenas um oitavo de seu volume estar acima da água.* (HEMINGWAY apud MOSCOVICH, 124).

Porém, no caso do *LdoD*, existe uma dificuldade em estabelecer nexos narrativos entre os fragmentos. Cada fragmento se centra na escrita e toma de consciência da sensação; já na teoria de Hemingway os nexos narrativos estão presentes, ou seja, as histórias possuem um início, meio e fim.

The image shows a web interface for the 'L do D' project. At the top, there is a navigation bar with links for 'Arquivo LdoD', 'Acerca', 'Edições', 'Pesquisa', 'Virtual', 'Admin', and 'Sair'. Below this, the main content area is titled 'Os sentimentos que mais doem' and includes a sub-header 'BNP/E3, 2-43'. On the left, a scanned manuscript page is displayed with the title 'L do D' and the number '134'. The text on the manuscript is partially obscured by a watermark. In the center, a digital transcription of the text is shown, with some words highlighted in red. On the right, there is a sidebar titled 'Edições dos Peritos' and 'Edições Virtuais'. The 'Edições dos Peritos' section lists several users with their respective counts: Jacinto Prado Coelho (312), Teresa Sobral Cunha (566), Richard Zenith (196), and Jerónimo Pizarro (323). The 'Edições Virtuais' section includes a 'ClassW' button and an 'Adicionar' button.

FIG. 3. PROTÓTIPO DO SITE DESENHADO PELA EQUIPE DE COIMBRAS

Para Portela (2013, p. 1) a migração de textos impressos e manuscritos para o meio digital resultou na progressiva formalização de princípios e normas de codificação eletrônica que permitem tirar partido da processabilidade automática.

Dessa forma, após se aprofundar na temática do hipertexto, o autor,

precisou conhecer a linguagem de codificação TEI (*TextEncodingInitiative*)<sup>6</sup>, cujo principal objetivo é padronizar como os textos são representados eletronicamente, facilitando um processamento automático da informação. O objetivo desta norma é unificar a forma como os textos são representados eletronicamente e assim facilitar o processamento automático da informação, permitindo também a comparação automática de diferentes testemunhos textuais

O arquivo irá agregar, segundo Manuel Portela (2011), *fac-símiles*<sup>7</sup> digitais de todos os materiais documentais do *LdoD*, transcrições diplomáticas desses materiais, uma tábua de concordâncias para as principais edições portuguesas publicadas entre 1982 e 2010 (Coelho 1982; Cunha 1990; Zenith 1998; Cunha 2008; Pizarro 2010), e ainda ferramentas de pesquisa e análise textual. A proposta do projeto, é combinar uma edição “genética” e uma edição social do livro, trazendo uma relação entre a rede potencial de intenções autorais e a construção de seus sucessivos editores.

A proposta é ir além da digitalização de arquivos, permitindo que o leitor compare os manuscritos originais com as quatro edições, além ter a possibilidade de arrumar os fragmentos como quiser, também permite fazer anotações, sugerir leituras e até continuar a escrita. A proposta é convidar o leitor a participar dessa obra, construindo-a. Com esse projeto de passagem para o digital busca-se, para o *LdoD*, a resolução do problema de sua inadequabilidade genética à tecnologia do livro impresso.

O livro é basicamente sua materialidade (nos dias de hoje, o papel criado a partir das árvores). No ocidente é também um sistema de leitura preposto, que estabelece uma ordem de progressão da esquerda para direita e de cima para baixo, da página inicial à página final. Involuntária ou intencionalmente, Pessoa aborda a possibilidade de dispor os “capítulos” numa qualquer sequência pré-estabelecida, característica que também foi experimentada por outros seus contemporâneos, como o escritor austríaco Robert Musil, que em *O Homem Sem Qualidades* nunca se decidiu sobre o local exato do encaixe de todos os capítulos alternativos que produziu para suspender o desenlace do romance.

---

6 TEI (*TextEncodingInitiative*): Designa uma norma de codificação de textos em formato digital, desenvolvida desde 1988 por um consórcio de instituições (universidades, bibliotecas, associações científicas).

7 Reprodução exata de uma assinatura, escrito ou estampa; do latim *fac-simile*, significa “faz coisa semelhante”.

A passagem do *Livro do Desassossego* para o mundo digital tornará possível ao leitor percorrer a selva desorganizada da escrita pessoana e ordenar, se assim o quiser, os fragmentos sem versões alternativas possíveis, participando como coautor da obra.

## Referências

- ABDALLA JÚNIOR, B. & M. A. P. **História Social da Literatura Portuguesa**. São Paulo: Ática, 1994.
- ARIAL, L. Hipertexto, Literatura e Fernando Pessoa. In: **Tabacaria n.º 5**, Lisboa: Casa de Fernando Pessoa, 1997.
- BURKE, P; BRIGGS, A. **Uma História Social da Mídia: de Gutenberg à Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.
- CASTELLS, M. **A Galáxia da Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2003.
- \_\_\_\_\_. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2002.
- CHARTIER, Roger. **A Aventura do Livro: do Leitor ao Navegador**. São Paulo: Unesp/Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1999.
- COELHO, J. **Camões e Pessoa, Poetas da Utopia**. Europa-América: Editora Mem Martins, 1983.
- CUNHA, A. **Memorial do Desassossego: Breve História da Edição do Livro do Desassossego**, de Fernando Pessoa. Rio de Janeiro: UFRJ, 2005. (Dissertação de Mestrado em Literatura Portuguesa).
- DUARTE, L. F. **Pequeno Dicionário de Termos da Crítica Textual**. Lisboa, 1997.
- FERREIRA, Ermelinda Maria Araujo. Motivos Medievais em Molduras Hipertextuais, in: **Revista Hipertextus Digital**. Recife: vol. 1, 2007.
- GIMÉNEZ, D. Fragmentación y Edición en el Libro del Desassossego. In: **MatLit**, Volume 1, Número 1, 2013, pp. 57-73.
- GENETTE, Gerard. **Palimpsestes**. Paris: Seuil, 1982.
- HAYLES, N. Katherine. **Eletronic Literatura: News Horizons for the Literary**. Indiana: University of Notre Dame Press, 2008.
- HEMINGWAY apud MOSCOVICH, C. De Poe a Piglia: Em Busca das Teorias sobre o Conto e o Encontro de uma Gramática do Silêncio. In: **Revista Veredas**, v. 8, n. 124, out. 2006.
- LÉVY, P. **O que é o Virtual?** São Paulo: Editora 34, 2003.

\_\_\_\_\_. **As Tecnologias da Inteligência.**

São Paulo: Editora. 34, 1993.

\_\_\_\_\_. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1999.

LEMOS, A. **Cibercultura** – tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

MANOVICH, L. **The Language of New Media.**

Cambridge: The MIT Press, 2000.

MAINGUENEAU, Dominique. **O Contexto da Obra Literária.** São Paulo: Martins Fontes, 1995.

MOISÉS, L. P. Apontamentos sobre a Poética do Fragmento na prosa de Bernardo Soares. In: **Um Século de Pessoa.** Encontro Internacional do Centenário de Fernando Pessoa. Lisboa, Abril de 1989, p. 84-87.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço.** São Paulo: Editora UNESP, 2003.

PAZ, Octávio. O Desconhecido de Si Mesmo. In: **Signos em Rotação.** São Paulo: Perspectiva, 1996.

PESSOA, Fernando. **Livro do Desassossego.** 2 volumes. Prefácio e organização de Jacinto do Prado Coelho. Recolha e transcrição dos textos de Maria Aliete Galhoz e Teresa Sobral Cunha. 2ª ed., Lisboa: Ática, [1982] 1997.

\_\_\_\_\_. **Livro do Desassossego composto por Bernardo Soares, ajudante de guarda-livros na cidade de Lisboa.** Ed.

Richard Zenith. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

\_\_\_\_\_. **Livro do Desassossego.** Tomos I e II. Ed.

Jerónimo Pizarro. Lisboa: INCM, 2010.

\_\_\_\_\_. **Livro do Desassossego composto por Bernardo Soares, ajudante de guarda-livros na cidade de Lisboa.**

Ed. Richard Zenith. Lisboa: Assírio & Alvim, 2011.

PORTELA, M. Nenhum Problema tem Solução: um Arquivo Digital do *Livro do Desassossego*. In: **MatLit, Revista do Programa de Doutoramento em Materialidades da Literatura.** Vol. 1, n.1, 2013.

SANTAELLA, L. **Culturas e Artes do Pós-Humano: Da Cultura**

das Mídias à Cibercultura. São Paulo: Editora Paulus, 2003.

SIMÕES, João Gaspar. **Cartas de Fernando Pessoa a João Gaspar Simões**. Lisboa: Publicações Europa-América, 1957.

SOUZA, C. Vicente Guedes e Bernardo Soares:  
Para Além do Desassossego. In: **Revista Cultura  
ENTRE Culturas**. Lisboa: 2011, p.186-191.



**VISÕES LÍRICAS:  
CHAVES DE LEITURA  
PARA A VIOLÊNCIA  
EM ALEIJÃO DE  
EDUARDO STERZI**

**Danuza Kryshna da Costa Lima (UFPE)**

danuzakryshna@gmail.com

**RESUMO:** Influenciado por novas ideologias estéticas, compromissado com a palavra que não exclui o social – contudo sem extremismos – e de seu desvencilho do possível caráter inspirativo, visamos apresentar como o texto poético nutrido de um engenhoso trabalho estético exhibe imagens poéticas relativas à violência a partir da leitura e discussão do corpus em análise, Aleijão (2009), de Eduardo Sterzi. Visamos dialogar sobre os dispositivos da linguagem na configuração do binômio literatura/real. Nesta temática, a influência da tradição na produção poética contemporânea como forma de revisitação e aprimoramento do sistema de transformação imagético da poesia, a partir da análise dos poemas, o conceito de paisagem e metáfora negativas e suas aplicabilidades no resgate à historicidade da lírica e o hermetismo poético. Nesta ótica, discutiremos – no campo da forma – como o eu, entendido como “sujeito ético”, encerra em si a imagem vista do outro, a confirmar na prática como a violência está agenciada nos territórios formais do texto poético. Visitaremos as referências que tratam dos temas centrais deste trabalho, como: poesia, teoria literária, leitura de imagens, hermetismo e violência. Dessa forma, far-se-ão necessários o arcabouço teórico de Hugo Friedrich (1978), João Alexandre Barbosa (1986), Fábio Andrade (2010), Octavio Paz (2012, 2013).

**PALAVRAS-CHAVE:** Violência; Poesia Contemporânea; Aleijão; Eduardo Sterzi.

**ABSTRACT:** Influenced by new aesthetic ideologies, committed to the word that doesn't exclude the social - but without extremism - and its disengagement of the possible inspirational character, we aim to present how the poetic text nourished by an ingenious aesthetic work exhibits poetic images related to violence from the reading and discussion of the corpus under analysis, Aleijão (2009), by Eduardo Sterzi. We aim to dialogue about the devices of language in the configuration of the binomial literature / real. In this theme, the influence of tradition on contemporary poetic production as a way of revisiting and improving the system of image transformation of poetry, from the analysis of poems, the concept of negative landscape and metaphor and its applicability in the rescue of the historicity of lyrical and hermetic poetic. In this perspective, we will discuss - in the field of form - how the self, understood as an “ethical subject”, encloses in itself the image seen from the other, confirming in practice how violence is organized in the formal territories of the poetic text. We will visit the references that deal with the central themes of this work, such as: poetry, literary theory,

reading of images, hermeticism and violence. Hugo Friedrich (1978), João Alexandre Barbosa (1986), Fábio Andrade (2010), Octavio Paz (2012, 2013).

**KEYWORDS:** Violence; Contemporary Poetry; Aleijão; Eduardo Sterzi.

## INTRODUÇÃO

O texto que é o mundo não é um texto único: cada página é tradução e metamorfose da outra, e assim sucessivamente. O mundo é a metáfora de uma metáfora. O mundo perde sua realidade e se transforma numa figura de linguagem. Octavio Paz. *Os filhos do barro*.

Analisar a composição lírica de Eduardo Sterzi em seu livro *Aleijão* é mergulhar num imenso mar de correspondências textuais, míticas, históricas e imaginativas. O texto obriga o leitor a manter uma atividade crítica diante de uma “leitura palimpsesta”, como definiu João Alexandre Barbosa. É preciso descamar o texto para ter acesso livre aos enigmas do poema. Ler poesia hoje é arregaçar as mangas para a atividade de garimpo, investigação e, sobretudo, ágil ação de decifração dos códigos do poema. A origem mística, induzida pelo caráter mágico das palavras, contrasta com um intenso trabalho estético, revelando ao leitor – participante assíduo da recepção do texto – uma aguda intelectualidade, a fim de dar passagem a este leitor, nos labirintos interpretativos da malha textual. O texto tornou-se o mundo porque é capaz de emoldurar suas imagens e, mais, metamorfoseá-las; este mundo, o envoltório social da obra, e/ou o universo íntimo de leitura e garimpo das formas líricas do próprio poeta.

## SOB A LUZ E O RIGOR DA FORMA

A ação da composição lírica traduz-se em: volver a chave mestra da palavra (o signo) para uma ação centrípeta no sentido do verso, agenciar os mecanismos providos pela linguagem, valer-se de uma miríade de joias mitológicas, acervos imaginativos e fórmulas matemáticas para compor a chama iluminativa do poema, esta chama, sua forma. Mais: surtir tal produto das categorias que a fazem fruto da “dissonância e metafísica da vida”, para utilizar os termos de Georg Lukács, e ungir-se da historicidade que auxilia sua configuração diante da tradição poética. Os terrenos da lírica são vastos, mas tão íntimos e individuais quanto nossos próprios devaneios, porque do mesmo barro que se edifica a estrada da lírica – a vida – nos edificamos, pois que, por toda a parte, resquícios da criação nos apontam a direção a seguir e nos fazem lembrar a matéria bruta da qual culturalmente viemos: o barro continua sendo o barro e o trabalho do poeta

resume-se em constante confronto entre o rigor e a forma. É por meio da palavra, que se faz a ponte, apresenta-se a reflexividade do mundo, a poesia então revela a vastidão do mundo no universo subjetivo do Eu.

Pensamos que a forma do poema contemporâneo pode imbricar em uma infinidade de categorias, modos de leitura, características, aspectos estilísticos, contudo, a delimitação de uma raiz interpretativa para os poemas explorados continuará sob a ordem de uma análise pautada na observação. Sendo assim, pensemos primeiramente na significação da palavra forma, que de acordo com o dicionário da língua portuguesa, Houaiss, significa:

1. **for.ma** s.f. 1. Configuração física dos seres e das coisas; formato, feio <a.f. da mesa> <a.f. humana> 2. Estado físico de um corpo, de uma substância <f. sólida> 3. Ser ou objeto indefinido <naquela escuridão, só via formas> 4. Maneira, método <encontrou uma f. d terminar a tarefa> 5. Tipo, variedade <uma nova f. do vírus> 6. Condição física <está em ótima f.> 7. Fila, alinhamento.

- 2 **for.ma** \ô\ s.f. 1. Molde (HOUASSIS, 2008, p. 350).

Molde para a composição, alinhamento dos elementos estéticos dentro deste mesmo molde, modelo, matriz, substância, tal em resumo a significação da palavra forma. Todavia, para além de uma mera definição, a palavra forma, como conceito, foi amplamente divulgada e moldada ao longo dos tempos. O intuito foi sempre analisar, dissecar a maneira como o mundo transforma-se em linguagem sensível. A forma seria, então, a resposta à pergunta essencial de como a vida figura na arte. De acordo com Lukács, para quem o conceito de forma define todo o seu pensamento crítico, a literatura substancializa a essência da vida na forma literária, no presente caso, na forma lírica, no molde, o poema. Segundo Lukács, para quem a definição do conceito de forma se faz de maneira histórico-filosófica, as formas literárias têm “de estreitar e volatizar aquilo que configuram, a ponto de poder sustentá-lo, ou são compelidas a demonstrar polemicamente a impossibilidade de realizar seu objeto necessário e a nulidade intrínseca do único objeto possível, introduzindo assim no mundo das formas a fragmentaridade da estrutura do mundo” (LUKÁCS, 2012, p. 36).

O tracejo em busca de uma nova forma para o discurso lírico deságua numa pesquisa incessante, por parte do poeta, dos mecanismos de que a linguagem dispõe para a sua conseqüente reinvenção. Se o conceito de forma se fundamenta neste redirecionamento do pensamento e da mentalidade

humana, esta reestruturação somente se efetiva com o desvelar da própria linguagem:

Traços de uma origem arcaica, mística e oculta contrastam com uma aguda intelectualidade, a simplicidade da exposição com a complexidade daquilo que é expresso, o arredondamento linguístico com a inextricabilidade do conteúdo, a precisão com a obscuridade, a tenuidade do motivo com o mais impetuoso movimento estilístico (FRIEDRICH, 1978, p. 16).

Caminha-se rumo a uma arquitetura textual. De acordo com Friedrich, responsável por uma “operação” que “consiste em deduzir do conhecido o desconhecido, como faz o analista no sentido matemático” (FRIEDRICH, 1978, p. 29). Gerenciada pela extensa utilização de recursos analógicos, promovendo o que Octavio Paz, em *Os filhos do barro*, ressalta: a “tradição do novo”. Paz acredita que o moderno não se caracteriza pela constante prática do novo, ou o que o autor denomina também de “tradição da ruptura”. Ao elucidar os quesitos e/ou categorias do moderno, Octavio Paz faz uma verdadeira digressão sobre o quesito tempo, afinal, é por ele e nele que se entrelaçam as categorias do moderno e do tradicional. É neste aspecto, que o próprio autor se permite a utilização do termo “tradição moderna”, ao destacar que o moderno se caracteriza por romper com categorias já estabelecidas, mas também funda-se num dado instante histórico, podendo ser considerado uma tradição, pois ao pensarmos no futuro, é esta “tradição moderna” que promoverá novas rupturas e junções.

## PAISAGEM NEGATIVA

Ao abrir as páginas de *Aleijão*, tende o leitor ao confronto: “CUIDADO AO CÃO / que morde dentro<sup>1</sup>” (STERZI, 2009, p. 11) e, no acréscimo da preposição, evidencia-se o que o leitor encontrará nas páginas seguintes: uma fera à espreita do leitor que a devore, ou a decifre. É lançada a primeira pedra-de-toque ao leitor previamente avisado sobre a atmosfera e a paisagem presentes nos poemas que compõem o livro e que se mantêm acesas durante

---

<sup>1</sup> Na cidade de Pompeia, antiga Roma, encontrava-se a inscrição em latim *cave canem*. (cuidado com o cão).

todo o corpo da obra. Os versos tornam-se a advertência ou o conselho para os desavisos da razão, diante do perigo em confrontar-se com a verdade ou o onírico vacilante que nela habita. A ênfase na negatividade cotidiana revela um mundo fundamentalmente violento, no qual não há esconderijo, o espaço é a projeção da relação ético-ontológica que se firma na negação do “deixar-ser”. Não há ilusões, utopias e refúgios, a única alternativa é degradar-se, aleijar-se. “Para fora d’água” funda a partir de uma cena, capturada dos redutos da memória da infância, a mesma paisagem negativa, desta vez, construída no corpo do poema, por meio da inserção dos espaços vazios e da quebra métrica do verso. Reproduzimos o poema na íntegra:

uma âncora (pois que  
 faltam pés)  
     desce  
 do corpo à  
 calçada: na infância,  
 uma arraia  
     dança  
 no aquário;  
 outra jamanta,  
     sangra  
 arrancada  
 Para fora d’água  
 – trabalho de arpões  
 Improvisados,  
 oco  
 de palavras  
 (escondem-se,  
 sanguinárias,  
 as  
 mãos  
 de meu pai)  
 (STERZI, 2009, p. 23)

Utilizando-se de recurso que muito nos lembra o *flashback* – convém ressaltar que a memória resgata a matéria sensível da vida por meio das cenas que nos são caras, guardadas no inconsciente –. O primeiro verso do poema inicia com o direcionamento que parte do material mais específico para o objeto mais geral, conduzindo o leitor a acompanhar, como

que munido de uma câmera filmadora, as cenas para compor o que seria o objeto de maior teor dramático. A cena é projetada a partir da inserção do objeto “âncora” que “desce // do corpo à / calçada”, logo após, o vocativo que explicará o corpo que desce: “uma arraia // dança” e sucessivamente somos levados como que por uma impetuosidade rápida de flash ao “aquário” que agregará “outra, jamanta, // sangra / arrancada // para fora d’água”. Assim como o homem em sua condição de eterno refugiado de seu espaço natural, sujeito a permanecer preso, como no poema anterior, este corpo retido na calçada e a imagem reabilitada pela memória projetam-se pausadamente como tapes desta paisagem memorialística e vão aos poucos desenhando-se “para fora d’água”. As ações estrategicamente postas em versos quebrados: “desce, dança, sangra”, marcam este desenho da memória. Colocadas como quebras dos versos, as palavras prefiguram o movimento que marca três tempos distintos no poema, tomadas de ações que se coadunam ao fim do texto. Tal a engenhosidade na colocação de cada uma delas – o que denuncia a inteligência poética de Eduardo Sterzi –. As ações são gradativas, mas sofrem uma brusca paralisação intencional com a colocação da segunda ação, “dança”. Repitamos os versos a fim de localizar tais pausas:

uma âncora (pois que  
faltam pés)  
desce  
do corpo à  
calçada: na infância,  
uma arraia  
dança  
no aquário;  
outra jamanta,  
sangra  
arrancada  
Para fora d’água

Após a inserção das pausas – que soam como o som agonizante do corpo semimorto, o tombo da queda, o rebatimento do peixe e, por fim, o sangue fétido – o foco da cena se modifica e se estreita perante o olhar vigilante do leitor, é aberto um movimento de close prefigural na memória, no qual encontramos: “– trabalho de arpoes / improvisados,” e a bela definição do momento numa metáfora enxuta: “oco de palavras”. O resultado para a não-compreensão da ação revelada: não faltam palavras, elas existem, mas

se encontram vazias, somente o silêncio pode traduzir a cena rememorada, e este silêncio surge acima e abaixo do verso “oco de palavras”, como que uma pausa momentânea para engolir a seco o instante. Todo o redesenho da memória para chegar à imagem: “(escondem-se, sanguinárias, / as / mãos / de meu pai)”, posto que todo o poema é construído para apresentar fatalmente esta imagem: as mãos que escondem uma das primeiras lições de violência da vida, as mãos do pai, o que confirma a ideia de que mesmo a infância se torna o reduto de nossa prática precursora da violência, nos pequenos atos, a educação pela pedra amolada da violação. E se neste território onde o que se revela é a decadência, o exílio e a devastação criam a paisagem negativa que emoldura os versos que compõem *Aleijão*.

A tendência à negatividade e a tentativa de responder às dissonâncias da vida por meio da matéria sensível – o texto literário – não é algo novo e convive na poesia desde há muito tempo. Em *Os filhos do barro*, Octavio Paz conclui que a poesia “faz algo mais que dizer a verdade, cria realidades possuidoras de uma verdade: as da sua própria lógica” (PAZ, 2013, p. 113).

O procedimento metafórico – fruto de um processo analógico primeiro – como ferramenta para produção poética torna-se visível diante da crítica e importante instrumento estético para os poetas desde o Romantismo – como atesta Octavio Paz<sup>2</sup> – e é precisamente utilizado por Eduardo Sterzi para construção de *Aleijão*. O uso corrente da metáfora instaura um tempo preciso na atividade poética, sobretudo, de recepção da obra; o poeta se detém sobre o trabalho com a palavra, verdadeira semente no campo da linguagem. Se o uso da metáfora, até antes do século XIX, promovia uma certa urdidura por parte do leitor sobre o texto, cobrando deste, como a um devedor dos símbolos e da mitologia, as verdades contidas numa esfera exterior ao poema, na poesia contemporânea, esta metáfora é revelação, ela continua em imensa medida. É largamente utilizada como ferramenta estética para não somente construir o sentido, mas fazer volitar perante a leitura atenta e crítica do leitor, o processo de desvirtualização ou mesmo (des)automatização dos dispositivos da linguagem, eis seu caráter

---

2 No ensaio “Analogia e ironia”, in: PAZ, Octavio. *Os filhos do barro – do romantismo à vanguarda*. São Paulo: Cosac Naify, 2013, p. 66-83. Segundo o crítico, o uso do procedimento analógico na poesia remonta em primeira instância à própria analogia entre magia e poesia, tema que inclusive reaparece durante os séculos XIX e XX. Esta analogia primeira permite ao poeta e também leitor crer na produção artística como algo que não surge apenas para re-(a)presentar o mundo, mas sobretudo, para impactá-lo, segundo Paz, “se a arte é um espelho do mundo, esse espelho é mágico: muda o mundo (p. 69), a poesia como reconquista deste caráter revolucionário humano, contém em si mesma as experiências da vida, da totalidade do homem para afetar o mundo, adquirindo assim sua verdadeira intensidade.

revelador.

O que aqui entendemos por metáfora negativa está associado a certa ironia<sup>3</sup>, – característica ou operador formal da poesia – seria, pois, um processamento negativo da matéria tangível, a fim de deslocá-la nas imagens, e no espaço intrinsecamente ligado ao universo da composição lírica. É negativa porque nega a si mesma como tropo e resiste à relação de similaridade abreviada, concorrendo a mais: libertar-se do poder de simplesmente redescrever a realidade. Por isto, em Sterzi, mais parece a metáfora um reduto de autoafirmação nutrida de uma ferida característica, mostrada na forma do poema, pela economia da palavra, sustentada pelo silêncio significante. Vejamos o poema “Mão morta”:

ofereço a mão morta  
em espetáculo; a mão  
cadáver, que dança  
involuntária e desengonçada  
quando a rua chacoalha;  
mão de fantoche ou  
de espantalho; apêndice  
incômodo (oxalá  
descartável) que às vezes  
escondo, outras mascaro:  
eis que salta do bolso  
a mão (por ora) palhaço;  
queres apertá-la?  
(STERZI, 2009, p. 92).

Na definição seca encontrada no título do poema, a metáfora se constrói sem o elemento que interliga funcionalmente os elementos de uma analogia, na qual A está para B, assim como C está para D. Na formação da metáfora, alcança-se C de D, contudo, Sterzi propõe a fusão de A em C, silenciando os termos B e D. O leitor, então, detentor de um campo de abrangência singular na poesia contemporânea, compreende que “mão morta” revela-nos a impossibilidade real da figura, a mão sendo o escândalo e o espetáculo. “Mão morta”, por processo de sinonímia, transforma-se

3 Sobre a ironia, Octavio Paz a revela como pertencente ao “tempo histórico”, é consequência e também consciência da história; “a ferida pela qual a analogia sangra; é a exceção, o acidente fatal, no duplo sentido do termo: o necessário e o infausito” (2013, p. 81)

em “mão / cadáver” – desta vez sem emprego do hífen – para emoldurar o cenário banal de seu convívio, porque esta mão, figurada, é também a analogia do Outro que nos espreita, porque morta é corpo estranho; viva, revela a impossibilidade natural de reconhecimento; incômoda, ela é parte anômala e estrangeira de nós mesmos, porque até o olhar sobre o próprio corpo é atípico e estrangeiro:

ofereço a mão morta  
em espetáculo; a mão  
cadáver, que dança  
involuntária e desengonçada  
quando a rua chacoalha;

Então viva, este “apêndice / incômodo (oxalá / descartável)” metáfora tangível não serve mais para ofertar, é descarte violável e como parte integrante deste aleijão que se forma é “(por ora)” projetada na forma do texto como a fusão necessária entre o estranhamento diante da perplexidade do mundo e a arquitetura das palavras, que, como todas elas, “são diabólicas. Sozinhas já fazem o diabo, quando se juntam...”<sup>4</sup>

### **HERMETISMO EM FACE DA VIOLÊNCIA EM ALEIJÃO**

Nos caminhos entre a lírica e sua historicidade, o poeta, munido de uma consciência crítica que culmina numa arquitetura estética do texto, opera no campo da linguagem o processamento visual da fusão entre os espaços do Eu e do Outro, – para lembrarmos a fórmula ontológica e os conceitos totalizantes de individual/universal –. Tal ação culmina em uma reestruturação da atividade poética (uma espécie de modo de leitura que vislumbra um texto dúctil), arguta, permeada de signos plurissignificativos, como peças de um jogo *Lego*, no qual o leitor deve – dotado de sensibilidade e habilidade interpretativa – decifrar os enigmas do texto. Na visão de

---

4 PERRONE-MOISÉS, Leyla. Promessas, encantos e amavios in: *Flores da escrivãzinha*. São Paulo: Rocco, 1990, p. 13-14.

Fábio Andrade<sup>5</sup> a utilização de “uma linguagem artística profundamente elaborada nasce de uma reflexão crítica” (ANDRADE, 2010, p. 34), dá luz ao hermetismo poético. Localizado entre as zonas de conflito do texto: palavra e signo, o hermetismo configura-se como um alto grau de depuração e trabalho estético, o que em *Aleijão* alia-se a um agenciamento necessário das imagens de violência como fonte de resgate da historicidade lírica<sup>6</sup>. Dos operadores formais observados no discurso lírico empregado por Sterzi para produção de *Aleijão*, o hermetismo acopla todas as outras, por ser a partir desta tomada de consciência crítica para com a linguagem que se processa um modo de leitura diferenciado, ou seja, paisagem e metáfora negativa constituem-se como traços do hermetismo poético em *Aleijão*.

Se a operacionalidade da obra muda a partir da inserção do leitor no processo de recepção da mesma, é imprescindível levarmos em consideração o fato de que boa parte da compreensão far-se-á a partir deste resgate histórico de imagens, gerando ao leitor um campo no qual sua atividade interpretativa será traçada segundo seu conhecimento tanto dos dispositivos da língua no corpo do poema quanto de sua sensibilidade. A poesia contemporânea cria seu próprio campo de significados, é requerido do leitor – como visto anteriormente – que este dispense à sua leitura um grau de depuração e inteligência arguta, a fim de investigar o texto ao limite de sua exaustão – para compreender os caminhos feitos pelo poeta. Se o poema “instaura a reversibilidade dos significados pela criação de um espaço de leitura intertextual” (BARBOSA, 1986, p. 23), é por intermédio da atividade primeira de um garimpo textual que o leitor encontra – dentro do próprio poema – as pistas a serem utilizadas para as respectivas atividades de decifração e, mais do que nunca, a de recifração constante do poema.

No poema “Número” da seção intitulada *Território*, na qual o poeta experimenta por meio da utilização da metáfora negativa e da écfrase – procedimento estético que, segundo o crítico Fábio Andrade, consiste na “apresentação criativa de objetos, de modo a imprimi-los de maneira memorável e contundente na mente do leitor” (ANDRADE, 2010, p. 189) - a

---

5 ANDRADE, Fábio. *A transparência impossível: poesia brasileira e hermetismo*. Recife: Edições Bagaço, 2010.

6 Convém ressaltar que esta união entre hermetismo e resgate da historicidade lírica não faz parte de um traço do hermetismo, pelo contrário, o que propomos é uma visão crítica acerca da obra, pautada na união das categorias estéticas apresentadas, paisagem negativa, metáfora negativa e o hermetismo poético aliados à representatividade da violência no discurso poético contido em *Aleijão*.

construção de um jogo ágil entre o poema, a linguagem do poema e o leitor:

I  
plena inquietude nenhuma  
serenidade

chora  
no céu noturno estivo

no exílio inviável da  
altura

dúzia  
de gaivotas

(STERZI, 2010, p. 142)

Responsável pela reconstrução visual e sensorial de um instante, a éfrase, traço do hermetismo poético, é por Eduardo Sterzi utilizada para construir no leitor a percepção da paisagem negativa, como efeito estético do agenciamento das figuras de violência. No movimento sincrônico do voo das gaivotas, nem mesmo sua alvura física suscita a busca da paz, mas sim, a confirmação terrível de que mesmo a brancura do voo é esgotável e paradoxalmente obscura.

O poema inicia com uma sugestão imagética do silêncio como base sensorial na qual a inquietude suplanta a serenidade da cena. Acompanhado de uma sonoridade pausadamente articulada entre o uso do verbo “chorar” e das palavras “noturno e estivo”, os versos seguintes apresentam uma organização visual contrita, mas sublime; aos poucos, o leitor é levado ao céu noturno de verão, no qual o choro – bela figuração do céu – é revelado não pelos pontículos estrelares, mas pela estranheza do voo das gaivotas. Ora, quem, ao perceber-se em tal instante, quase fotográfico, não hesitaria em perguntar-se sobre a presença de tais pássaros de hábitos diurnos em um ambiente noturno? Somente após deglutir os versos seguintes “no exílio inviável da / altura // dúzia / de gaivotas”, a definição deste resgate de memória, pode o leitor perceber a particularidade de tal traço estético: conduzir o leitor aos redutos do devaneio poético, por meio do trabalho com as imagens carregadas de estranheza. Estas esferas compreendem o processamento estético da negatividade em toda a obra, inclusive do

agenciamento das figuras de violência; a própria imagem projetada revela uma violência onírica, na qual as cores branca e negra estão intimamente relacionadas à percepção do Eu deste espaço urbano sempre violado. Na permanente construção visual do instante – posto que no hermetismo poético, uma das formas de apresentação da écfrase é a “descrição insólita de um objeto conhecido” – o poema vai aos poucos transformando esta descrição numa verdadeira máquina de projeção imagética e sensorial, dentro da qual, como um estroboscópio no universo da linguagem, o poema vazasse através das ações de recifração textual, movimentos voluntários que descobrem as várias camadas do poema, revelando a cena tal qual uma ilusão da realidade.

A poesia, como fruto artístico que revela o mundo, mas também cria outro, não se abstém de beber nesta imaginação definida por Durand; a imagem e o trabalho visual com a palavra, por fim, tendem a ser mais um norte para compreensão da experiência poética e têm, como uma de suas finalidades, promover uma espiral na qual ela movimentará o fruto das ações primárias do ato de ler o texto poético e, no *Aleijão*, a violência.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Fábio. **A Transparência Impossível: poesia brasileira e hermetismo.** Recife: Edições Bagaço, 2010.

BARBOSA, João Alexandre. **As Ilusões da Modernidade** – Notas sobre a Historicidade da Lírica Moderna. São Paulo: Editora Perspectiva, 1986.

PAZ, Octávio. **Os Filhos do Barro** – do Romantismo à Vanguarda, São Paulo: Cosac Naify, 2013.

STERZI, Eduardo. **Aleijão.** São Paulo: Editora 7 letras, 2009.

LUKÁCS, Georg. **A Teoria do Romance.** 2<sup>a</sup> ed. São Paulo: Editora 34, 2012.

FRIEDRICH, Hugo. **Estrutura da Lírica Moderna.** São Paulo: Livraria Duas Cidades, 1978.



# RELAÇÕES INTERMIDIAIS ENTRE VIDEOJOGO E LITERATURA: A CONFIGURAÇÃO DA NARRATIVA NO GAME JOURNEY

**Deyseane Pereira dos Santos Araújo**  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)  
deyseaneps@gmail.com

**RESUMO:** Este artigo ancora-se na perspectiva dos estudos intermediários e tem como objetivo maior investigar as contaminações e contatos estabelecidos entre o videogame *Journey* – lançado em 13 de março de 2012 na *Playstation Network* pela *Thatgamecompany* (TGC) – e o sistema da literatura, mediante a análise das referências intermediárias presentes no processo de composição da narrativa. Conforme atestamos, por meio dos contatos tramados entre os sistemas, encontramos na configuração narrativa de *Journey* processos e procedimentos tipicamente literários, evidenciados através da estruturação linear do enredo, e, sobretudo, por meio da figura do personagem/ avatar que transcodifica o modo de construção do herói romanesco, criando, assim, uma mitologia da individualidade, reinventando, em nova base, a tradição romanesca através da exploração dos potenciais estéticos imanentes da literatura.

**PALAVRAS-CHAVE:** Videogame; Literatura; Narrativa; *Journey*; Referências intermediárias.

**ABSTRACT:** This article is anchored in the perspective of inter-media studies and has as its main objective to investigate the contaminations and contacts established between the videogame *Journey* - launched on March 13, 2012 on the *Playstation Network* by *Thatgamecompany* (TGC) - and the literature system, through analysis of the intermiddle references present in the process of narrative composition. As we have seen, by means of the contacts created between the systems, we find in the narrative configuration of *Journey* typical literary processes and procedures, evidenced through the linear structuring of the plot, and, above all, through the figure of the character / avatar that transcodes the mode of construction of the romanesque hero, thus creating a mythology of individuality, reinventing, on a new basis, the romanesque tradition by exploiting the immanent aesthetic potentials of literature.

**KEYWORDS:** Videogame; Literature; Narrative; *Journey*; Intermediatic references.

## INTRODUÇÃO

As reflexões sobre a pós-modernidade instituíram a tese da perda da legitimidade da narrativa. Duas razões podem sustentar tal tese: o apego da teoria pós-moderna a toda forma de fragmentação; e o descrédito contemporâneo a formas de projetos coletivos de médio e longo prazo. Acreditamos, contudo, que tal postulado pós-modernista não se aplica ao universo do vídeo contemporâneo, em particular ao universo dos videogames ou *games*, uma vez que, como o lugar ideal da pós-modernidade, ele funciona como paradigma forte daquilo que é feito, em grande medida, pelos sistemas midiáticos atuais e demonstra, sobremaneira, o ato exacerbado de narrar da contemporaneidade.

Como cremos, a narrativa nas sociedades modernas, mas especificamente nas culturas predominantemente escriturais ou literárias, possui uma ubiquidade que a transforma em uma das principais formas de compreensão temporal do homem, pois, segundo as palavras de Paul Ricoeur, “o tempo torna-se humano na medida em que está articulado de modo narrativo” (1994, p. 15). Ela confere à realidade uma forma temporal, diacrônica e dramática, funcionando como uma tessitura através da qual encontramos “a identidade narrativa que nos constitui à luz dos relatos que nos propõe nossa cultura” (FIGUEIREDO, 2010, p. 90).

Tal como Ricoeur, entendemos que o ato de narrar é uma forma de estar no mundo, forma esta que constitui o tempo para a consciência humana. A narrativa reorganiza experiências temporais e nos ajuda a perceber “os modos de comunicação existentes na contemporaneidade, contemplando estratégias e lugares, e compreendendo a experiência humana na sua dimensão temporal” (LEMOS, 2006, p. 08). Ela é a matriz da compreensão integrativa entre os tempos sincrônicos e diacrônicos que dá densidade às memórias e aos projetos de vida.

Para Murray (2003), as narrativas sempre foram o instrumento basilar encontrado pelos agrupamentos humanos para construir comunidades, desde uma tribo reunida em volta de uma fogueira até uma comunidade global conectada por um computador de última geração. Os homens contam histórias uns aos outros e compreendem-se através delas. Assim, a narrativa é um dos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo (MURRAY, 2003). Ela está entre as matrizes semióticas fundamentais dos seres humanos.

Esta experiência de comunicação e partilha realizada através da narrativa tem sido objeto da reflexão de diversos pensadores contemporâneos,

tendo se tornado lugar comum a tese, para nós infundada, da impossibilidade ou da não legitimidade da narrativa em tempos pós-modernos. De acordo com Walter Benjamin (1994), há uma impossibilidade de experiência comunicável no mundo contemporâneo, leia-se, mundo contemporâneo do autor, devido ao “monstruoso” desenvolvimento da técnica. Para este teórico, a transmissão da experiência já não é mais possível e a constituição de uma tradição improvável. Estamos vivendo, como afirma Georg Lukács (2000), no tempo da abrangência e da fragmentação, tempo este em que a totalidade não encontra mais lugar. Essa é a razão pela qual Lukács afirma a impossibilidade de se produzirem grandes narrativas.

A “morte” da narrativa<sup>1</sup> na literatura é o ponto nevrálgico discutido por Benjamin em *O narrador*. Para ele, o indício primeiro que culmina na morte da narrativa é o surgimento do romance, quando se tem uma ruptura entre o mundo da oralidade (modelo exemplar da narrativa) e o da escrita que se manifesta num processo de produção e recepção diversos, pautados no isolamento do escritor e do leitor, isto é, na segregação do romancista e na leitura individual e silenciosa, como nos afirma na seguinte passagem: “a origem do romance é o indivíduo isolado, que não pode mais falar exemplarmente sobre suas preocupações mais importantes e não recebe conselhos nem sabe dá-los” (BENJAMIN, 1994, p. 201). O surgimento desta modalidade acaba com a faculdade de intercambiar experiências, as quais passam de pessoa a pessoa e constituem a fonte de toda narração. Logo, se não existe experiência compartilhável, não há o que contar. Para Walter Benjamin, o romance nem provém da tradição oral nem a alimenta:

Essa característica o distingue, sobretudo, da narrativa, que representa, na prosa, o espírito épico em toda a sua pureza. Nada contribui mais para a perigosa mudez do homem interior, nada mata mais radicalmente o espírito da narrativa que o espaço cada vez maior e cada vez mais impudente que a leitura dos romances ocupa em nossa existência. (BENJAMIN, 1994, p.55)

Em suas reflexões, Walter Benjamin atribui o patamar de “verdadeira narrativa” àquela ligada a experiência de quem narra, de modo que não há narrativa, de acordo com este autor, sem que o narrador possa exercer uma das suas funções fundamentais: dar conselhos. Ora, o ato

---

<sup>1</sup> Em Benjamin, leia-se narrativa tradicional.

de narrar assim concebido, proveniente tão somente da oralidade, limita, sobremaneira, o caráter ubíquo da narrativa, uma vez que ela deve ser concebida não como algo ligado intrinsecamente à tradição oral, mas, antes, como “fruto da necessidade que o homem tem de contar e recontar, de um para o outro, as histórias que permeiam sua vida. E esse contar pode nascer, hoje principalmente, nos vários lugares em que a vida acontece” (RESENDE, 2006, p.165).

Se, por um lado, foi a perda da vitalidade do ato de narrar, devido ao fato de as experiências deixarem de ser comunicáveis, que chamou a atenção de Benjamin, no atual momento, o que percebemos é que é a proliferação exacerbada de narrativas que tem imposto uma reflexão sobre si mesma. Nas palavras de Figueiredo (2010), os novos tempos têm sido caracterizados por esta proliferação de narrativas, disponibilizadas pelo mercado cultural, nos mais diferentes suportes, pois, como sabemos, as narrativas podem ser apresentadas em diferentes mídias (livros, histórias em quadrinhos, jornais, cinema, teatro, etc.) incluindo os videogames. Sendo assim, ela é uma constante que varia em seu meio de expressão.

Para nós, o texto seminal de Walter Benjamin, que é uma leitura de outro texto fundamental para o debate sobre a narrativa, *A teoria do romance* de Georg Lukács (2000), deve ser entendido menos no sentido de uma impossibilidade da narrativa nas sociedades modernas e contemporâneas, a despeito das palavras tanto de Benjamin quanto de Lukács, do que uma mudança significativa no seu estatuto, não cabendo, a nosso ver, opor narrativa e romance, antes sendo este uma configuração moderna daquela.

Ferenc Fehér (1997), fazendo uma releitura do livro de Georg Lukács, ajuda a compreender tal mudança de estatuto na medida em que concebe o romance como uma forma narrativa que diz respeito a sociedades fundadas por relações “puramente sociais”<sup>2</sup>, não míticas, não podendo ser considerado o fim da narrativa, mas uma nova estruturação dela, pois diz respeito ao

---

2 O romance “[...] comporta, na essência de sua estrutura, todas as categorias que resultam do capitalismo, a primeira sociedade fundada sobre formas de vida “puramente sociais”, que então não são mais, doravante, “naturais”. Toda a “informidade”, todo o caráter “prosaico” do romance, apresentam aproximadamente uma correspondência estrutural com a disformidade do progresso caótico no seio do qual a sociedade burguesa aniquilou as primeiras ilhas de realização da substância humana, trazendo consigo o desenvolvimento infinitamente desigual das forças inerentes. De este modo, o romance exprime uma etapa de emancipação do homem não somente em seu “conteúdo”, isto é, nas noções coletivas estruturadas por suas categorias, mas também em seu continente, a forma. Essa forma do romance não poderia aparecer sem o surgimento das categorias de sociedade “puramente social”; ora, o nascimento desta sociedade significa um enriquecimento, mesmo levando em conta sua evolução desigual. (FEHÉR, 1997, p. 36).

estágio capitalista das sociedades humanas que mantém características de todas as sociedades humanas enquanto tais, sendo antes um enriquecimento da narrativa que seu fim.

Em outras palavras, se cada momento é plasmado, ao longo das transformações sociais, de modo diferenciado nos meios de produção material, a vida moderna das grandes metrópoles, ao impossibilitar ao indivíduo a constituição de uma experiência no sentido benjaminiano, faz emergir uma determinada estrutura de sentimento (WILLIAMS, 1979) que só encontra lugar de realização na forma do romance, visto que não há mais a possibilidade de construção de uma experiência articulada na memória coletiva, como era possível na narrativa tradicional. No romance, há apenas uma rememoração “do autor que tenta restituir ao vivido a forma da experiência” (QUEVEDO, 2008, p. 2).

Como cremos, a impossibilidade de construção de uma experiência não é fator suficientemente forte para demarcar a morte da narrativa nas sociedades contemporâneas, visto que, como veremos através da análise de *Journey*, a narrativa soube se renovar e produzir frutos de alto nível sem negar a si mesma, nem renegar seus princípios essenciais. Neste sentido, o romance, antes de ser o marcador da morte da narrativa, funciona como uma narrativa ambivalente que desterritorializa, ao instituir outros mundos, a realidade social concreta e põe em cena, como a narrativa tradicional não conseguia fazer, a vida cotidiana em toda sua contradição.

Em termos de construção narrativa, o videogame *Journey* relata a trajetória de um andarilho em busca de resolver um mistério que se apresenta no início da jornada: a real significação da montanha iluminada que se eleva ao longe. Ao contrário de outros jogos de *mimicry* (CAILLOS, 1990), *Journey* deixa claro, desde o início, a pretensão de transformar essa jornada, aparentemente banal, em algo muito além de uma rotina cheia de atividades que se apresenta sob a desculpa de um objetivo dramático maior (GOMES, 2009). Sua premissa baseia-se na construção de uma jornada interior da personagem-jogador, na qual valores e sentimentos serão colocados em jogo durante todo o caminho. A dimensão narrativa não comporta, neste sentido, apenas um percurso espacial a ser trilhado pelo jogador. Sua configuração parece querer, de fato, “elevar o grau de subjetividade de seu protagonista [e jogador], atrelando a ele[s], à sua jornada, contornos de um arco de crescimento psicológico ao longo do jogo(...)” (GOMES, 2009, p.80), conforme veremos.

## DA NARRATIVA: LINHAS DE FUGA

De acordo com Roland Barthes em *Análise Estrutural da Narrativa*, “a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades [...] não há em parte alguma povo algum sem narrativa” (1976, p.18). Essa característica universal dada à narrativa pelo primeiro Barthes (e por tantos outros teóricos) foi questionada por Jack Goody, antropólogo inglês e africanista, em seu ensaio *Da Oralidade à Escrita - Reflexões Antropológicas sobre o Ato de Narrar*. Segundo este autor, a tradição teórica amplamente difundida sobre o aspecto de que a narração faz parte tanto do indivíduo quanto da coletividade a qual esse indivíduo pertence é questionável devido ao fato de o ato de narrar não ser “uma característica universal da cultura humana, mas, antes, uma consequência da difusão da escrita, e, em seguida, da impressão” (GOODY, 2009, p. 36). Assim, a narração é concebida por este autor como uma manifestação proveniente de sociedades que, de certa forma, já possuíam uma forma rudimentar de escrita, ou seja, como um fenômeno que decorre da escrita presente nos primórdios e que, posteriormente, se potencializou com a impressão.

A tese de Jack Goody põe em xeque importantes formulações de renomados autores que refletiram sobre a condição da narrativa na contemporaneidade, a exemplo do próprio Benjamin, quando este defendeu que o modelo exemplar de narrativa advinha da oralidade e que esta estava em vias de extinção com o surgimento do romance e da informação. Para Goody (2009, p. 64), a narração não é proveniente da oralidade, uma vez que “nas comunidades exclusivamente orais, a narrativa, em particular a narrativa de invenção, não é um traço predominante da comunidade entre adultos”. Utilizando o termo “narração” de uma forma mais restrita, no sentido de “trama dotada de uma rígida estrutura sequencial” (GOODY, 2009), este autor defende que nas culturas orais, a narrativa, assim tomada, assumiu um papel menor, tendo como cisão o advento da escrita.

Ora, a inexistência ou a não predominância de narrativas em determinadas sociedades, não é, para nós, fator suficientemente forte para negar a pertinência da narrativa para a contemporaneidade nem a sua disseminação para vários contextos da atividade humana. Para nós, o importante é que, se ela não existiu desde sempre, como propõe Barthes (1976), hoje ela é fundamental. Não nos interessa saber se o narrativo é o dominante, mas sim que hoje ele é uma das saídas políticas para o império fragmentador do capitalismo pós-moderno e um dos mecanismos que vai de encontro ao esvaziamento do tempo operado por este sistema e pela

globalização, uma vez que a narrativa está ligada a uma ética de um “consenso mínimo” (BOFF, 2003). Um consenso que seja, em tempos de culto da personalidade, capaz de pressupor projetos coletivos sem os quais nenhuma aglomeração humana é capaz de sobreviver, inclusive as comunidades pós-modernas, as quais, a despeito de seu profundo individualismo, precisam fundamentar sua pertença a grupos, comunidades e/ou nações.

A perda de lugar privilegiado de uma “razão narrativa” (FAYE, 1996) sofrida pela literatura não significa a perda de espaço da narrativa na contemporaneidade, nem quer dizer que esta deixou de ser importante ainda na literatura, antes, ao contrário, continua sendo fundamental, tanto que migrou para outros domínios. Hoje, a narrativa fez rizomas.

Num rizoma, ao contrário, cada traço não remete necessariamente a um traço linguístico: cadeias semióticas de toda natureza são aí conectadas a modos de codificação muito diversos, cadeias biológicas, políticas, econômicas, etc., colocando em jogo não somente regimes de signos diferentes, mas também estatutos de estados de coisas. (DELEUZE, GUATARRI, 1995, p.4)

Vivenciamos, na atualidade, o fenômeno de deslizamento das narrativas de um meio para outro e isto tem colocado em evidência o processo contínuo de reciclagem narrativa. Este processo ajuda-nos a compreender a contínua remodelização que este material sofre em diferentes meios e suportes. Tomando as palavras de Figueiredo (2010) aplicadas ao romance, narrativa das sociedades puramente sociais (FÉHER, 1997), poderíamos afirmar que a narrativa, de um modo geral, devido a sua vocação antinormativa e anticanônica, estabelece uma íntima interação com outros gêneros e outras linguagens. Ela possui a capacidade de se adaptar, de absorver e ser absorvida por outras formas culturais, pois lhe é característica, devido a sua maleabilidade, a capacidade de se ajustar às mudanças tecnológicas e culturais.

De acordo com Figueiredo (2010, p. 88), as transformações tecnológicas ocorridas nas últimas décadas do século XX têm gerado novas formas de vivenciar a temporalidade, motivando com isso:

a revalorização da narrativa como instância de organização da experiência: no lugar das macronarrativas legitimadoras dos grandes projetos coletivos, com as quais as vanguardas, a seu modo, dialogam, afirmaram-se as pequenas narrativas que privilegiam as

pessoas comuns e a vida privada.

Segundo esta autora, as pequenas narrativas têm surgido, nos dias atuais, como forma de autodefesa diante da experiência cotidiana de fragmentação e dispersão da pós-modernidade, como uma forma de resistência através da qual “grupos colocados à margem pela grande história afirmam sua memória e identidade” (FIGUEIREDO, 2010, p. 88).

Acrescentando as ideias de Figueiredo, não só acreditamos nessa proliferação visível da narrativa evidenciada pelo surgimento dessas pequenas narrativas, como também cremos no surgimento de outras potencialidades narrativas através de novos suportes, como no caso do videogame – sistema criador, tradutor e disseminador de narrativas em potencial – que orquestra, através do suporte digital, variadas semioses, devido a sua natureza intermedial.

No videogame, de modo especial em *Journey*, o narrativo não só se faz presente como componente constitutivo, como também é o elemento que torna fundamental, para a eficácia dessa mídia, a relação entre ludismo, estratégia, sequencialidade, sem as quais este objeto não se constitui. Porém, vale ressaltar aqui desde já que a experiência narrativa de um videogame é essencialmente diferente da experiência narrativa de um meio tradicional como a literatura, por exemplo. Enquanto “o destinatário das narrativas tradicionais permanece sentado confortavelmente em uma cadeira, sem conseguir interferir diretamente no enredo da narrativa que se apresenta a ele”, na narrativa de um videogame “o jogador altera constantemente o estado da arte do jogo, construindo assim, a cada momento, o seu próprio jogo e a sua própria narrativa” (NESTERIUK, 2009, p. 30-31). Isto, é claro, dentro dos limites preestabelecidos pelo sistema do jogo. Vale salientar também que, ao contrário do processo de criação da narrativa tradicional, na qual o escritor encontra-se isolado com os seus pensamentos, a narrativa no âmbito do videogame já nasce dialógica, colaborativa e coletiva, e tende a se efetivar, na esfera da recepção, segundo esses mesmos padrões.

Nas pesquisas já realizadas sobre o universo dos videogames existem algumas divergências teóricas quanto à classificação ou a não classificação desse gênero midiático como pertencente ao campo da narrativa. Os narratólogos, por exemplo, afirmam que os *videogames* funcionam como uma espécie de narrativa, outros defendem a tese de que tal mídia não pode ser caracterizada como narrativa por não pertencer ao mesmo ambiente das mídias narrativas formadas por filmes, novelas, peças de teatro, literatura, etc. Outros, porém, corroboram com esta posição acrescentando que os

videojogos são tratados de forma diferenciada de outras mídias por ter a constante intervenção do jogador, que a qualquer momento pode iniciar ou parar o jogo e percorrer caminhos distintos dentro de uma mesma história. Há de se marcar, para alguns pesquisadores dos *games*, outro fator para a sua não inclusão nas mídias narrativas: o papel do *interator* que participa nos *videogames* de maneira mais explícita do que nas mídias tradicionais – cinema, teatro, livros, etc. Frasca (2014) afirma que embora o videogame possua todos os elementos de uma narrativa, ela só se efetiva mediante o resultado da ação das relações entre o sistema do jogo e os elementos próprios da narrativa.

Não obstante inexistir consenso entre os estudiosos dos *videogames* quanto à sua dimensão narrativa, cremos que tais recusas à narratividade do sistema não se sustentam em bases teóricas fortes, pois todas as recusas se baseiam equivocadamente em duas dimensões: 1. por serem os videogames narrativas em outros suportes técnicos, diferentes dos próprios da literatura, do cinema e da televisão; ou, 2. por serem predominantemente lúdicos. Ora, nenhuma dessas recusas se sustenta por não conseguirem questionar o que neles é determinante: a natureza temporal e sequencial de todos os jogos. Se o suporte é outro, mas “antelado” com os novos aparatos técnicos, isso não é suficiente para se recusar sua narratividade, pois, como Ferenc Fehér fez para a análise do romance, nestes novos suportes o que está em jogo é um novo estatuto da narrativa, não a sua inexistência.

### **AS REFERÊNCIAS INTERMIDIÁTICAS NO PROCESSO DE COMPOSIÇÃO DA NARRATIVA EM *JOURNEY***

Em *Journey*, o narrativo, antes mesmo de expresso nos diálogos dos personagens ou na presença de uma expressão escrita, encontra-se presente como *uma matriz* “que sustenta o argumento daquilo que aparece em forma de som e imagem” (SANTAELLA, 2005, p. 387). Em outras palavras, mesmo sem a presença da linguagem verbal oral ou escrita, a narrativa, substrato e modalidade precípua do verbal, aparece como o eixo de sustentação que fortalece as relações entre as diferentes semioses presentes no videogame, dando significado às suas composições. Assim, ao negar o verbal, é ainda no verbal do trecho narrativo que vai se consubstanciando no tecer das fases

e da experiência do jogo que *Journey* encontra sua potência de realização<sup>3</sup>, pois:

a narratividade, como uma das modalidades abstratas da linguagem e pensamento verbal, pode migrar de uma manifestação no verbal para se manifestar em domínios extraverbais, tais como a música, cinema, vídeo, pintura, dança, etc. Entretanto, isso não deixa de significar que a narratividade é uma modalidade discursiva verbal. Quando migra para a música, por exemplo, ou para a dança, isso quer dizer que há aí um processo de hibridização entre o discurso verbal e a música ou dança. Em outras palavras, uma dança ou uma música narrativa apresentam o substrato verbal. (SANTAELLA, 2005, p.321)

A presença do verbal em *Journey*, ainda que não substancializada através do signo linguístico, impõe um certo *habitus* (BOURDIEU, 2007) tipicamente escritural em sua constituição ao ativar a lógica dominante na *Grafosfera* (DEBRAY, 1993a) e em seu suporte dominante, o livro. Queremos dizer com isso que, mesmo no não linguístico de *Journey*, encontraremos ainda resquícios de um *modus operandi* típico da cultura escrita – sobretudo pelo *habitus* literário presente em sua configuração, voltado para a utilização de recursos comuns à forma romanesca. A linearidade narrativa, por exemplo, se faz presente a partir da utilização da estrutura clássica do monomito, assim como a configuração do herói, como veremos adiante.

Dito de outra forma, Jenova Chen, projetista do videogame *Journey*, mitologiza – para lembrar o Benjamin da imagem dialética – a pré-história do presente ou o presente como pré-história, ao atualizar um certo *modus* romântico na composição da narrativa. De certa forma, essa estruturação retira o videogame de sua inércia, do senso comum do sistema, mas o faz ao reintroduzi-lo em outro modo, ou outro estágio do nosso presente: o da interioridade e da individualidade excessiva próprios do sistema literário. Ou seja, é *literalizando* o avatar e a narrativa, mais ligada à ação e à lógica do vídeo, que o jogo eletrônico vai fundar sua diferença em relação ao jogo comum.

Neste sentido, pensar na construção da narrativa em *Journey* a

---

3 Em *Journey*, a narratividade apresenta-se como a medula da discursividade verbal, sendo, portanto, mesmo na ausência do signo verbal oral ou escrito, a marcadora da lógica verbal presente neste objeto.

partir da observação de suas relações intermidiais implica pensá-lo enquanto objeto pertencente a um sistema modelizante de linguagem, o videogame. Este, ao atualizar as virtualidades do mundo, suscita questões tanto sobre as diversas operacionalizações que conferem materialidade à linguagem, quanto sobre as diversas conexões que tal sistema realiza na semiosfera.

Enquanto sistema dinâmico (EVEN-ZOHAR, 2007), o videogame *Journey* é atravessado, de forma indireta, por múltiplas semioses comuns ao sistema literário, semioses estas que, vale salientar, não se resumem às advindas das transposições de narrativas provenientes da literatura, mas englobam, sobretudo, as técnicas, os processos e os procedimentos tipicamente literários. Neste aspecto, ao tentarmos compreender o caráter intermidial de *Journey* em sua conexão com a literatura, não buscamos, neste sentido, a análise desta narrativa como transposição de uma obra literária, mas sim, a observação do cruzamento de fronteiras entre as mídias (CLUVER, 2006) através da presença de uma certa discursividade literária (MANGUENEAU, 2012) em sua composição.

Entendendo a literatura e o videogame como mídia, ou seja, como uma rede de relações e atribuições, a relação entre *Journey* e o sistema literário dá-se, neste sentido, a partir de um dos três modos de entrada da intermidialidade citado por Irina Rajewsky (2012b), a saber: as referências intermidiáticas.

Para o entendimento das identidades construídas nos contatos de fronteiras, Rajewsky (2012a, p. 24) propõe três subcategorias para a intermidialidade. A primeira, a transposição midiática, que diz respeito “a transformação de um determinado produto de mídia (um texto, um filme etc.) ou de seu substrato em outra mídia”. Esta primeira categoria baseia-se em um processo genético de transformação no qual um texto original é tomado como fonte do novo produto de mídia, sendo esta relação, indubitavelmente, intermidiática. São os casos, por exemplo, das adaptações de videogames para livros, das novelizações, das traduções de textos literários para filmes, etc..

A segunda categoria diz respeito à combinação de mídias. Esta relação intermidiática dá-se pela “combinação de, pelo menos, duas formas midiáticas de articulação” (RAJEWSKY, 2012a, p. 24) em um produto, dando origem a textos multimídias, mixmídias e intermidiáticas. Neste processo, as mídias se apresentam como fenômenos híbridos, uma vez que combinam diferentes mídias em sua constituição, a exemplo das histórias em quadrinhos, da ópera, do teatro, etc.

No entanto, é a terceira categoria apontada por Rajewsky que nos interessa, a saber, as referências midiáticas, uma vez que esta diz respeito

à evocação de processos e procedimentos de uma mídia em outra. Embora saibamos que em *Journey* as três categorias rajewskianas se apresentem em diferentes níveis, optamos por este recorte metodológico tendo em vista alcançar o nosso objetivo, a saber: **comprovar que no processo de configuração da trama há em *Journey* uma reterritorialização de processos e procedimentos tipicamente literários que são evidenciados pelas referências intermidiáticas em seu interior.**

Utilizando as palavras de Rajewsky (2012a, p. 26), nas referências intermidiáticas uma mídia “tematiza, evoca ou imita elementos ou estruturas de outra mídia, que é convencionalmente percebida como distinta, através do uso de seus próprios meios específicos”. É nessa perspectiva que a nossa análise se configura ao tentar analisar o modo como o videogame *Journey* integra, de forma coesa, uma certa discursividade literária em sua composição, ativando o “como se” citado por Rajewsky. Nele, por exemplo, há uma semelhança entre as duas mídias no modo de organização dos elementos narrativos, e, principalmente, na configuração do personagem/avatar que mimetiza a configuração do herói representado no romance tradicional ao retratar a figura do sujeito individual.

### **SOBRE A ORGANIZAÇÃO LINEAR DO ENREDO**

Sobre o modo de organização dos elementos narrativos, em termos estruturais, como representação de sua linearidade, o enredo principal de *Journey* pode ser representado da seguinte forma:

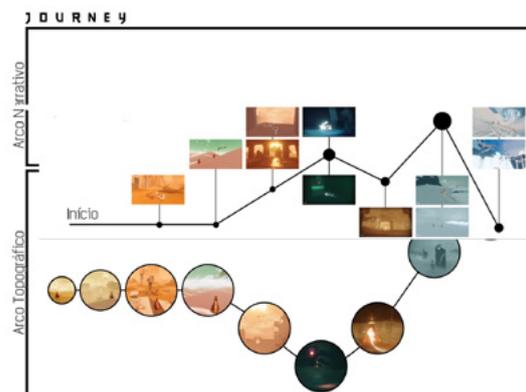


FIGURA 1: ESQUEMA VISUAL DO MODELO LINEAR DE ENREDO PRESENTE EM JOURNEY.

FONTE: DISPONÍVEL NO SITE: [HTTP://WWW.FABRICADEJOGOS.NET/POSTS/ARTIGO-NARRATIVAS-NOS-JOGOS-DIGITAIS-A-ARTE-DE-CONTAR-HISTORIAS-COM-INTERACAO/](http://www.fabricadegogos.net/posts/artigo-narrativas-nos-jogos-digitais-a-arte-de-contar-historias-com-interacao/)

ACESSO EM 12 DE FEV. 2016

Baseado em uma estrutura linear de experiência, na construção do enredo desta narrativa, cada segmento acima representado corresponderia a uma fase. Na evolução do jogo, o jogador tem a possibilidade de explorar os espaços do modo que desejar, todavia, a fase 1 (um) sempre levará o jogador para a fase 2 (dois) e esta para a 3 (três), e assim por diante. Nunca em *Journey* será possível saltar da fase 2 (dois) para a 4 (quatro), uma vez que esta narrativa segue uma lógica convencional de estruturação do enredo, ainda associada à lógica aristotélica, que apresenta começo, meio e fim.

A emergência do dispositivo digital do videogame, com potencialidade para a construção de narrativas não-lineares, ainda não se distanciou em *Journey* da caracterização aristotélica, no capítulo sete da Poética, sobre a narratividade, pois que, como se sabe, essa definição recai na noção de linearidade. Nestes termos, embora seja dada ao jogador a possibilidade de deambular pelos espaços desérticos do jogo pelo tempo que achar necessário ou, uma vez já tendo completado todo o jogo, escolher por qual fase começar, a exploração, independente de qual seja o ponto escolhido, sempre progredirá linearmente. Esta característica reafirma um princípio midiológico básico, no qual um *médium* novo é sempre alimentado por processos não-contemporâneos, ou, em outros termos, utilizado para práticas anacrônicas.

Com um arco narrativo central linear, a narrativa em *Journey* apresenta “um desenvolvimento lógico que deve necessariamente desembocar em um fim, em uma solução” (AUMONT, 2005, p.93). Em referência à estrutura da narrativa literária tradicional, o elemento dramático, a saber, o chamado da montanha misteriosa, é introduzido no começo da narrativa, desequilibrando uma situação inicial harmoniosa, provendo o protagonista/interator de uma motivação central para o início de sua jornada. A progressão do jogo segue de nível em nível, cada um deles conectados pela unidade dramática que unifica a narrativa. A cadeia causal, provável e necessária é aqui desenvolvida sob o mesmo *modus operandi* do monomito, estrutura tradicional dividida em três atos e vigente em muitas narrativas ao longo dos séculos.

A presença da estrutura do monomito estudado por Campbell (2005) em *Journey* evidencia e corporifica a cadeia de causa-e-efeito desta narrativa e seu caráter tradicional e linear, próximo das narrativas literárias, por exemplo. A jornada do herói, conforme atesta Campbell (2005), se constitui

num movimento cíclico de morte e renascimento e de busca de aquisição dos poderes que transformarão o herói. Para este autor, a jornada representa a aventura vivenciada pelo homem desde o momento em que este sai do mundo confortável e protetor do ventre materno para um mundo estranho e repleto de provações. Em outras palavras, a jornada do herói contaria uma variação da busca por um objetivo específico que, após tirar o herói de sua zona de conforto, o lançaria em uma caminhada composta por inúmeros perigos e ciladas, até, finalmente, transformá-lo para sempre.

Ao atender ao primado da estrutura da Jornada do Herói, baseado em um enredo comum e universal, agora utilizado na modalidade imersiva de um videogame contemporâneo, os desenvolvedores de *Journey* utilizam, neste sentido, para a configuração da narrativa, a noção aristotélica, segundo a qual um mito/história/ enredo (*mythos*) deve ser concebida como se fosse um único organismo vivo – ou seja, a sua unidade de ação deve estar em sincronia com o todo e suas partes ao longo de três atos. Por outras palavras, a jornada desenvolvida pelo protagonista, unida ao percurso espacial do jogo, acaba por construir a sensação de fluxo diegético, promovendo a transposição de uma estrutura narrativa bastante antiga para o universo do videogame (GOMES, 2009).

Ao utilizar a estrutura aristotélica com começo, meio e fim, evidenciada pela estrutura linear da Jornada do Herói, o videogame constrói uma narrativa que, ao colocar o foco no personagem e em suas ações dentro do jogo, visa conquistar a atenção e o engajamento através da dramaticidade da história e do envolvimento com o personagem/avatar, em vez de potencializar os diversos caminhos que poderiam ser percorridos dentro de uma narrativa em ambiente digital.

Por essa perspectiva, o prazer de se jogar *Journey* assemelha-se, em termos de estruturação narrativa, à experiência de ler um livro de narrativa linear. Nele, experienciamos os conflitos gerados através de um avatar e nos identificamos com ele. O fator interatividade que diferencia este videogame das demais formas narrativas encontra-se aqui, em grande parte, limitado ao conteúdo narrativo, reduzido, no mais das vezes, às opções dispostas ao jogador. Em *Journey*, somos obrigados a seguir rigorosamente a construção da intriga para passar para o nível seguinte, o que resulta em uma maior imersão na história que é contada do que propriamente no conteúdo lúdico. Assim, aqui, o máximo que vemos, em termos de construção narrativa, é a reativação da lógica do livro proveniente da Grafosfera (DEBRAY, 1993a), uma vez que este videogame se utiliza de formas de construção narrativa já previamente convencionadas na literatura, por exemplo.

A linearidade desse videogame, evidenciada através da utilização da estrutura do monomito, fortalece a sua estrutura narrativa ao mesmo tempo em que ocasiona um paradoxo interativo devido ao desenvolvimento da trama se fundamentar na força linear impositiva. A estrutura fechada baseada em caminhos predeterminados cria um tipo de imersão que prende o jogador não pelas possibilidades de construção, mas sim pelo encadeamento de eventos que compõem a história a ser narrada. Nele, é a estrutura dramática que sustenta toda a experiência do jogo. Assim, *Journey*, videogame de assumida pretensão narrativa, uniu “o desenvolvimento narrativo ao percurso espacial, criando, por definição, uma sequência de eventos” acabando por promover, até certo ponto, “a transcrição, para o universo digital, de uma estrutura narrativa bastante antiga” (GOMES, 2009, p.71), com o trunfo de ter um enredo acessado via interatividade.

### **AS REFERÊNCIAS INTERMIDIÁTICAS NA COMPOSIÇÃO DO HERÓI**

No que se refere a configuração do herói, muito embora a teoria de Lukács (2000) sobre o herói problemático tenha sido construída como instrumento para se pensar a forma do romance, aqui destacamos o fato de algumas das características citadas pelo autor funcionarem de maneira perceptível no videogame *Journey*. Por exemplo, através do recurso da referência intermediária, é possível notar que o herói, à semelhança do herói problemático, empreende “uma busca degradada e inautêntica de valores autênticos” (GOLDMANN, 1976, p. 9) num mundo caracterizado pela perda da fraternidade e do laço social.

Concebido para despertar emoções, *Journey* apresenta um arco narrativo central baseado na Jornada do Herói, conforme já dito. Segundo Jenova Chen (2013)<sup>4</sup>, a utilização dessa estrutura narrativa visa tocar profundamente pessoas de várias origens, já que todas elas vivenciam uma jornada interna e, nessa jornada, precisam ultrapassar barreiras em busca

---

4 As informações de Chen (2013) foram retiradas da palestra “Entretenimento interativo emocionalmente orientado: inspirações e teorias por dentro do desenvolvimento de Journey”, ministrada por Jenova Chen durante a conferência Design, Innovate, Communicate, Entertain (DICE) em Las Vegas, Nevada, em fevereiro de 2013 e disponível em vídeo no site: <https://www.youtube.com/watch?v=S684RQHzmGA>. Aqui, elas se encontram traduzidas livremente pela autora deste trabalho.

## REFERÊNCIAS

- ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: Nova Cultural, 1999. (Os Pensadores)
- AUMONT, Jacques. Jacques et al. **A Estética do Filme**. Campinas, SP: Papirus, 2005.
- BARTHES, Roland. **Crítica e Verdade**. Lisboa: Edições, 2006.
- BENJAMIM, Walter. O Narrador. In: **Magia e Técnica, Arte e Política**. São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 197-221.
- BOFF, Leonardo. **Ethos Mundial: um Consenso Mínimo entre os Humanos**. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.
- BOURDIEU, Pierre. **A Economia das Trocas Simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.
- CHEN, Jenova. Entretenimento Interativo Emocionalmente Orientado: Inspirações e Teorias por Dentro do Desenvolvimento de *Journey*. In: **CONFERÊNCIA D.I.C.E**, 11ª edição. Las Vegas, Nevada, *Journey* (Jornada), 2013.
- CLÜVER, Clauss. Inter Textus/Inter Artes/ Inter Media. **Revista AletriA**. nº. 14, 2006. p.11-41.
- DEBRAY, Régis. **Curso de Midiologia Geral**. Petrópolis: Vozes, 1993a.
- DELEUZE Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil Platôs – Capitalismo e Esquizofrenia**. Vol. 2. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.
- EVEN-ZOHAR, Itamar. Teoría de los Polisistemas. In: **Polissistema de Cultura**. Tel-Aviv: Universidad de Tel-Aviv, 2007, p. 4-24. Tradução Brasileira disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/translatio/article/viewFile/42899/27134> . Acesso em: 30 de nov. 2015.
- FAYE, Jean-Pierre. **A Razão Narrativa**. São Paulo. Ed. 34, 1996.

FEHÉR, Ference. **O Romance Está Morrendo.**

Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

FRASCA, Gonzalo. **Ludology Meets Narratology.**

Disponível em: < <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> > Acessado em: 10 de abr. 2014.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. **Narrativas**

**Migrantes:** Literatura, Roteiro e Cinema. Rio de Janeiro: Ed. PUC- Rio: 7Letras, 2010.

GOLDMANN, Lucien. **A Sociologia do Romance.**

Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1976.

GOMES, Renata. Videogames: Imagem, Narrativa, Participação.

In: **Imagem Contemporânea:** Cinema, TV, Documentários, Fotografia, Videoarte, Games... São Paulo: Hedra, 2009, p.87-98.

GOODY, Jack. Da Oralidade à Escrita – Reflexões Antropológicas

sobre o Ato de Narrar. In: MORETTI, Franco (org.). **Romance: a Cultura do Romance.** São Paulo: Cosac Naify, 2009, p. 35-68.

LE MOS, André. **Narrativas Midiáticas**

**Contemporâneas.** Porto Alegre: Sulina, 2006.

LUKÁCS, Georg. **A Teoria do Romance.** São Paulo: Editora 34, 2000.

MANGUENEAU, Dominique. **Discurso**

**Literário.** São Paulo: Contexto, 2012.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck:** O Futuro da Narrativa

no Ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003.

NESTERIUK, Sérgio. Reflexões acerca do Videogame: Algumas

de suas Aplicações. In: SANTAELLA, LÚCIA. FEITOSA, Mirna (orgs). **Mapa do Jogo: a Diversidade Cultural dos Games.** São Paulo: Cengage Learning, 2009, p. 23- 36.

QUEVEDO, W. A. Notas Sobre Narração e Experiência

em Walter Benjamin. In: **Anuário de Literatura.** Santa Catarina, 2008, vol. 13, n. 2, p. 98-117. Disponível em: < <https://periodicos.ufsc.br/index.php/literatura/article/view/21757917.2008v13n2p98> >. Acesso em: 22 fev. 2016.

RAJEWSKY, Irina. Intermedialidade, Intertextualidade e

“Remediação”. In: DINIZ, Thais Flores. **Intermedialidade e Estudos Interartes**: Desafios da Arte Contemporânea. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012a, p. 15-45.

\_\_\_\_\_. A Fronteira em Discussão: o Status Problemático das Fronteiras Midiáticas no Debate Contemporâneo sobre Intermedialidade. In: DINIZ, Thais Flores. **Intermedialidade e Estudos Interartes**: Desafios da Arte Contemporânea. Belo Horizonte: Rona Editora: FALE/UFMG, 2012b, p. 51-73.

RESENDE, Fernando. O Jornalismo e a Enunciação: Perspectivas para um Narrador Jornalista. In: LEMOS, André (org.). **Narrativas Midiáticas Contemporâneas**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

RICOUER, Paul. **Tempo e Narrativa**. Campina: Papyrus, 1994.

SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da Linguagem e Pensamento**: Sonora, Visual e Verbal. São Paulo: Iluminuras: FAPESP, 2005.

WILLIAMS, Raymond. **Marxismo e Literatura**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1979.

### **Imagens em movimento**

THATGAMECOMPANY. **Journey**. Los Angeles: Sony Computer Entertainment, (arquivo de distribuição digital via PlayStation Network). Acesso em 13 de nov. 2014.

de um objetivo. Para tanto, controlando uma personagem que lembra um humanoide, envolto por um manto vermelho, vagando entre dunas móveis em uma região árida e quase desolada, *Journey* nos lança em uma jornada em direção ao topo de uma monumental e distante montanha. O jogo não nos conta a razão da peregrinação ou quais as suas conseqüências. Na realidade, cada jogador é responsável por construir a significação de sua jornada, que variará em cada experiência de jogar.

Neste contexto, o personagem/avatar em *Journey*, em luta com um mundo que ele até então desconhece e circunscrito a uma interioridade subjetiva, se coloca dentro da narrativa como modelo de ação individual ao ser caracterizado como um sujeito solitário que preza, em uma sociedade em ruínas, por valores não mais vigentes naquele mundo, a saber, a não competição, o respeito mútuo, o companheirismo, entre outros. Nesta narrativa, o personagem, assim como o herói do romance, representa um indivíduo que faz parte de uma sociedade decadente, cuja ação, situada num contexto temporal linear e num espaço bem delimitado, revela, metaforicamente, uma jornada rumo ao conhecimento de si e ao reestabelecimento da afetividade entre os seres.

Mesmo sem intenção deliberada, a exemplo do que prevê Even-Zohar (2007), o videogame *Journey* é resultado de uma notável, mas não tão visível, diversidade em suas referências, ao evocar em sua constituição o campo da literatura, numa relação que expande o processo semiótico para fora de seu sistema. Aqui, “é evidente que outra mídia vai “estar em jogo”, mas de maneira indireta” (RAJEWSKY, 2012b, p. 62).

Em *Journey*, a valorização dada à individualidade do herói/avatar, a este eu que está no mundo e cujo mundo é expressão de seu mais íntimo eu, aponta para um processo já ostensivamente privilegiado na literatura desde o surgimento do romance, a saber, a valorização da interioridade individual.

Sobre isto, Georg Lukács (2000), por exemplo, chama-nos a atenção para a composição da forma romanesca, estudada a partir da existência desse tipo herói, por ele definido, com muita propriedade, na expressão de herói problemático. De acordo com este autor, as condições do mundo na contemporaneidade que deram origem a forma romanesca não permitem mais a construção de uma narrativa épica, caracterizada pela representação de heróis coletivos e pelas conquistas dos povos. É neste sentido que, para ele, o romance moderno substitui a epopeia atualmente, visto que este se liga diretamente à interioridade do homem, a sua relação com o mundo e às problemáticas que ele enfrenta dentro da realidade que o cerca.

A forma romanesca, segundo Lukács (2000), seria o resultado de

forças histórico-filosóficas que vêm configurando as sociedades há alguns séculos e alimentando a subjetividade do homem, ao mesmo tempo em que o distancia da totalidade do mundo. Nestes termos, o herói do romance não representa a sociedade, como na epopeia. Ao contrário, ele reitera os elementos interiores do homem ao envolver-se em sua busca subjetiva. A interioridade do herói problemático é o ponto central no romance, pois é ela que vai ser influenciada pelas ações que o cercam. Para Luckács (2000), é a relação do herói com o mundo e sua intensa busca por libertação e por reconciliação que fundamentarão suas ações.

Como desdobramento dessa forma, o herói errante de *Journey* empreende uma jornada solitária em um mundo exterior, em direção ao seu mundo interior, em busca de si mesmo. A jornada, focalizada nas descobertas e emoções do herói, se constitui, portanto, como um caminho de autoconhecimento, revelado ao jogador, progressivamente, no decorrer do jogo.

Através desse tipo de recurso, podemos perceber como a construção do herói em *Journey* se constitui sobremaneira em relação a uma tradição e a um dado modo de fazer literário. É literalizando a personagem, através do processo de referência intermediática, ao explorar a interioridade e individualidade do herói, que *Journey* institui seu lugar de quebra dentro do próprio sistema, ao evocar, imitar e/ou tematizar um recurso muito próprio, e porque não dizer, muito antigo, da literatura, mas não comum ao sistema do videogame. Ou seja, a midialidade literária aparece aqui em sua opacidade, de forma distanciada, e funciona como um dado material que contribui para a significação e para operacionalização da obra.



# INTERESPAÇOS METAFICCIONAIS NA TRILOGIA ESPELHO, ONDA E SOMBRA DE SUZY LEE

**Fernanda Lima Maia**

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

limamaia23@gmail.com

**RESUMO:** *Espelho* (2010), *Onda* (2008) e *Sombra* (2010) compõem uma trilogia que subverte a relação palavra-imagem tradicional. Em publicação sobre seus livros-imagem, a autora Suzy Lee demonstra que o livro ilustrado contemporâneo – definido por pesquisadores como Bette Goldstone, Lawrence R. Sipe e Sylvia Pantaleo como “livro ilustrado pós-moderno” – ultrapassa os limites da página para criar interespaços metaficcionalis no corpo narrativo do objeto livro, este que deixa de ser suporte para se integrar à diegese. Sendo assim, a trilogia de Lee evoca potência literária e artística que se faz no processo de identificação entre autora, obras e leitores.

**PALAVRAS-CHAVE:** Livro Ilustrado Pós-moderno; Metaficção; Literatura Infantojuvenil.

**ABSTRACT:** This article was based on the trilogy *Mirror* (2010), *Wave* (2008) and *Shadow* (2010) by Suzy Lee through the study of postmodern picturebook, analyzed by Bette Goldstone, Lawrence R. Sipe and Sylvia Pantaleo. In picturebooks, the narrative goes beyond the boundaries of the page to the spaces hidden in the *codex*. We also quote Lacan and the *mirror stage* in order to understand the double and the book as an (object of) identification.

**KEYWORDS:** Postmodern Picturebook; Metafiction; Children’s Literature.

## INTRODUÇÃO

No ano de 2008, Lawrence R. Sipe e Sylvia Pantaleo lançam uma coletânea de artigos que problematizam a produção pós-moderna de livros ilustrados sob o título *Postmodern Picturebooks: Play, Parody and Self-Referentiality (O Livro Ilustrado Pós-Moderno: Jogo, Paródia e Autorreferencialidade)*. O livro conta com dezesseis textos críticos sobre o tema que se voltam às especificidades de uma produção de escritores e ilustradores contemporâneos. Pantaleo e Sipe, em texto introdutório, fazem um resumo das recorrências dos livros ilustrados contemporâneos analisados, atendendo a uma conceituação de uma produção pós-moderna. Dentre as especificidades apontadas pelos organizadores, os “*postmodern picturebooks*” direcionam maior poder ao leitor-espectador, transformando-o em co-criador. Prezam ainda pela não linearidade, pela exposição do interesse na natureza ficcional e pelos processos narrativos, empregando dispositivos metaficcionais. Também é próprio do livro ilustrado pós-moderno a quebra dos limites, o emprego da hipérbole, a *performance*, a intertextualidade e o questionamento de regras e convenções (PANTALEO; SIPE, 2008, p. 2).

Segundo Bette Goldstone (2008), tanto os criadores como os receptores dos livros ilustrados tradicionais compreendem que o espaço ilustrativo possui três planos hipotéticos: o primeiro plano (*foreground*), o plano de meio (*midground*) e o plano de fundo (*background*) – e que a ilustração, a pintura e a fotografia se valem desse trio, dando a ilusão de profundidade. Sobre o uso do espaço nos livros ilustrados tradicionais, Goldstone ainda explica que o espaço é mais comprimido em relação às outras formas de representação visual citadas, de modo que os personagens e os objetos se movimentam ou são posicionados num espaço estreito e limitado, no qual a história se desenvolve com boa parte da ação sendo realizada entre o primeiro plano e o plano de fundo. Ao passo que o texto é tradicionalmente posicionado no lado inferior da página, muitas vezes criando uma barreira visual entre o texto e a ilustração.

No entanto, explica a pesquisadora, os artistas contemporâneos dos livros ilustrados pós-modernos possibilitam aos espectadores um novo mundo visual, uma nova forma de ver, uma maneira singular de interpretação visual como consequência da reconceituação do espaço em relação ao texto e à imagem. Com isso, mesmo ainda se utilizando das três dimensões espaciais tradicionais, os artistas dos livros ilustrados pós-modernos tendem a fazê-lo de uma forma expandida, sob três caminhos, conforme as próprias palavras de Bette Goldstone:

1 O espaço foi redefinido, redescoberto e manipulado para cinco dimensões. A quarta dimensão é o espaço compartilhado entre o livro físico e a recepção do leitor-espectador. De modo que personagens e objetos podem abandonar o padrão tridimensional para se moverem no espaço tradicionalmente reservado para o leitor-espectador. A quinta dimensão, por sua vez, é uma área espacial que se encontra abaixo da página física. Os personagens agora saem da superfície física para dentro de espaços escondidos sob a área plana e retangular da página, para se empreenderem em enredos recém-formados.

2 A superfície da ilustração agora é fluida e dinâmica. Essa permeabilidade permite que os personagens e o receptor se movam de um lado para o outro, do mundo ilusório da história para o espaço “real” e depois retornem. Os personagens do livro e os demais elementos da história transbordam para o espaço de recepção, ao passo que o receptor entra no mundo da história. Esta superfície dinâmica possibilita uma folga para que as realidades alternativas coexistam abaixo da página. A superfície da página agora tem uma qualidade atmosférica; é translúcida e móvel.

3 Estas duas dimensões adicionais e a superfície plana e fluida permitem novas possibilidades de posicionamento e funcionalidade do texto. Logo, o texto não precisa, necessariamente, estar apartado do espaço pictórico, pois agora é tecido em torno de personagens, objetos e cenários. Assim, as palavras podem ser colocadas literalmente em todas as páginas, ser manipuladas pelos personagens da narrativa ou se tornarem ornamentos dentro do espaço. Contudo, embora o texto ainda possa ser visto de forma isolada, agora existem novas formas de a narração ser integrada ao todo. (GOLDSTONE, 2008, p.118-119, tradução livre nossa)

Em 2012, a Cosac Naify publica no Brasil *A Trilogia da Margem*, obra na qual Suzy Lee faz diversas revelações sobre o processo criativo dos livros-imagem *Espelho* (*Mirror*, Seven Footer Kids, 2010), *Onda* (*Wave*, Chronicle Books, 2008) e *Sombra* (Cosac Naify, 2010), possibilitando novas

maneiras de interagir com a sua trilogia. Ao conhecermos um pouco o ateliê da ilustradora, nos damos conta de que a feitura de um livro ilustrado compreende questões técnicas e tecnológicas, como o uso de um determinado lápis para um certo tipo de folha e o livro que só existe após a edição gráfica, mas também captura o improvisado, o acaso, ou melhor, a liberdade criativa. Ao mesmo tempo, essa liberdade funciona dentro de um objeto – o livro físico, em nosso caso – que impõe certos limites, restrições ou regras. Contudo, as regras existem para serem subvertidas, mas para que isso ocorra, o medo de errar deve ser reprimido. Nesse sentido, Suzy Lee se aventura na impulsão mais cara à arte pós-moderna: a recepção. Para tanto, segundo observa Stela Barbieri na orelha d'A *Trilogia da Margem*, a linguagem plástica da ilustradora,

de poucos elementos e poucas cores, evidencia a intenção clara com que a narrativa, ao trazer a expressão das personagens e nos levar, por uma lógica própria, a viver a experiência de cada uma. Os desdobramentos silenciosos do livro ilustrado permitem que as crianças falem sobre as imagens e inventem suas próprias versões. (BARBIERI In.: LEE, 2012).

No entanto, Suzy Lee não brinca somente com o público infantil, no qual a sua trilogia mantém maior audiência, mas com toda uma estrutura editorial, quando resolve desafiar as convenções de disposição do livro e integra a dobra central do livro à diegese metanarrativa da sua trilogia de livros-imagem. Sobre a sua aventura editorial, Lee relata que após a publicação do livro *Onda*, havia recebido uma mensagem do dono de uma livraria do Reino Unido sobre uma ilustração de *Onda* em que a mão da personagem e a cabeça de um dos pássaros são “engolidas” pela margem central do livro (figura 1). Abrimos aspas para a fala angustiada do livreiro:

Estamos um pouco confusos com as páginas duplas, parece faltar algumas partes da criança e das gaivotas. É assim mesmo? Verificamos com nosso fornecedor, com o distribuidor e com outra livraria e todos os exemplares são iguais a este. Será que não entendemos o sentido ou o impressor se equivocou?... Foi um erro de impressão? (LEE, 2012).



FIGURA 1. A MÃO DA PERSONAGEM EM *ONDA* É CORTADA PELA DOBRA CENTRAL DO CÓDEX.

De fato, uma ilustração sendo anulada por qualquer parte do livro é aterrorizante para livreiros, fornecedores, distribuidores, editores, *designers*, autores; pois implica um erro, um grave erro em milhares de cópias. Por isso mesmo que a composição incomum da página dupla, em que a dobra central engole personagens e cenários é tão ousada quanto essencial à reflexão da narrativa da trilogia de livros-imagem de *Espelho*, *Onda* e *Sombra*. Assim, Suzy Lee também provoca um *trompe l'oeil* ao se aproveitar do espelhamento natural da página par (da esquerda) com a página ímpar (da direita), gerando níveis de ficção e realidade em espaços distintos do livro (figura 2).

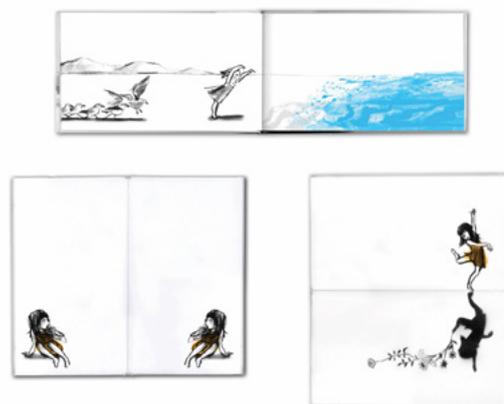


FIGURA 2. ABERTURAS ESPELHADAS DOS LIVROS-IMAGEM DA TRILOGIA DE SUZY LEE. NA PARTE SUPERIOR, *WAVE* (CHRONICLE BOOKS, 2008); NA INFERIOR-ESQUERDA, *MIRROR* (SEVEN FOOTER KIDS, 2010); E NA INFERIOR-DIREITA, *SOMBRA* (COSAC NAIFY, 2010).

De tal maneira que o nosso olhar de leitor de *livros de suporte* é sorrateiramente induzido a duvidar que a dobra central, que bruscamente corta a ilustração, seja, na verdade, uma opção intrépida da autora. Intrépida porque diagramar qualquer publicação, artística ou não, se aventurando além das margens de segurança e dos limites das sangrias, implica um desafio para todos os envolvidos na concretização do produto gráfico. Já que reproduzir na impressão em massa experimentações que funcionam com êxito em estrutura artesanal requer assumir riscos.

Desse modo, podemos concluir que a trilogia de livros-imagem *Espelho, Onda e Sombra* se direciona aos três caminhos que caracterizam o livro-ilustrado pós-moderno – definidos por Bette Goldstone, a respeito desse subgênero. Isto é, o espaço narrativo não se restringe mais à perspectiva tridimensional, de modo que foi redefinido para outras dimensões, incluindo-se o *codex*; a superfície da página é translúcida e móvel, ao passo que o texto passa a integrar o espaço pictórico, congregando-se, assim, aos personagens, objetos e cenários. Com isso, livro, objeto físico e metanarrativas se confundem num tecido metaficcional. Em outras palavras, as da própria Suzy Lee, especificamente, ao abrirmos seus livros-imagem “olhamos o sonho ‘dentro’ do livro” (LEE, 2012), à medida que o livro detém qualidade sensível: o formato, a textura do papel, a direção na qual as páginas são viradas, os aspectos físicos de uma obra é tanto capaz de limitar quanto provocar a imaginação do artista e do leitor, constituindo um “ponto de partida para a imaginação” (LEE, 2012). De tal maneira que, “após cairmos dentro de um livro e voltarmos de um sonho, o livro como objeto nos parece totalmente diferente” (LEE, 2012). Ou seja, uma experiência mágica, onírica.

Tratando-se de um livro que tem como temática o espelho, é possível estabelecer um diálogo entre o livro-imagem de Suzy Lee e o *estado do espelho*, dada a liberdade interpretativa que tanto a obra como o tema psicanalítico possibilitam à nossa análise. Segundo Jacques Lacan, o estado do espelho é formador da função do eu, isto é, um processo de identificação capaz de transformar o sujeito que assume uma imagem. Apontado pelo psicanalista francês como relativo ao estágio de *infans* – do ser humano ainda bebê, a partir da idade de seis meses – que já consegue “resgatar, para fixá-lo, um aspecto instantâneo da imagem.” (LACAN, 1998, p. 94). Isto é, propõe Lacan, o estado do espelho *como uma identificação*:

Basta compreender o estágio do espelho como uma identificação, no sentido pleno que a análise atribui a esse termo, ou seja, a transformação produzida no sujeito quando ele assume uma

imagem. (LACAN, 1998, p. 94)

Assim, no primeiro livro-imagem da trilogia, *Espelho*, tanto a menina em diálogo com o seu duplo, quanto nós, leitores, em diálogo com a personagem e com a narrativa metaficcional do livro-imagem, vivemos esse processo de identificação, de reconhecimento do eu, quando ela se depara com a sua imagem, o outro eu, refletida na outra dimensão da diegese; ou nos deparamos com as nossas emoções e vivências sendo projetadas na trama visual. No entanto, paradoxalmente, o reflexo da menina não se encerra na sua duplicação, mas se engendra para um processo de transformação do sujeito; do mesmo modo, a relação do leitor com uma produção ou manifestação artística não se esgota nela mesma.

O duplo da menina, contudo, deixa de sê-lo logo que passa a realizar movimentos próprios, contrariando a protagonista. A ideia de espelho e de reflexo é então subvertida pelos gestos dissonantes de ambas as personagens entre si, de modo que a formação do eu – imagem da personagem refletida na página oposta, apresentada nas páginas iniciais – é reinterpretada pelo reflexo que agora já é um outro (figura 3). Assim, a ambiguidade estabelecida na narrativa instaura no leitor de *Espelho* a dúvida quanto aos níveis de ficção retratados nas páginas espelhadas (da esquerda e da direita) – incerteza também provocada nos outros dois livros que compõem a trilogia. Em *Onda*, a menina e as gaivotas coreografam juntamente com as ondas do mar, assim como em *Sombra* a personagem brinca com os bichos-sombra que se formam na página da base, até invadirem o nível ficcional da menina, ou seja, a página superior. Tanto em *Espelho* como em *Onda* e *Sombra*, as protagonistas e os “antagonistas” – gaivotas, reflexo, ondas do mar e as sombras das coisas – fundem a diegese metaficcional em apenas um nível narrativo, ao se incorporarem uns aos outros. De modo que não é mais possível distinguir a origem ou o destino dos personagens, muito menos um nível narrativo do outro. O estado do espelho, logo, se configura na trilogia, tal qual o estágio de *infans*, por meio de:

uma série de gestos em que ela [a criança] experimenta ludicamente a relação dos movimentos assumidos pela imagem com seu meio refletido, e desse complexo virtual com a realidade que ele reduplica, isto é, com seu próprio corpo com as pessoas, ou seja, os objetos que estejam em suas imediações. (LACAN, 1998, p. 93-94).

Não obstante, mesmo diante dos movimentos discordantes entre o

eu e o outro, as individualidades, antes apreendidas facilmente, se anulam ao passo que a imitação conduz para uma – empregando termo de Lacan a respeito do estado do espelho – *assunção jubilatória* que parece manifestar

numa situação exemplar, a matriz simbólica em que o [eu] se precipita numa forma primordial, antes de se objetivar na dialética da identificação com o outro e antes que a linguagem lhe restitua, no universal, sua função de sujeito. (LACAN, 1998, p. 94).

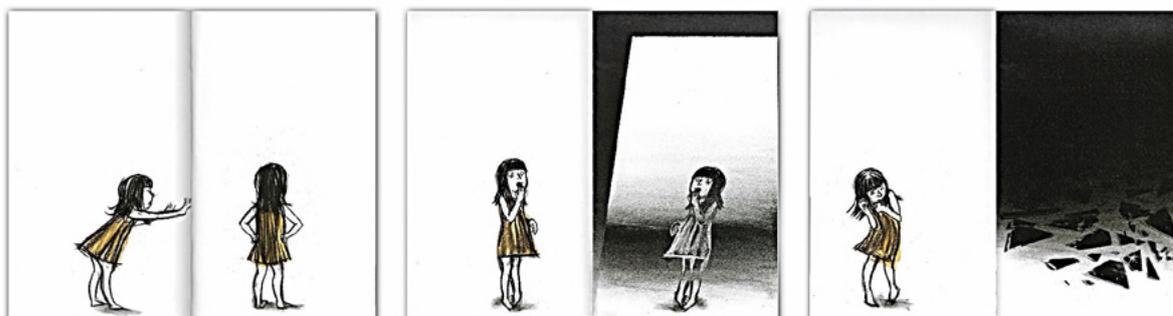


FIGURA 3. O REFLEXO NATURAL DA PÁGINA EVOCA O ESPELHO, QUE SE CONTRADIZ DIANTE DA DISSONÂNCIA ENTRE OS MOVIMENTOS DAS PERSONAGENS (MIRROR. SEVEN FOOTER KIDS, 2010).

Estado do espelho e Narciso convergem, pois, no sentido que são *identificação*. Isto posto, em *Espelho*, esse processo de assimilação entre o eu e o outro se faz notar na capa, evocando o mito de Narciso, embora o duplo da personagem esteja pouco evidente, cabendo à composição visual do título explorar o sentido especular com mais clareza. Assim, o termo “Mirror” (Espelho), sob a face de uma tipografia alta, leve e de largura espaçada (conforme a orientação da página, na vertical), oscila entre ser texto e imagem refletida. Evidenciando, com isso, a sina de Narciso e da protagonista, à medida que sujeito e objeto se confundem. Na folha de rosto de *Espelho*, uma ilustração chama a atenção pela reduplicação em *mise en abyme* da personagem que se desdobra dentro do espelho *ad infinitum*.

Mas, de costas para o espelho, o gesto da menina também pode ser interpretado como uma negação ao mito de Narciso, à lógica e à arte como representação do real (figura 4). Recurso semelhante ocorre na ilustração da contracapa do livro, que cita explicitamente *La Reproduction Interdite*

(1937), de René Magritte. Porém, enquanto na folha de rosto a menina está de frente para o leitor e tem a sua imagem refletida de forma vertiginosa, na contracapa a personagem não é colocada em abismo, e tanto ela quanto seu reflexo são postos de costas para o leitor. Ou seja, se considerarmos a visão de quem observa a ilustração, é como se ali, na verdade, fosse reduplicada a figura do leitor na página-espelho: tanto a menina e seu duplo como o leitor estão de costas para um suposto *espectador do leitor*, mesclando níveis de realidade e de ficção (figura 5).



FIGURA 4. A ILUSTRAÇÃO DE FOLHA DE ROSTO SE REDUPLICA EM MISE EN ABYME

(MIRROR, SEVEN FOOTER KIDS, 2010).

De acordo com o próprio site da autora da trilogia de livros-imagem, Suzy Lee, *Espelho* foi originalmente lançado na Itália em 2003, pela editora Corraini, sendo traduzido para cinco línguas (reeditado na França, Estados Unidos, Coreia, Portugal, Espanha e Brasil). *Onda*, lançado em 2008 pela Chronicle Books, nos Estados Unidos, foi traduzido para dez línguas (reeditado em Itália, Espanha, Brasil, Portugal, França, Alemanha, Coreia, Polônia, Japão e China). *Sombra*, também publicado originalmente nos Estados Unidos em 2010, pela Chronicle Books, foi traduzido para oito línguas (reeditado na Alemanha, Coreia, Japão, Itália, França, Brasil,

Espanha e China). Só no Brasil, *Espelho* já foi aconselhado pelo Plano Nacional de Leitura, na categoria de livros recomendados para “leitura orientada em sala de aula” no “1º ano de escolaridade” (PLANO NACIONAL DE LEITURA, 2017).

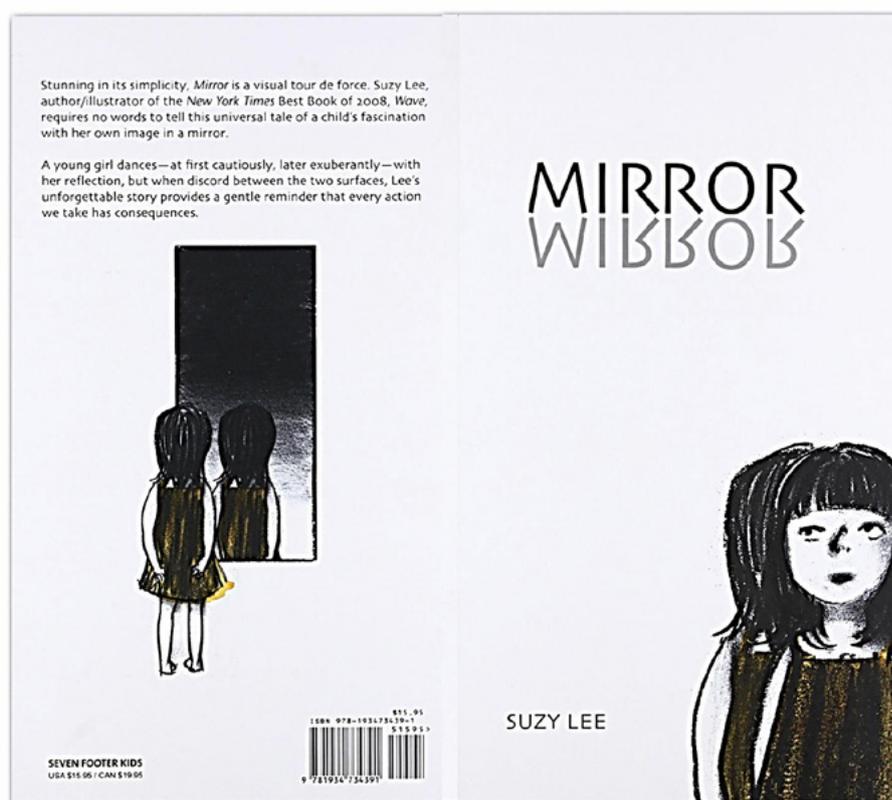


FIGURA 5. À ESQUERDA, NA CAPA DE VERSO, A ILUSTRAÇÃO CITA *LA REPRODUCTION INTERDITE* (1937), DE RENÉ MAGRITTE (*MIRROR*, SEVEN FOOTER KIDS, 2010). A ORDENAÇÃO CONTRACAPA E CAPA VISA SIMULAR A ABERTURA DO LIVRO, ISTO É, A DISPOSIÇÃO DA CAPA DO CODEX EM FORMATO ABERTO. CONTUDO, NOTA-SE QUE A LOMBADA NÃO FOI PRESERVADA NA JUNÇÃO DE AMBAS AS CAPAS.

Nos Estados Unidos, em 2008, *Onda* foi eleito pelo The New York Times como o Melhor Livro Ilustrado Infantil (*Best Illustrated Children's Books*). No mesmo ano, ainda conquistou medalha de ouro pela Sociedade de Ilustradores Americanos (Estados Unidos) como vencedor de Prêmio de Arte Original (*Original Art Award*). No Brasil, *Onda* também é recomendado pelo Plano Nacional de Leitura, sendo enquadrado na categoria de livros recomendados para “ler em voz alta” na “educação pré-escolar” (PLANO NACIONAL DE LEITURA, 2017). Além de ter sido vencedor do prêmio da Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil (FNLIJ), em 2010, na categoria livro-imagem. No mesmo ano de 2010, *Sombra* também foi premiado pela FNLIJ como Melhor Livro de Imagem e selecionado na categoria de Melhor

Livro Infantil pelo The New York Times, nos Estados Unidos.

Esta lista de traduções e premiações demonstra como a trilogia de Suzy Lee foi internacionalmente reconhecida não apenas pelo público infantil, mas também por uma audiência crítica, sendo laureada por fundações, sociedades e por jornais que se dedicam ao tema da literatura infantojuvenil. Contudo, o parágrafo acima mostra também como a imagem detém um poder maior de universalização em relação à língua, esta que apresenta toda uma sintaxe e estrutura morfológica, fonética e semântica que é própria de cada cultura, dificultando a disseminação sem que a tradução desempenhe um papel dominante. Mesmo assim, há barreiras maiores em torno da literatura infantil que são os verdadeiros obstáculos, e não a língua, para que o livro ilustrado seja explorado também como um produto artístico, e não somente de capital.

Voltamos mais uma vez para essa questão para fazer referência ao relato da própria Suzy Lee, em sua *A trilogia da margem*, na qual conta que havia levado o protótipo de *Espelho* para a Feira do Livro Infantil de Bolonha. Na feira literária de reconhecimento mundial, um editor que havia demonstrado interesse no livro-imagem colocou como condição que somente publicaria *Espelho* “se o final sombrio fosse alterado para um final feliz.” (LEE, 2012, p. 150), aconselhando, ainda, que Lee acrescentasse algumas palavras ao livro-imagem, com o argumento de que os pais não iriam comprar se não houvessem palavras. Como se percebe, Lee não atendeu à condição nem ao conselho do editor, mantendo o livro-imagem como tal: sem palavras e com um “final sombrio”. Esse relato foi adicionado por Suzy Lee ao capítulo em que a autora trata exclusivamente sobre o livro-imagem, em *A trilogia da margem*.

Na obra, Lee também fala sobre a importância dos leitores se acostumarem a lerem livros em que as narrativas ou os finais não estejam prontos, de modo que compete ao leitor – principalmente ao leitor adulto que tende a hesitar – exercitar a sua imaginação para tecer na malha diegética dos livros-imagem a sua versão narrativa, tal qual as crianças criam suas próprias ficções utilizando a própria imaginação. Ao mesmo tempo, ela critica os livros-imagem que “correm o risco de se tornar demasiado lógicos ou explanatórios quando recheados da ansiedade de que o leitor possa perder o fio da história sem a ajuda das palavras.” (LEE, 2012, p. 146). Desse modo, explica, um livro ilustrado bem-sucedido – independente do fato de apresentar características pós-modernas ou não, metaficcional ou não – “deixa espaço para o leitor imaginar; um livro frustrante não deixa espaço nenhum e está inteiramente cheio de imagens de um artista sem

imaginação.” (LEE, 2012, p. 146). Suzy Lee também revela que muitas vezes cria os seus livros a partir de imagens que ela tem interesse de transformar em narrativa. De modo que o simples fato dela colocar uma imagem ao lado da outra é o suficiente para gerar uma história. Com isso, confia Lee para os leitores d’A *trilogia da margem* que ao produzir os seus livros feitos de imagem se sente como se “estivesse desenhando fotogramas de um filme de animação. (LEE, 2012, p. 148).

A comparação entre o processo criativo dos livros-imagem de Lee e o cinematográfico ilustra como a figura do livro tem se permitido estabelecer um estreito vínculo com as demais linguagens visuais, conforme compara Rui de Oliveira a estrutura do livro como análogo à formatação do teatro<sup>1</sup>. Um exemplo notável desse trânsito *intercriativo* entre linguagens artísticas e estilos é o australiano Shaun Tan. Dono de uma estética diversificada, os livros do escritor e ilustrador alçaram voos para além da literatura, rendendo frutos no cinema de animação, no teatro e na produção musical<sup>2</sup>. Nesta vertente, o renomado quadrinista Will Eisner, em vários momentos de *Quadrinhos e arte sequencial* (1999), compara a história em quadrinhos com o teatro pelo fato do primeiro também possibilitar interação emocional e tratar de complexidades da experiência humana através do recurso visual. Segundo Eisner, ao analisar o uso de imagens sem palavras nos quadrinhos, “a ausência de qualquer diálogo para reforçar a ação serve para demonstrar a viabilidade de imagens extraídas da experiência em comum.” (EISNER, 1999, p. 16).

Isto posto, é coerente afirmar que a arte contemporânea mais atual tem se instituído sob uma organização com limites pouco claros entre as linguagens e as diferentes manifestações artísticas de forma mais naturalizada, mesmo havendo resistência por parte de alguns setores, como

---

<sup>1</sup> Segundo o ilustrador Rui de Oliveira, em entrevista concedida para Rona Hanning, Odilon Moraes e Maurício Paraguassu: “O livro é um teatro. O livro tem a capa que seria a fachada do teatro, você entrou no teatro, que poderia ser a página de falso rosto, depois vem o palco, você abriu a cortina, que é muito próxima de um frontispício... e aí começa o livro.” (HANNING; MORAES; PARAGUASSU, 2012: pp. 36-37)

<sup>2</sup> De autoria do australiano Shaun Tan, o livro ilustrado *The Lost Thing* possui filme de animação (Passion Pictures e Screen Australia, 2010), tendo ainda versão musical (Michael Yezerki, 2011) e produção teatral (Theatre Production, Jigsaw Theatre, 2004). Da mesma forma, o livro ilustrado *The Red Tree* possui produção teatral (Perth, Julho de 2011; Theatre Production, the Queensland Performing Arts Centre, 2004) e produção musical (Australian Chamber Orchestra, Julho de 2008). Igualmente, o livro-imagem *The Arrival* possui produção musical (Ben Walsh and the Orchestra of the Underground, Sydney Opera House, 2010, Melbourne & Adelaide 2011), *performance* de palco (Red Leap Theatre, New Zealand, 2009) e peça teatral (Spare Parts Puppet Theatre, 2006).

ainda ocorre aos editores de feiras de Bolonha. As fronteiras tendem, assim, a se tornarem mais flexíveis, de tal modo que para Lee, o fato dela produzir livros que são em sua totalidade apenas feito de imagens, não implica uma abstinência da literariedade. Conseqüentemente, não é relevante para Lee se o livro tem ou não palavras, visto que a sua preocupação inicial está em “expressar da melhor maneira possível uma ideia” (LEE, 2012, p. 143).

Portanto, Suzy Lee defende que ler livros-imagem “é apenas uma das muitas formas do livro ilustrado.” (LEE, 2012, p. 146). Da mesma maneira, também interessa à nossa análise compreender, assim como para a autora, o livro que está associado a um modo particular de expressão, este que é indispensável para a história existir:

“O modo de expressão” não significa simplesmente as palavras ou figuras. Significa todos os métodos que podem efetivamente transmitir a mensagem ao leitor: o modo de combinar palavras e imagens, o estilo e a estratégia das figuras, o formato do livro e a direção em que as páginas são viradas etc. (LEE, 2012, p. 146)

Com isso, na trilogia *Espelho*, *Onda* e *Sombra*, além das já citadas economia de cores e cenário e a particularidade do traço de Suzy Lee, há um outro elemento indispensável e marcante no *modo de expressão* – não apenas dos livros-imagem, mas perceptível também como unidade criativa da ilustradora em suas demais obras – que é o protagonismo das personagens e as pontes ou elos comunicativos que são suscitados no *continuum* da diegese metaficcional. Em que diferentes estados, sentimentos, emoções, impulsos e, principalmente, tensões são *compartilhados com* ou *advindos* do leitor. Assim, conforme num monólogo que mescla humor, suspense e drama, as personagens interagem tanto com as metanarrativas do *codex*, o palco, quanto nos espaços diegéticos da realidade e da imaginação humana (figura 6).

Suzy Lee, então, afirma que seus personagens são superficiais, cabendo a eles tão somente o papel de atuar – acionando, novamente, o livro-teatro de Rui de Oliveira –, de forma que “é como se o livro alongasse o tempo e o espaço no qual ocorre a ação e nos mostrasse a alegria e o medo da criança, a ansiedade e a animação em câmera lenta, uma por uma.” (LEE, 2012, p. 148). Em vista disto, elucida, “*Espelho*, *Onda* e *Sombra* estão voltados para os ‘atos’ contínuos em tempo e espaço determinados.” (LEE, 2012, p. 148). Logo, assim como em *Espelho* e *Sombra*, a protagonista de *Onda* dramatiza juntamente com o coro de gaviotas que a acompanha durante

a trama metaficcional, que aos poucos ganha corpo dramático até atingir o seu *clímax*: quando o mundo de fantasia criado na página da direita, da onda, colide com o espaço da praia em que a menina se resguardava (figura 7). Contudo, nesse ouroboro cênico no qual as ficções da praia e do mar se encontram, a personagem é recompensada ao final, com presentes do mar – aqueles que repousam sob a areia da praia úmida, nas guardas finais do livro.

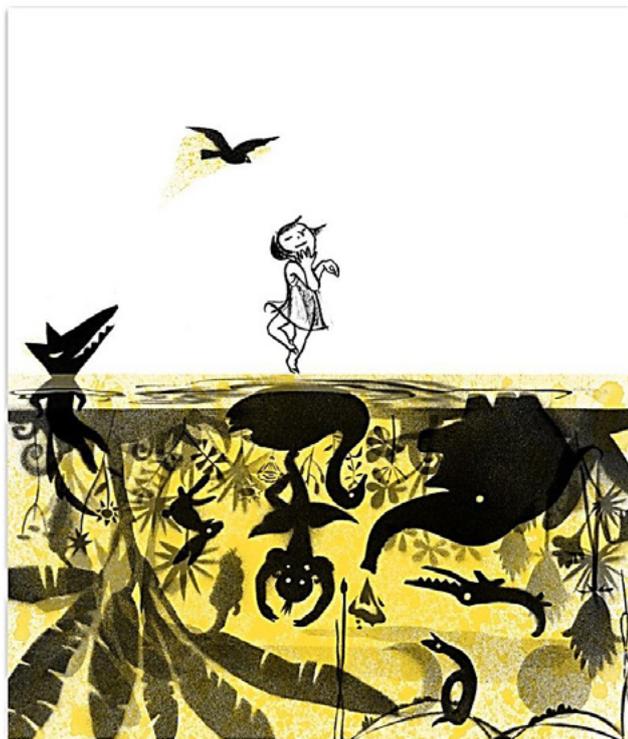


FIGURA 6. PERSONAGENS, CORES E CÓDEX: MODOS DE EXPRESSÃO QUE INTER-RELACIONAM NÍVEIS DIEGÉTICOS.

(LEE, 2018).

A respeito desse movimento metaficcional, especificamente na cena em que a menina e as gaivotas somem na borda central, Suzy Lee esclarece que embora os dois espaços da página dupla (página da esquerda e página da direita) fossem diferentes e ao mesmo tempo a mesma coisa, ela pretendia que o movimento de “entrar” no outro nível narrativo – ou seja, no espaço da onda e, conseqüentemente, no plano da imaginação – fosse perceptível aos olhos do leitor. Desse modo, a solução encontrada pela ilustradora foi

acionar a dimensão da borda central, e assim como o corpo de Alice<sup>3</sup> de John Tenniel, em *Através do espelho e o que Alice encontrou por lá*, ficou no interespaço narrativo, nem completamente fora nem completamente dentro do espelho (figura 8), em *Onda*: “apenas a garota entrando à direita é visível na página à esquerda, e nada é visível ainda na página à direita; as partes do corpo ausentes podem estar no “entre”. (LEE, 2012, p. 51, rever figura 1).

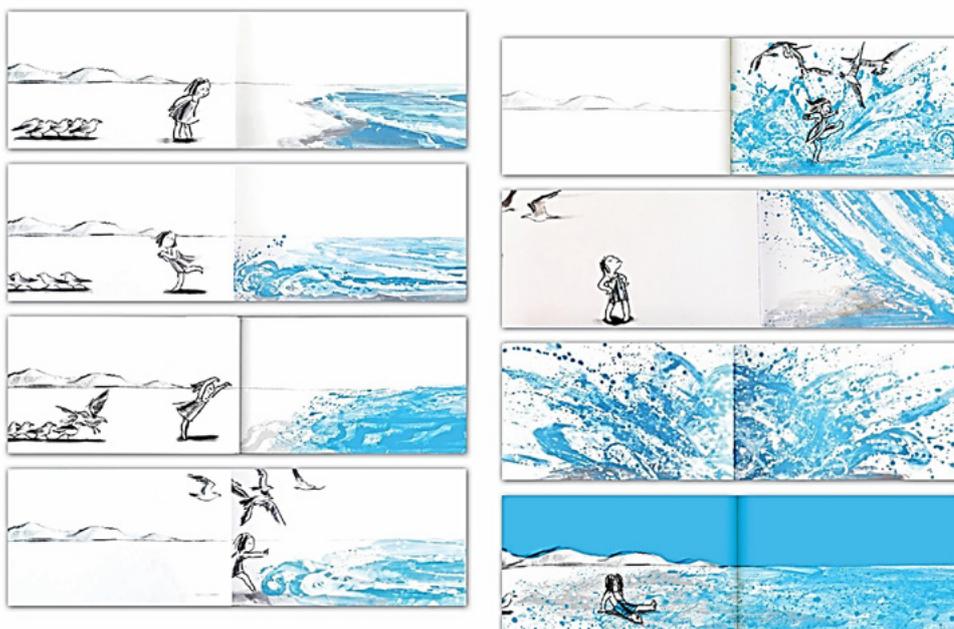


FIGURA 7. SEQUÊNCIA DA INVASÃO DOS PERSONAGENS E DA ONDA ENTRE OS NÍVEIS NARRATIVOS (LORETI, 2018). NESTA REPRESENTAÇÃO SEQUENCIAL DE *Onda*, AS PÁGINAS NÃO FORAM ORDENADAS NA ÍNTEGRA, DE MODO QUE ALGUMAS ILUSTRAÇÕES FORAM SUPRIMIDAS NO INTERVALO ENTRE A PRIMEIRA E A ÚLTIMA PÁGINA DUPLA DESTA SEQUÊNCIA LIVRO-IMAGEM DE SUZY LEE.

Desse modo, ao contrário do que temia o editor, a mão que se perde na dobra central do livro, em *Onda*, não se trata de um erro de impressão, mas de um interespaço narrativo do *códex* acionado por Suzy Lee com o propósito de repensar o objeto livro, este que deixa de ser suporte para

3 Em sua *Trilogia da Margem*, Suzy Lee esclarece que a composição em *mise en abyme* utilizada em sua trilogia surgiu primeiramente na versão criada pela ilustradora de *Alice no País das Maravilhas* (*Alice in wonderland*, Corraini, 2002). Segundo Lee, a ideia de utilizar as páginas espelhadas do livro como representações do espelho nasce da sua intenção em recriar uma ilustração de John Tenniel em *Através do espelho e o que Alice encontrou por lá*. De modo que ela tenta decifrar o enigma imposto a si mesma: “Como retratar a criança que entra na fantasia através da realidade?” (LEE, 2012: p. 43). Portanto, a trilogia surge da necessidade da ilustradora retratar a passagem de Alice para o mundo do espelho de maneira distinta do ilustrador inglês, vinculando a narrativa ao objeto livro.

## Referências

GOLDSTONE, Bette. The Paradox of Space in Postmodern Picturebooks. In.: PANTALEO, Sylvia; SIPE, Lawrence R. (Orgs.). **Postmodern Picturebooks: Play, Parody and Self-Referentiality**. London: Routledge, 2008.

HANNING, Rona; MORAES, Odilon; PARAGUASSU, Maurício. **Traço e Prosa: Entrevistas com Ilustradores de Livros Infantojuvenis**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

LACAN, Jacques. **Escritos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

LEE, Suzy. **Mirror**. Canadá: Seven Footer Kids, 2010.

\_\_\_\_\_. **Picturebook Makers**.

Disponível em: < <http://blog.picturebookmakers.com/post/122240028421/suzy-lee> >. Acesso em 02 jul. 2018.

\_\_\_\_\_. **Sombra**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

\_\_\_\_\_. **A Trilogia da Margem: O Livro-Imagem Segundo Suzy Lee**. Tradução de Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

\_\_\_\_\_. **Wave**. California: Chronicle Books, 2008.

LORETI, Alessandra. Recensione Libro L'onda (Suzy Lee).

**La Fabbrica dei Sogni**. Disponível em: < <http://www.lafabbricadeisogniweb.it/londasuzylee/> >. Acesso em: 11 jan. 2018.

PANTALEO, Sylvia; SIPE, Lawrence R. (Orgs.).

**Postmodern Picturebooks: Play, Parody, and Self-Referentiality**. London: Routledge, 2008.

PICTURES. **Alice in Wonderland**. Disponível em: < <http://www.alice-in-wonderland.net/resources/pictures/through-the-looking-glass/> >. Acesso em: 11 jan. 2018.

PLANO NACIONAL DE LEITURA. Disponível em: <[http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/arquivo/escolas/uploads/livros/todas\\_as\\_listas\\_gnov.pdf](http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/arquivo/escolas/uploads/livros/todas_as_listas_gnov.pdf)>. Acesso em: 29 maio 2017.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

integrar a diegese, munindo-se de sentido. Sendo assim, a trilogia *Espelho, Onda e Sombra* não são apenas livros-imagem, mas num sentido mais amplo, também são livros ilustrados pós-modernos, visto que repensam as estruturas espaciais não apenas do objeto, como igualmente as inter-relações do corpo sensível com o espectro visual, gráfico e linguístico que se desdobra em múltiplas potências criativas.

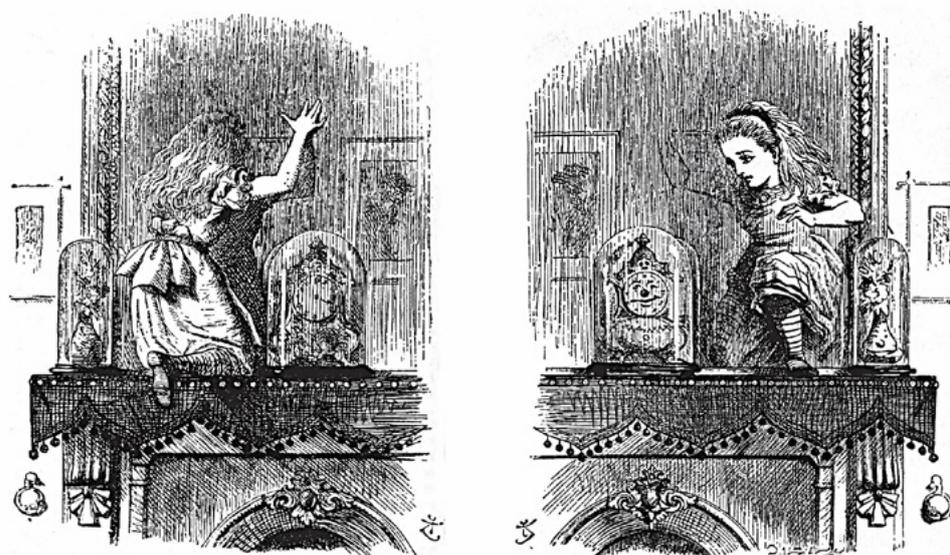


FIGURA 8. REPRESENTAÇÃO DE ALICE, POR JOHN TENNIEL, ATRAVESSANDO O ESPELHO (PICTURES, 2018).

# NEGATIVIDADE E CONCRETUDE: QUESTÕES DE ANTIPOESIA EM RÉGIS BONVICINO

**Jhenifer Silva**

Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)

**RESUMO:** Este artigo pretende discutir a negatividade da poesia de Régis Bonvicino como desdobramento da negatividade de certa poesia da tradição de vanguarda brasileira – tanto presente na escrita de poetas modernistas e modernos, como é o caso de Carlos Drummond de Andrade e João Cabral de Melo Neto, quanto na dos poetas concretos, em especial, na de Augusto de Campos –, e não apenas como expressão da agonia de um poeta que se vê no beco sem saída de um tempo no qual tudo parece ter sido dito. A partir disso, este trabalho busca verificar de que modo essa negatividade está associada a elementos que conferem uma dicção antipoética na escrita do autor paulistano, como a busca pela concretude da linguagem parece confirmar. Da perspectiva deste artigo, colocar-se em constante diálogo com a mencionada tradição demonstra não os anseios de se escrever *depois* dela, mas os (des)caminhos de se escrever sobretudo *por causa* dela.

**PALAVRAS-CHAVE:** Régis Bonvicino; Poesia Contemporânea Brasileira; Negatividade; Concretude da Linguagem; Antipoesia.

**ABSTRACT:** This article intends to discuss the negativity of Régis Bonvicino's poetry as unfolding of the negativity of a certain poetry of the Brazilian avant-garde tradition - as much present in the writing of modernist and modern poets, as is the case of Carlos Drummond de Andrade and João Cabral de Melo Neto, as in that of the concrete poets, especially that of Augusto de Campos, and not only as an expression of the agony of a poet who finds himself in the dead end of a time in which everything seems to have been said. From this, this work seeks to verify how this negativity is associated with elements that confer an antipoetic diction in the writing of the author from São Paulo, as the search for the concreteness of language seems to confirm. From the perspective of this article, to be in constant dialogue with the mentioned tradition demonstrates not the yearnings to write after her, but the (dis) ways to write mainly because of her.

**KEYWORDS:** Régis Bonvicino; Brazilian Contemporary Poetry; Negativity; Concretism; Antipoetry.

## SEMSAÍDA

Semsaída

a estrada é muito comprida  
o caminho é sem saída  
curvas enganam o olhar

não posso ir mais adiante  
não posso voltar atrás  
leveí toda a minha vida  
nunca saí do lugar

(Augusto de Campos)

Para onde seguir? De que modo prosseguir? Esses são dois dos questionamentos possíveis ao cabo da leitura de “Semsaída”, poema impresso na contracapa de *Não* (2003), de Augusto de Campos. Há uma aparente sensação de imobilidade algo letárgica no sujeito do poema, que demonstra sentir-se não só enganado pelo longo horizonte diante de si, mas principalmente desenganado, desiludido. A questão que se impõe é: qual acontecimento teria levado esse sujeito a tamanha falta de força, a tamanho desestímulo para atuar? O que propriamente o levaria a expressar-se com desmedida negatividade, sendo “a estrada muito comprida”? Se, sendo muito longa, o provável fosse o eu poético se nutrir da possibilidade de deslocamento, de locomoção, de mudança, em suma, ofertada pela constatação de caminho aberto, pela consciência de saber-se movente? Se há caminho, e se o caminho tem alongada extensão, como estar sem saída? O que podemos extrair dessa construção presumivelmente contraditória e incoerente?

Em uma curta, porém não simples resposta, afirmo: a elucidação para o poema de Augusto de Campos é, em rigor, sua constituição ambivalente. É a ambivalência constitutiva do poema que, de um lado, cria a dualidade geradora da ideia de não haver saída apesar de (a estrada ser longa), e, de outro, a concepção de a saída configurar-se justamente na não saída. Dizer isso é dizer que há, no texto do autor, espécie de jogo entre as noções de mobilidade e imobilidade que visa acrescentar outro funcionamento ao sentido de saída, encontrar outra via, uma terceira, a partir da con-fusão dessas duas definições. Essa estratégia funciona porque constrói uma mobilidade de outra espécie: é na reiteração da impossibilidade que se

encontra a saída desse eu, desse poema, dessa poesia.

Ainda que esse jogo pareça regido por certo sentimento de angústia, certa sensação de impedimento e impossibilidade por parte do sujeito elocutório do poema (o poeta?), “Semsaída” parece encenar a defesa de um *modus operandi*. Se atentarmos para o itinerário da obra de Augusto de Campos, veremos a indagação, a crítica e a negação dos caminhos da poesia no momento pós-utópico – conforme conceituou Haroldo de Campos em texto de 1984<sup>1</sup> – ser reiterada constantemente. Para lembrar de alguns poemas que atestam tal afirmação, basta ler “morituro” (1994), “tour” (1999) ou mesmo “fim de jogo” (2001).

Tudo isso confirma um projeto estético (e, por que não, político?) amplamente trabalhado e retrabalhado pelo poeta, no qual a negatividade está no bojo da criação. Sendo a negatividade, aliás, a própria forma (como *meio de*, isto é, como caminho, mas também como matéria, estrutura) de defesa da poesia<sup>2</sup>. E quando nos voltamos ao primeiro trabalho de Augusto de Campos, *O rei menos o reino* (1951), já podemos observar a veia da negatividade impressa naqueles versos, tal como se lê na primeira parte do poema:

I

Onde a Angústia roendo um não de pedra  
Digere sem saber o braço esquerdo,  
Me situo lavrando este deserto  
De areia areia arena céu e areia.

Este é o reino do rei que não tem reino  
E que – se algo o tocar – desfaz-se em pedra.  
Esta é a pedra feroz que se faz gente  
– Por milagre? De mão e palma e pele.

Este é o rei e este é o reino e eu sou ambos,  
Soberano de mim: O que fui feito,

<sup>1</sup> CAMPOS, Haroldo. Poesia e Modernidade: Da Morte da Arte à Constelação. O Poema Pós-Utópico. In: *O Arco-Íris Branco*. São Paulo: Imago, 1997.

<sup>2</sup> Lembremos da célebre frase de Augusto, a partir de suas elucubrações acerca da música, em especial de Webern, na qual lemos: “Viver é defender uma forma”.

Solitário sem sol ou solo em guerra  
Comigo e contra mim e entre os meus dedos.

Por isso minha voz esconde outra  
Que em suas dobras desenvolve outra  
Onde em forma de som perdeu-se o Canto  
Que eu sei aonde mas não ouço ouvir.

(CAMPOS, 1951, p. 13)

É indispensável, portanto, levarmos em conta que o questionamento acerca do lugar da poesia e do poeta é tema latente da obra de Augusto de Campos, conforme observa Eduardo Sterzi no artigo “Todos os Sons, sem Som”<sup>3</sup>. É bem verdade que, em se tratando das obras finais do poeta, essa questão adquire específico tom de cansaço, pois a fase da idade avançada coincide com a possibilidade do fim de sua obra, de acordo com as palavras do próprio autor no prefácio *OUTRONÃO* de *Outro* (2015)<sup>4</sup>. Porém, a escrita do autor constantemente foi norteadada pelo gesto de crítica e autocrítica dos mecanismos utilizados pela produção de poesia brasileira, inclusive dos pressupostos instaurados pelo movimento do qual ele mesmo foi membro fundador e ativo: o da poesia concreta<sup>5</sup>.

Em cotejo ao sobredito, é bastante curioso destacar a consonância notável entre “Sensaída” e outro poema, de autoria de Régis Bonvicino, cujo título curiosamente é “não há saídas” (p. 18). Escrito no ano de 1980 e disposto em uma placa de rua por sugestão de Julio Plaza:

---

3 STERZI, Eduardo. Todos os sons, sem som.

4 CAMPOS, Augusto. “[...] E é com este OUTRO, que pode ser também o último bônus de meu trabalho poético, que ousou ex-pôr estes novos poemas. Sobrevivente, para o bem ou para o mal, não posso deixar de completar o que comecei, o quanto me for possível. *In.: Outro*. Prefácio – São Paulo: Perspectiva, 2015, p. 11.

5 O poema “Pós-tudo”, de 1984, é talvez o maior exemplo desse adendo.

# NÃO HÁ SAÍDAS SÓ RUAS VIADUTOS AVENIDAS

O poema “não há saídas” foi publicado posteriormente no livro *Sósia da cópia* (1983), o terceiro do poeta, que lhe rendeu visibilidade na cena literária da época. Abaixo, o poema tal como se encontra na edição de 1995, intitulada *Primeiro tempo*, na qual há a reunião dos três primeiros livros de Bonvicino:

não há saídas  
só ruas viadutos e avenidas  
(BONVICINO, p. 18, 1983)

Apesar de quase todos os poemas citados de Augusto ainda não terem sido publicados no ano de 1980, vale destacar que Régis Bonvicino já estava em contato direto com o então poeta concreto desde o início dos anos 1970. Quer dizer, o debate em torno da poesia de vanguarda era-lhe próximo e de interesse evidente, embora a produção (e o princípio norteador) concreta se encontrasse arrefecida. Não por acaso, seus primeiros livros são marcados pelo intenso diálogo com a poesia de vanguarda, em especial a concreta, e pela reflexão dos rumos da poesia de sua época – inclusive a sua própria escrita.

É curioso frisar que essa fase inaugural de Régis Bonvicino frequentemente é lida à luz de uma dita “angústia da influência”, dado o fato de o poeta lançar-se nesse momento imediatamente posterior ao da vanguarda dos anos 50 – que, até então, era tida como emblema de melhor poesia em termos de inovação da linguagem poética (e também teóricos). Surge, assim, a questão: seria, essa “angústia da influência concreta”, o berço da negatividade poética de Régis, uma vez findas (estariam mesmo?) as possibilidades de inventividade em poesia?

O gesto dialógico do Régis, no entanto, configura não uma atitude

natural e imprescindível de continuidade aflita, mas uma forma de o poeta demonstrar a tradição que seleciona para dar desdobramentos às questões que lhe importavam. É o que já se vê no poema “?avolho”, por exemplo, pertencente à primeira plaquete publicada por Régis, em 1976, quando o lemos em cotejo com o texto popconcreto “olho por olho” (1964), de Augusto de Campos. Primeiro porque esse parece ser o poeta a quem Régis destina mais atenção; segundo porque a história literária da poesia brasileira, sobretudo de 1980 em diante, é marcada por questões bastante comuns como, justamente, o questionamento do lugar e da função da poesia e do poeta no momento posterior ao da rigidez político-cultural, conceituado por Haroldo de Campos, como dito, de tempo pós-utópico. Sendo assim, não é estranho que se veja impressa, no dístico de 1980, a sensação que permearia a produção pós-concreta de Augusto de Campos, cuja raiz já se depreende na produção da fase concreta.

Por isso, a despeito da distância temporal de “Sensaída” e “não há saídas”, é pertinente o paralelo diante dos sentimentos de obstrução e inviabilidade claramente identificáveis em ambos os poemas: não há saídas, apesar de o caminho ser comprido; não há saídas, apesar de ruas, viadutos e avenidas; não há saídas, somente o abismo final do verso; não há saídas, apenas o que se vê logo adiante: ruas, viadutos e avenidas. Há, nitidamente, um impasse que parece impedir o sujeito do poema de prosseguir. Entretanto, no poema de Régis em específico, as “ruas viadutos e avenidas” – isto é, a cidade – passam a ser o indício de saída para sua poesia pensar as imposições colocadas pelo seu tempo histórico. Pensando que o desenvolvimento da obra de Régis Bonvicino se dá no rumo do que comumente chamam de “retorno ao real”, certamente estimulada pela relação, no início dos anos de 1990, com outra tradição de vanguarda, a language poetry – da qual ressoam os preceitos do objetivismo norte-americano –, parece que a “resolução” encontrada pela poesia de Régis é pensar mais objetivamente as questões sociais e políticas – não de forma intervencionista, é preciso dizer, e sim fragmentária, residual, objetiva –, ainda sob o prisma da negatividade. *Ossos de borboleta* oferece-nos exemplos dessa afirmação, que gradativamente vai se intensificando, até que *Página órfã* (2007) traz a cidade e as problemáticas próprias da metrópole contemporânea como mote principal, prolongando-as a *Estado crítico* (2013).

Evidentemente, não se trata de negar a reverberação da teoria e da poesia concreta para a construção não só do projeto poético inaugural de Régis Bonvicino como também do desenrolar de sua trajetória. Mas de entender que tratar essa relação unicamente em termos de continuidade

angustiante limita não só o alcance dos poemas em si, como expressa um tipo de olhar sobre o desenrolar da história literária. Da perspectiva deste artigo, só interessa entender a ativação das vanguardas como continuidade se a entendemos como prosseguimento de um *modus operandi*, a saber, a escolha de um *paideuma* – que, no caso de Bonvicino, não se restringe aos poetas concretos, mas também no resgate do cânone selecionado pelos concretos, sobretudo Drummond e João Cabral, em se tratando dos brasileiros –, a sincronicidade, tão cara a Haroldo de Campos, muitas vezes ativada a favor de justificar escolhas muito particulares, e a incorporação da tradução como parte de seu processo criativo.

De qualquer forma, os maiores pares de diálogo de Bonvicino foram os poetas do cânone da ruptura, tanto da brasileira como da internacional. Carlos Drummond de Andrade e João Cabral de Melo Neto, imprescindíveis para a formação de uma linhagem antilírica – antipoética? –, foram também responsáveis pela introdução, se assim podemos dizer, da noção de negatividade na lírica brasileira. São, portanto, paradigmáticos para se pensar certa poesia produzida tanto nas últimas décadas do século XX, como nas iniciais do século XXI, como a de Bonvicino.

### **NEGAÇÃO E NEGATIVIDADE: TRAÇOS DE UMA ANTIPOESIA?**

Se, quando recorremos ao termo “antilirismo”, imediatamente nos reportamos a nomes como os de Drummond e Cabral, com o termo “antipoesia” somos conduzidos ao mais conhecido e autodeclarado antipoeta: Nicanor Parra. Em vista disso, recorremos a Federico Schoph, crítico chileno especialista da obra de Parra, não para comparar a poesia do poeta chileno com a de qualquer poeta brasileiro, embora a possibilidade não seja de todo absurda<sup>6</sup>. Sobre essa afirmação, vale recorrer ao texto de Juan José Saer, a propósito da importância da cultura brasileira e, em especial, de Carlos Drummond de Andrade para a reação e a renovação do debate literário e político da Argentina dos anos 50 e 60. Acerca disso, afirma: “Nessa presença, a figura de Carlos Drummond de Andrade ocupa, sem dúvida alguma, pelo menos nesses anos, o lugar central.” Mais adiante, coloca-o como representante do modernismo brasileiro e, ao lado de Nicanor Parra,

---

6 Esse texto, publicado num domingo de outubro do ano 2000, pode ser lido integralmente na página online do jornal *Folha de S. Paulo*: << <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs0810200006.htm> >>.

destaca a importância de ambos para a formação da “linguagem direta e conversada”<sup>7</sup> da poesia argentina da época.

Tais advertências chegam para corroborar com a hipótese de que, a despeito de afirmações que expressam “ser curioso que a antipoesia tenha sido mantida tão absolutamente fora das fronteiras nacionais do fazer poético”<sup>8</sup>, a crítica de poesia brasileira contemporânea encontra condições de pensar a produção de versos nacional – a da segunda metade do século XX, especificamente – em termos de antipoesia. Não apenas (embora também por isso) pela proclamada antilírica de Drummond de *O claro enigma* (1951) e *Lição de coisas* (1962) ou o autodeclarado antilirismo de João Cabral em *A educação pela pedra* (1966), para citar exemplos mais vivos, tampouco porque Drummond figura, ao lado de Parra, como nome importante para a poesia argentina. Mas pela consideração de que houve troca entre os poetas dos países latino-americanos. Drummond, por exemplo, frequentemente estava na Argentina entre os anos 50 e 60, justamente no momento em que foram publicados seus livros mais antilíricos. Esse intercâmbio, apesar de existente, se mostra pouco evidenciado na narrativa da crítica predominante, que se propõe a falar em termos de “influência” voltando-se tão somente para os nomes ícones da poesia moderna europeia, especialmente a francesa.

Quando nos debruçamos sobre a poesia da segunda metade do século XX, sobretudo, podemos verificar que os poetas começam a dar destaque para a relação com a poesia latino-americana, tanto quanto para a relação com a obra de Fernando Pessoa, o maior expoente da poesia de língua portuguesa da primeira metade do século XX, pouco lembrado pelos modernistas de 22. Esses poetas não se restringem a destacar a poesia europeia como único ou principal escopo, como parece acontecer com os poetas que protagonizaram as primeiras vanguardas brasileiras. Nesse sentido, a comparação (pela falta de palavra melhor) com Parra, ao que parece, faz-se eficaz não em termos estritamente paradigmáticos, como se fosse possível identificar, no solo tupiniquim, algo exatamente igual. O que interessa é verificar, levando

---

7 “Diferentemente da poesia de outros grandes poetas latino-americanos, como Vallejo ou Neruda, que é de certo modo conclusiva de um estilo e de uma época e cuja exacerbação estilística logo delata seus epígonos, a abertura realista do modernismo brasileiro teve algo a ver com o aparecimento da poesia coloquial argentina, da antipoesia de Nicanor Parra (1914) e, por meio de uma série de elos intermediários, com a formação de uma linguagem direta e conversada própria da poesia em língua espanhola da segunda metade do século 20.

8 LOPES, João-Gabriel Mostaso. Parra, para começar: poemas de Nicanor Parra. In.: *Serafino* – Caderno de Pós da USP. Acesso no link: << <http://www.revistas.usp.br/serafino/article/viewFile/97804/96595>>>

em conta o contexto particularmente nacional e o voltar-se à latinoamérica de certos poetas pós-concretos, como foi o caso de Bonvicino, destacando que esse movimento da poesia adquire envergadura, do ponto de vista irônico-crítico, a ponto de podê-la nomear antipoética.

Do ponto de vista apresentado, a leitura que Schoph faz de Parra importa devido a uma de suas conceituações acerca do termo “antipoesia”. Para Schoph, a antipoesia caracteriza-se, entre outros pontos, por ser “uma escrita elaborada a partir da *negação dos traços essenciais de outras escritas e de outros discursos literários e não literários*.<sup>9</sup> O autor, embora trate de uma poesia realizada com bastantes particularidades em relação à feita no Brasil, principalmente a de Régis Bonvicino, oferece-nos, com essa descrição, uma pedagogia geral para pensarmos certos movimentos da escrita de Bonvicino, tais como a negação irônica, a negatividade e a linguagem direta, objetiva, que, no caso de Bonvicino, são reelaborações a partir da leitura de autores como Drummond, João Cabral e os concretos, em especial Augusto de Campos. Isso fica claro quando verificamos sua relação com os poetas latino-americanos.

Vale lembrar que a negatividade marca, de um modo ou de outro, a produção moderna de modo geral. Em se tratando da poesia brasileira, verifica-se a veia negativa da obra de Augusto de Campos, por exemplo, já por meio dos títulos de seus livros: de *O rei menos o reino*, passando por *Poetamenos*, *Viva a vaia*, *Despoesia*, *Expoemas*, *Não Poemas* até o seu *Outro*, que se refere a outro não, isso se confirma. Pelos títulos de grande parte dos livros de Régis Bonvicino, também se nota a inflexão negativa, ainda que algumas vezes com a chave da ironia: *Sósia da cópia*, *Más companhias*, *Ossos de borboleta*, *Céu-eclipse*, *Remorso do cosmos (de ter vindo ao sol)*, *Página órfã*, *Estado crítico*. Evidentemente que não se trata de ficar elencando nomes de livros, como se esse gesto fosse suficiente para confirmar que certa poesia brasileira não se furtou de elaborar esse sentimento aparentemente geral que rondou a poesia moderna. Trata-se apenas de entender *o que e como* o título comunica, sendo ele expressão sintética – sintomática, portanto – de uma obra.

No mais, sendo a negatividade uma manifestação recorrente em certa poesia da modernidade – como a identificada na célebre tríade

---

9 Federico Schoph. *Del vanguardismo a la antipoesía: ensayos sobre la poesía de Chile*. Santiago de Chile: LOM, 2000. “La antipoesía es una escritura elaborada a partir de la negación de los rasgos esenciales de otras escrituras y de otros discursos literários y no literários. El antipoema es una contradicción, un crontratexto. No es sólo resultado de la reflexión, sino todavía más de una búsqueda llevada a cabo en la práctica poética misma.”, grifo meu.

Baudelaire, Mallarmé e Rimbaud, mas não apenas –, não é curioso que o tema tenha se tornado categoria importante para o pensamento crítico moderno. Essa classificação ocupa, portanto, espaço relevante dentro de estudos que buscaram (e ainda buscam) compreender a poesia moderna e seus desdobramentos na contemporaneidade, como vê-se na famosa interpretação de Hugo Friedrich (1978)<sup>10</sup>, por exemplo. Em suas “categorias negativas”, o teórico alemão afirma, a partir da identificação da ruptura com o arquétipo clássico, “[...] que surgem também outras categorias, quase todas negativas [...] usadas não para censurar, mas para descrever e, até mesmo, elogiar.”<sup>11</sup>

### A NEGATIVIDADE EM RB: O CAMINHO ANTIPOÉTICO

Desde os primeiros volumes de Régis Bonvicino, temos demonstrações de que a negatividade figurava como procedimento de escrita para o autor. No entanto, recorreremos a um poema do livro *33 poemas* (1990), intitulado “Não voz” (p. 42), para comentar a negatividade presente na fase intermediária do poeta, estabelecendo, quando necessário, relações dentro da obra do poeta não necessariamente diacrônicas. Durante esse percurso, cabe-nos entender o tipo de negatividade construída por Bonvicino, bem como *o que* essa construção coloca em jogo ao ser elaborada nesses termos. Abaixo, “Não voz”:

NÃO VOZ  
 não voz do não poeta  
 não homem  
 que não vai além.  
 não voz do não ser,  
 não nada  
 que não houve também.  
 não voz do não futuro,  
 presentes alguém?  
 não voz do não ouvido,

<sup>10</sup> Hugo Friedrich. Categorias negativas. In: *Estrutura da Lírica Moderna*, 1978.

<sup>11</sup> Idem. *Ibidem*, p. 21.

nãonão  
 ressoa ninguém.  
 (BONVICINO, p. 42, 1990)

Como é possível verificar, “Não voz” é construído a partir da aniquilação elocutória do sujeito do poema. Embora saibamos que existe um eu precedendo todo poema, no texto mencionado não há um *eu* que se coloca no texto, mas uma voz aparentemente externa, objetiva, que elenca negações diversas desde seu título: “não voz”, “não poeta”, “não vai além”, “não ser”, “não nada que não houve também”, “não futuro”, “não ouvido”, “nãonão”, “ninguém”. Em meio a essas tantas negativas, uma pergunta é lançada, entre o sétimo e oitavo versos (“não voz do não futuro,/ presentes alguém?”), destinando-se a saber da existência de alguém em meio a “não voz do não futuro”. Como espécie de resposta, os versos seguintes “não voz do não ouvido” duplamente declaram: “nãonão/ ressoa ninguém”.

Ao passo que folheamos 33 *poemas*, não é difícil observar que o gesto de despersonalização do poema é frequente. A exterminação do eu lírico só muito pontual e discretamente é dissolvida quando o pronome “me” surge, isolado, em algum raro verso, como nos primeiro e vigésimo terceiro versos do poema “Espaço sideral” (p. 29-30). O mesmo ocorre em outros livros do poeta, no entanto vai havendo, paulatinamente, um retorno da subjetivação na poesia de Régis, que merece atenção à parte – o que está fora de nosso escopo no momento.

Formalmente, o poema tem onze versos e demonstra que a visualidade dos três primeiros livros havia dado lugar definitivo à estrutura do verso, ainda que concisa e direta – ao menos nessa fase. A linguagem e estrutura de “não voz”, aliás, leva-nos a destacar sua semelhança com “o puro não”, de Oliverio Girondo, poeta exponencial da vanguarda argentina. Quanto a isso, vale advertir que Régis Bonvicino se tornou leitor de Girondo no ano de 1976, quando havia publicado apenas *Bicho papel* (1975), depois de ser presenteado com a obra completa do poeta por Eduardo Millán. Entre os anos de 1990 e 1994, realizou um intenso trabalho de tradução da poesia de Girondo, publicando no ano seguinte *A pupila do zero* (1995)<sup>12</sup>, no qual se encontra “O puro não” vertido para o português. Considerando que “Não voz” integra o volume de 1990, ano que consta o início da tradução de

12 *A pupila do zero* é a tradução de *En la marmédula*. Retirado do poema “buscar” (“epistílios de aurora ou ressacas insones de/ solidão em crescente/ antes que se dilate a pupila do zero/ (...) buscar/ o poema).

Oliverio Gironde, não há do que se duvidar: os poemas de Gironde cederam a Régis Bonvicino uma forma de pensar e de fazer poesia, que se pode verificar desde *Más companhias* (1987), quando o autor realiza versos como “poesiaemgreveqorpoestrinhomuda” – que também ressoa James Joyce<sup>13</sup>, é verdade. “El puro no” pertence originalmente ao livro *En la mas médula* (1954), onde “o mundo de fora’ é criado com pautas de ‘dentro’”<sup>14</sup>, segundo palavras de Régis de Yurkievitch, estudioso de Gironde, segue a versão traduzida por Bonvicino:

O PURO NÃO  
 o não inóvulo  
 o não nonato  
 o nãoou  
 o não pósloocosmos de impuros zeros  
 e nãoos que nãoão nãoão nãoão  
 e nãoouão  
 e plurimono nãoão ao morbo amorfo nãoou  
 não dêmono  
 não deo  
 sem som nem sexo ou órbita  
 o hirto inósseo nãoou em unissolo amódulo  
 sem poros já sem nódulo  
 nem eu nem cova nem poça  
 o macro não nem pó  
 o não mais nada tudo  
 o puro não

---

<sup>13</sup> Parece interessante destacar que Oliverio Gironde e James Joyce foram contemporâneos, sendo Joyce apenas 9 anos mais velho que Gironde. No emblemático ano de 1922, quando era publicado o famoso *Ulysses*, que tanto influenciou a escrita vanguardista posterior, também era publicado *Veinte poemas para ser leídos en el tranvía*, o primeiro livro de poemas do autor argentino, na ocasião em que viajava pela europa. Embora não tenha encontrado nada especificando que James Joyce estivesse no rol de leituras do poeta argentino, sabemos que as vanguardas europeias foram decisivas para a construção de sua dicção, contribuindo decisivamente para que ocupasse o posto de um dos maiores escritores de vanguarda da Argentina.

<sup>14</sup> Essa citação encontra-se na apresentação do volume *A pupila do zero* (1995).

sem não<sup>15</sup>

(GIRONDO, trad. Régis Bonvicino, 1995)

Quando lemos “O puro não”, vemos que a poesia de invenção continua no horizonte de interesses de Régis Bonvicino nos anos de 1990, embora a veia vanguardista pareça quase um delírio. De acentuado tom negativo, “O puro não” também apresenta negações variadas. Essas negações giram em torno de recusar o dado, o determinado (“nãoão ao morbo *amorfo* nãoou”), e para isso o poema lança mão da aglutinação de prefixos e palavras (“póslococosmos”), da introdução de prefixos que indicam negação a certos termos – como parece ser o caso de “inóvulo” (in+óvulo), “inósseo”, “impuros”, “amorfo”, “amódulo” –, criando espécies de neologismos algumas vezes – embora várias das palavras do poema pareçam não fazer sentido nem sequer dentro do contexto do poema. E talvez seja justamente esse o esforço do texto: colocar-se contra o sentido; questioná-lo (mas qual? De quem? Da poesia?); debatê-lo enquanto construção/imposição, enquanto padronização; fazer-se, por isso mesmo, um “amódulo”, isto é, um não modelo, um “não” onde mais nada faça sentido e que, (n)esse não sentido, seja tudo. No entanto, é certo que esse movimento, ao questionar o sentido, acaba por gerar resistência à leitura; num primeiro momento é o próprio não-sentido.

“Não voz” realiza análogo caminho ao de “O puro não, no sentido de elencar inúmeras negações, conforme já demonstrado. Considerando a relação possível entre os poemas, surge a pergunta: poderia “não voz” estar, de algum modo, inquirindo o poema de Girondo, quando se dirige com a indagação “não voz do não futuro,/ presentes alguém?”? Talvez colabore recorrer ao poema de abertura de *Outros poemas* (1993), para a continuidade desta leitura. Em “Abrigo contra os abismos” (p. 15), lemos:

Abrigo contra os abismos  
nuvens de ácido e fumaça

Rotação dos anéis fixos,  
um arrombar de pestilos

15 A versão em castelhano de “El puro no”: EL NO/ el no inóvulo/ el no nonato/ el noo/ el no poslococosmos de impuros ceros noes que noan noan noan/ y nooan/ y plurimono noan al morbo amorfo noo/ no démono/ no deo/ sin sons in sexo no órbita/ el yerti inóseo noo en unisolo amódulo/ sin poros ya sin nóvulo/ ni yo ni fossa ni hoyo/ el macro no mi polvo/ el no más nada todo/ el puro no/ sin no”.

É o guizo da serpente no estilo,  
é ainda o bem escrito

E, da sublunar, a luz de Sírius,  
é o verbo possuído

Não é liberdade sob palavra,  
é liberdade atordoada

Não é apenas um ser de palavras,  
é uma tinta encarnada,

é um Baudelaire na foto de Nadar  
São patas de uma formiga

ou aromas recolhidos,  
é a forma que exorbita os sentidos

Veja-se que Régis abre o livro seguinte ao 33 *poemas*, trazendo um poema cuja voz continua despersonalizada e com o paralelismo de ideias (característica que prosseguirá e será radicalizada pelo autor), ao mesmo tempo em que cede ainda mais espaço para a discursividade. Em “Abrigo contra os abismos”, a voz objetiva passa a recorrer a elementos do mundo – “guizo da serpente”, “nuvens de fumaça”, “pestilos” –, para construir certa necessidade de o poema fazer-se “abrigo”, quer dizer, resistente, às situações perigosas. Dentre elas, estão o “ainda o bem escrito” (com tom irônico advindo do “ainda”), o “verbo possuído”, a “liberdade atordoada” e a forma extrapolando os sentidos. “Os abismos”, nesse caso, constroem uma ideia de queda, de declínio, de decadência, em suma, mas também de distância, de grande afastamento. Octavio Paz, em seu ensaio sobre a linguagem, n’*O arco e a lira*, discorre sobre o abismo que os homens começaram a identificar entre as coisas e seus nomes em determinado momento histórico:

A palavra não é idêntica à realidade que nomeia porque entre homem e as coisas – e, mais profundamente, entre homem e seu ser – se interpõe a consciência de si mesmo. A palavra é uma ponte através da qual o homem tenta superar a distância que o separa da realidade exterior. Mas essa distância faz parte da natureza humana. Para dissolvê-la, o homem deve renunciar à sua humanidade, seja

regressando ao mundo natural, seja transcendendo as limitações que são impostas por sua condição.<sup>16</sup> (PAZ, p. 43, 1982)

“A palavra é uma ponte através da qual o homem tenta superar a distância que o separa da realidade exterior”, afirma Paz. Parece curioso destacar essa frase com base no fato de que a busca pelo novo da poesia de vanguarda a faz questionar estruturas determinadas a ponto de destruir completamente essa ponte, fazendo-se incomunicável em vários níveis com o mundo que a rodeia. Tanto da perspectiva vanguardista quanto da trazida por Octavio Paz, cabe a pergunta: seria, o poema, uma tentativa de transcendência do idioma? Ou seria o poema a volta ao mundo natural, ao mundo concreto, de modo não a transcender a existência humana, mas de tocá-la a partir do que tem de mais evidente: o próprio mundo? Não arriscamos responder essas questões, mas partimos delas para afirmar que a negação da poesia de Bonvicino, em meio às influências vanguardistas, parece se dar como estratégia de comunicação poética; por isso, a apropriação irônica de certos mecanismos, a objetividade e a busca pela concretude da linguagem.

A abissal ideia da língua do futuro já fora exposta. Há, para o sujeito poético de “Abrigo contra os abismos”, a necessidade de se proteger desse território profundo e escuso que é o da “tinta encarnada”, que o distancia do mundo sob o disfarce da “liberdade”. Esse idioma que, no fundo, extrapolou (“exorbita”) os sentidos, tamanha distância e incomunicação; essa escrita que, justamente por sua baixa funcionalidade, apresenta-se como um ex-caminho, uma ex-órbita.

Trata-se, “ainda”, do tempo do “bem escrito”. Só a linguagem concreta (e não concretista), fraturada, objetiva, parece capaz de, por meio da “[...] observação atenta de uma cena”, captar a “estrutura mínima, que seja o núcleo do conjunto”, diz Raúl Antelo<sup>17</sup>. A experiência poética em “Abrigo contra os abismo” é, mais uma vez, capturar a “deseestrutura”, para “reinscrever os motivos metafísicos ou referentes absolutos da poesia (modernista – ou seria da vanguardista de modo geral?) como instância da letra.”<sup>18</sup>

Construindo uma relação entre “Não voz” e “Abrigo contra os

16 Octavio Paz. A Linguagem. In: *O Arco e a Lira*, 1982, p. 43.

17 Raúl Antelo. Posfácio a *Ossos de Borboleta*, p. 145.

18 Idem, *ibidem*.

abismos”, tendo em perspectiva o diálogo de “Não voz” com “O puro não”, vemos que a escrita de Régis pauta-se num projeto que visa discutir (e reagir a) uma situação determinada da poesia pós-vanguardas. Sendo assim, não seria absurdo propor que “Não voz” se coloca como direcionada se não a “O puro não”, ao menos ao sentido em torno dele, como meio de desestabilizar sua legitimidade, ou mesmo problematizar, por meio de suas próprias estruturas, esse tipo de escrita que se pretende a voz do futuro. Esse futuro que nunca chega e que é, portanto, o não-futuro. Uma voz que passou de utópica para delirante, porque de fato não dá mais conta de comunicar as necessidades do tempo. Porque, de fato, “é a forma que exorbita os sentidos” e que precisa atualizar-se.

As negativas do poema de Régis podem levar o leitor a pensar na recusa de todos os termos que as sucedem. E, em certa medida, não deixam de ser, se a entendemos como recusa da linguagem não apenas do poema com o qual dialoga, mas de toda a tradição de vanguarda que ativa desde o início de sua trajetória como poeta. Esse poema, que trata de uma “não voz”, não simplesmente recusa uma voz, como reinscreve a “não-voz” e o “não poeta” que “não vai além” (verso no qual podemos projetar o “não posso ir mais adiante”, do poema “Sensaída, de Augusto de Campos). Dito de outro modo: se, por um lado, os “nãos” de cada verso remetam à ideia de desprezo e recusa, por outro, chancelam a “a não voz” do “não poeta”, afirmando, por meio da negação, o sentido que se quer de “poeta”: o de antipoeta.

Reincide, mais uma vez, a necessidade de repensar a conceituação acerca do ser poeta. E vê-se que a “poesia não depende mais de um ritual esvaziado mas descansa na atividade de uma grafia que tenta captar as contingências da história sem se restringir aos marcos de uma verdade revelada mas desenhando, porém, uma figura em arabesco.”<sup>19</sup>

As ideias postas em xeque geram a sensação de não pertencimento da voz que se pronuncia. Ou de seu pertencimento a um não-lugar, a um não-tempo e talvez por isso Raúl Antelo a entenda como um “entre-lugar”. Ao não se enxergar pertencente a seu espaço-tempo, desdobra-se de si em questionamento, não sendo nem o presente-passado, nem o futuro.

Se nos propomos ao exercício de ler “não voz”, acrescentando o artigo definido no início de cada verso como temos, a título de exemplificação, “a não voz do não poeta” ou do segundo verso “o não homem”, vemos que não se trata exatamente de negar a voz, o poeta ou o homem, mas de reivindicar, por

---

19 Idem, *ibidem*, p. 146.

assim dizer, outra noção de voz, de poeta e de homem: exatamente a do não-poeta ou mais precisamente a do antipoeta. Um movimento que reivindica e legitima outro modo de escritura e de comunicação com esse mundo “em chamadas”<sup>20</sup>. E que já fora prenunciado na segunda seção do poema “Vida, paixão e praga de RB”, pertencente a *Sósia da cópia* (1983), no qual lê-se: “Fiz/ da antipoesia de mim/ meu exílio” (p. 34).

O terceiro verso “que não vai mais além”<sup>21</sup> parece ganhar mais de um sentido. Viesto literalmente pode remeter ao resultado da condição de um “não poeta”, um “não homem”, um ser que não é nada, que não “existe” para o mundo, portanto, como apontam o sexto e o sétimo versos, ou que está deslocado. Ao mesmo tempo, pode ser uma forma de expor que a eternidade do poema faz parte da pretensão de uma ideia tradicional de poesia. Sendo assim, a essa voz “pouco importa o infinito porque sua sensibilidade, fragmentada, pensa no precário”, conforme bem observou Antelo acerca do poema “Lua”, que integra *Ossos de borboleta* (1996), que também é encerrado com a indagação “que importa/ o infinito?” (p. 71).<sup>22</sup> Mais que pensar o precário, a voz desse poema vive o precário, é ela própria o precário do cotidiano: “folhas — cabeça de lagarto/ talos”<sup>23</sup>. Ao que tudo indica, “não voz” traz para a cena a discussão acerca dos desafios do poeta diante de um contexto, para muitos, “epigonal”, e como saída assimila o discurso de vanguarda, incorpora-se nele, para então discretamente demoli-lo.

## **NEGAÇÃO, OBJETIVIDADE E CONCRETUDE: UMA REFORMULAÇÃO DA SUBJETIVIDADE**

Como visto, a negação da poesia de Bonvicino não se realiza pelas

---

20 Última imagem trazida no poema “voz”, de *Ossos de Borboleta* (1996), p. 113.

21 Nesse verso, parece ecoar, não sabemos se propositalmente, o verso “Mi poesía puede perfectamente no conducir a ninguna parte”, do poema “Advertencia al lector”, de Nicanor Parra. No entanto, sabendo que a poesia de língua espanhola é apreciada pelo poeta paulistano, e que nessa fase Bonvicino já era leitor de poetas argentinos há tempos, como Jorge Luis Borges e Oliverio Girondo (cinco anos depois as traduções de Girondo seriam publicadas), não parece difícil que a poesia chilena estivesse no rol de suas leituras.

22 Raúl Antelo. “Limiar”. Posfácio de *Ossos de Borboleta* (1996), p. 143-146.

23 Régis Bonvicino. “Janeiro”. *Ossos de Borboleta*, p. 67.

vias da ruptura com a tradição que ativa, mas a partir da assimilação e apropriação de seus mecanismos de modo a questionar sua validade ou mesmo atualizar o sentido posto. Um exemplo disso é o poema “tinha um caminho no meio da pedra”, publicado no segundo volume do autor, no qual a “verdadeira ‘concreção’ linguística” de Drummond – nas palavras de Haroldo de Campos – é acionada, de maneira a reconfigurar e expandir a composição mais emblemática do poeta mineiro por meio da inversão da sentença principal. O poema como (ou do) impasse passa a ser o próprio caminho a se seguir, para Bonvicino.

Não por acaso mencionamos a expressão “concreção” cunhada por Haroldo em seu texto intitulado “Drummond, mestre de coisas”, publicado originalmente no Suplemento Literário de *O Estado de S. Paulo*, em 27 de outubro de 1962, recapitulado posteriormente em *Metaligüagem & Outras Metas* (2010). Ainda nesse ensaio, afirma Haroldo:

Neſta *Lição de Coisas*, se não há o “parti pris de chouses” de Ponge, há porém (e niſto se parecem) a consideração do poema como objeto de palavras, a resolução última de tudo na suprema inſtância da coisa-palavra. Aqui, o poema se abre a todas as pesquisas que conſtituem o inventário da nova poesia (e aqui já associa a escrita de Drummond à poesia concreta): ei-lo incorporando o visual, fragmentando a sintaxe, montando e desarticulando vocábuloſ, praticando a linguagem reduzida. (CAMPOS, p. 53, 2010)

Veamos que Haroldo não apenas afirma ser, o Drummond de *Lição de Coisas*, espécie de antecessor da “nova poesia” (a concreta), como nele já identifica a característica (e aqui me refiro à escolha pelo termo “concreção”) que viria a ser decisiva para o entendimento de outro poeta importante para os concretos, o qual Bonvicino também viria a acionar: João Cabral de Melo Neto. Em entrevista, Bonvicino lembra das palavras de João Cabral a Bebeto Arantes, na qual versa a respeito do que seria, para ele, a concretude da linguagem:

BA: E por que você sempre frisa a concretude da fala espanhola, que é como uma coisa que tem a ver com...

JC: É porque a literatura espanhola é a mais concreta que há.

Foi isso que me seduziu, porque eu sempre procurei fazer uma poesia concreta, quer dizer, com predominância dos vocábulos concretos. Quando cheguei na Espanha e conheci bem a literatura espanhola é que eu vi que ela é a literatura mais concreta do mundo. A literatura menos abstrata do mundo. Eu dou um exemplo a você. No poema do Cid [Cantar de Mío Cid, de autor anônimo] tem um momento em que há um choque de cavaleiros cristãos e cavaleiros mouros; morre muita gente e muitos cavalos correm disparados. Então, sabe como o autor diz isso, que muitos cavalos fugiram disparados? “Muitos cavalos fugiram sem seus donos.” A ideia do cavalo correndo sozinho, sem o cavaleiro, compreende? Em Berceo [Gonzalo de Berceo, 1195?-1253?], na Vida de Santa Oria, tem outra coisa sintomática também. Aliás, tem em toda literatura espanhola. Diz a lenda que Santa Oria, ela era freira, foi levada dormindo ao céu. Ser levada para o céu é uma coisa abstrata. Em Berceo, não. Berceo faz santa Oria dormindo num convento, dois anjos vêm carregá-la, sobem até o céu como se ela fosse um passarinho, chegam no céu, o céu está fechado! Berceo é da Idade Média. As cidades a certa hora fechavam as portas. O céu era um grande palácio iluminado, mas não era hora de estar aberto, estava fechado. De forma que eles pousaram, os anjos e Santa Oria pousaram numa árvore que tinha defronte das portas e esperaram o dia seguinte para que as portas abrissem para ela poder entrar. Você vê como é uma descrição inteiramente concreta.<sup>24</sup>

Essa concepção de escrita, em definitivo, está no cerne da busca poética de Régis Bonvicino, embora se realize de modo particular. Considerá-la, portanto, não resolve os problemas da escrita de Bonvicino, porém colabora para que se compreenda sua linguagem objetiva, concisa, não apenas como ineficientes recortes de fragmentos do mundo, e sim como uma apreensão da realidade, um modo de comunicar por meio do próprio mundo, como se vê em “Portas”, de *Outros Poemas* (1993):

---

24 (Entrevista do poeta pernambucano concedida a Bebeto Arantes, encontrada da edição especial da revista eletrônica *Sibila*, publicada no ano de 2009, em homenagem ao aniversário de 10 anos da morte do poeta. Link:<< [http://sibila.com.br/wordpress/wp-content/uploads/2009/04/Joao\\_cabral\\_revista.pdf](http://sibila.com.br/wordpress/wp-content/uploads/2009/04/Joao_cabral_revista.pdf)>>, p. 20-21.

Portas feitas  
 para não ser abertas  
 Janelas planejadas  
 para nada  
 Infinito perdido  
 neste céu invisível  
 Nuvens mortas  
 Gerânios para dentro  
 Rua sem saída  
 Multidões e eremitas  
 Veias vazias  
 Prismas Cegos  
 e espelhos partidos  
 Espectro  
 Sol confinado  
 em reflexos

Notemos, primeiramente, que a negatividade persiste no poema “Portas” (p. 46), que retoma, em alguma dimensão, o João Cabral de *Fábula de um Arquiteto*, apresentando uma visão quase fantasmagórica do mundo. Veja-se que a voz do poema se reporta ao mundo e a seus objetos, geralmente tidos no imaginário cultural com um sentido de liberdade, e os encontra com suas funcionalidades deslocadas: as portas já não são feitas para serem abertas, as janelas já não são planejadas para nada, a natureza (céu, nuvens, flores) encontra-se invisível, morta, atrofiada. A saída, outrora vista no labirinto da cidade (lembramos de “não há saídas/ só ruas viadutos avenidas”), agora não encontra nem uma rua. A rua não tem saída. É como se o poema “não há saídas” fosse, aqui, reconstruído a partir de uma perspectiva aberta, expandida. Todo o mundo – tanto as “multidões” quanto os “eremitas” – se mostra perdido, de “veias vazias”; o ponto de vista perdeu-se (“prisma cegos”) e o que resta é um mundo despedaçado e assombroso (“espelhos partidos”; “espectro”; “sol confinado”).

Vê-se, em “portas”, uma experiência poética (a do poeta?) que transporta o leitor para uma concepção de mundo em total ruína. E importa dizer que tudo é feito por meio de uma linguagem objetiva, concisa, que descreve a cena geral bem diante de seus olhos, ou se encarna, se desdobra nela. Vale evocar, novamente, a noção de “sujeito fora de si”, de Collot. É se voltando aos elementos do mundo, sejam os naturais (céu, nuvens, gerânios, sol), sejam os artificiais (porta, janela, ruas sem saída, espelhos estilhaçados),

que o poema “se comunica com a carne do mundo, abraçando-a e sendo abraçado por ela. É por isso que o poema contemporâneo “não pode reaver a sua verdade mais íntima pelas vias da reflexão e da introspecção. É fora de si que ele a pode encontrar”

Michel Collot, acerca da reconfiguração da subjetividade da poesia, ainda afirma:

A meu ver, uma das formas mais fecundas da reinterpretação da subjetividade lírica é a da fenomenologia, que não considera mais o sujeito em termos de substância, de interioridade e de identidade, mas em sua relação constitutiva com um fora, colocando a acentuação em sua *ek-sistence*, em seu ser no mundo e para o outro.<sup>25</sup>

É bem verdade que em outra oportunidade adentraremos com precisão às relações estabelecidas pelo estudioso francês entre sujeito e paisagem, as quais denominou de “pensamento-paisagem”, conforme pode-se verificar em *Poética e Filosofia da Paisagem* (2013). De todo modo, as elucubrações do crítico traçam, com efeito, um caminho profícuo para entender o fenômeno da objetividade (e da despersonalização) do poema contemporâneo não como simples aniquilação do *eu*, tal como necessitou formular incisivamente a poesia (e sua crítica) na origem da modernidade, mas como outra forma de colocá-lo: sendo, o *eu*, um desdobrar em mundo, como se o espaço fosse o prolongamento do *eu*, ele próprio. Eis a falta de necessidade de demarcá-lo como tal, de fixar os limites de sua voz por meio de uma *persona*.

Collot cogita, a partir da noção de “carne” de Merleau-Ponty, da “matéria-emoção, de René Char e até mesmo do “lirismo materialista” que Jean-Marie Gleize permite avistar, um “lirismo de pura imanência” para pensar a busca de Rimbaud e Francis Ponge pela elaboração da “poesia objetiva”, dado o interesse de ambos em se desvencilhar da noção tradicional de sujeito lírico. O crítico entende que, para tais poetas, a dita objetividade não “[...] implica a pura e simples desaparecimento do sujeito em benefício de uma improvável objetividade, mas, antes, em sua transformação”<sup>26</sup>.

Com isso, interessa para este artigo não renegar o entendimento

25 Michel Collot. *O Sujeito Fora de Si*. Tradução de Alberto Pucheu, p. 166-167.

26 Idem. *Ibidem*, p. 168.

que se deu (e ainda damos) à negação, à objetividade, à concretude, tampouco ao que se dá à subjetividade, mas colocá-las em perspectiva, para perceber de que modo podem funcionar como a formulação de uma possibilidade *outra*, de perspectiva antipoética, uma vez que, juntas, parecem gerar um funcionamento reativo à ideia cristalizada de poesia tanto puramente objetiva e literal quanto puramente subjetiva. Quer dizer, com base na desconfiança no modo literal como esse fenômeno é entendido dentro da poesia de Régis Bonvicino. Sabendo que Régis é grande leitor de poemas, seja em língua inglesa, francesa, castelhana e outros idiomas, e que reúne problemáticas variadas em sua escrita como meio de reelaborar uma problemática maior, referente à poesia enquanto instituição social, cultural e política, interessa entender o legado da tradição em sua escrita não como mera reprodução de mecanismos indispensáveis para a poesia *depois* da tradição. Ao contrário, importa entendê-la como constante reelaboração de procedimentos que nos são indispensáveis justamente *por causa* da tradição é que torna tudo mais interessante e complexo. E que, nesse caso, utilizá-los significa recolocar problemas e não apresentar soluções fechadas, uma vez que a perspectiva óbvia da crítica é entender a produção de poesia como *uma* – e não como *a* – forma de apresentar saídas para a poesia.

## Referências

- ANDRADE, Carlos Drummond de. **Alguma Poesia** (1930). Posfácio de Eucanaã Ferraz. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.
- \_\_\_\_\_. **Lição de Coisas**. Posfácio Viviana Bosi. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.
- \_\_\_\_\_. **Claro Enigma**. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2006.
- ANTELO, Raúl. **Limiar**. Posfácio a *Ossos de Borboleta*. São Paulo: Ed. 34, 1996, p. 143-146.
- BONVICINO, Régis. **Sósia da Cópia**. São Paulo: Max Limonad, 1983.
- \_\_\_\_\_. **Más Companhias**. São Paulo: Olavobrás, 1987.
- \_\_\_\_\_. **33 Poemas**. São Paulo: Iluminuras, 1990.
- \_\_\_\_\_. **Outros Poemas**. São Paulo: Iluminuras, 1993.
- \_\_\_\_\_. **Primeiro Tempo**. São Paulo: Perspectiva, 1995.
- \_\_\_\_\_. **A Pupila do Zero**. São Paulo: Iluminuras, 1995.
- \_\_\_\_\_. **Ossos de Borboleta**. São Paulo: Ed. 34, 1996.
- \_\_\_\_\_. (Org.). **Envie Meu Dicionário**: Cartas e Alguma Crítica. Paulo Leminski e Régis Bonvicino. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- CAMPOS, Haroldo. Drummond, Mestre de Coisas. In: **Metalinguagem & Outras Metas**: Ensaio de Teoria e Crítica Literária. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- \_\_\_\_\_. Poesia e Modernidade: Da Morte da Arte à Constelação. A Poesia Pós-Utópic. In: **O Arco-Íris Branco**. São Paulo: Imago, 1997.
- FRANCHETTI, Paulo. **Pós-Tudo: A Poesia Brasileira Depois de João Cabral**. Estudos de literatura brasileira e portuguesa. Cotia, São Paulo: Ateliê, 2007, p. 253-289.
- FRIEDRICH, Hugo. **Estrutura da Lírica Moderna** (da metade do século XIX a meados do século XX). São Paulo: Duas Cidades, 1978.
- GIRONDO, Oliverio. **En La Masmédula**. Buenos Aires: Losada, 1954.
- HANSEN, João Adolfo. A Palavra-Carcaça de Régis Bonvicino. In: BONVICINO, Régis. **Página Órfã**. São Paulo, 2007, p. 111-127.

LOPES, João-Gabriel Mastazo. Parra, para começar – Poemas de Nicanor Parra. **Serafino**. Edição Especial Tradução de Poesia. Revista da Pós-Graduação da USP, 2015, p. 57-69.

PARRA, Nicanor. **Poemas & Antipoemas**. Prólogo, Referências y Cronologia de Jaime Quezada. Santiago, Chile: Editorial Universitaria, 1998.

PAZ, Octavio. **O Arco e a Lira**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

SCHOPH, Federico. **Del Vanguardismo a La Antipoesía**: Ensayos sobre la Poesia de Chile. Santiago de Chile: LOM, 2000.

STERZI, Eduardo. Todos os Sons, sem Som. In: SUSSEKIND, Flora e GUIMARÃES, Júlio Castañon (Orgs.). **Sobre Augusto de Campos**. Rio de Janeiro: Coedição 7Letras, 2004.



# A LEITURA DIGITAL DE QUADRINHOS E O CASO SOCIAL COMICS

**Joane Leôncio de Sá**

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

**RESUMO:** A *Social Comics* pertence ao *Omelete Group*, um grupo de empresas brasileiras do segmento *nerd* e *geek*, focado em temas de cinema, *games* e HQ, dentre outros do tipo. Frente às transformações do hipertexto e do ciberespaço, o presente artigo tem por objetivo refletir sobre a produção e a leitura digital das histórias em quadrinhos na internet, tendo como foco, o caso do *streaming* de quadrinhos, *Social Comics* e o mercado independente brasileiro. Para tanto, fundamentamos nosso referencial teórico em autores como Marcuschi (2005), Lucia Santaella (2007), Paulo Ramos (2012) e Edgar Franco (2013), dentre outros pesquisadores.

**PALAVRAS-CHAVE:** Leitura; Internet; Social Comics; História em quadrinhos.

**ABSTRACT:** Social Comics belongs to Omelete Group, a group of Brazilian companies of the nerd and geek segment, focused on themes of cinema, games and HQ, among others of the type. Faced with the transformations of hypertext and cyberspace, this article aims to reflect on the production and digital reading of comics on the internet, focusing on the comic streaming, Social Comics and the Brazilian independent market. For that, we base our theoretical framework on authors such as Marcuschi (2005), Lucia Santaella (2007), Paulo Ramos (2012) and Edgar Franco (2013), among other researchers.

**KEYWORDS:** Reading; Internet; Social Comics; Comics.

## INTRODUÇÃO

A descoberta do espaço virtual desconstruiu definitivamente as noções de concreto nas relações humanas. Esse espaço imaterial decorre, principalmente, da popularização dos computadores e da criação da *internet*<sup>1</sup>, que modificaram as formas de produção, de convivência e comportamento, transformando o funcionamento (*modus operandi*) da humanidade. Houve, assim, um redimensionamento do que consideramos espaço e tempo e formou-se uma ideia do espaço virtual, a qual pode ser mais esclarecida a partir da noção de ciberespaço do filósofo e pesquisador em ciência da informação, Pierre Lévy:

O ciberespaço é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo ‘cibercultura’, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (LÉVY, 1999, p.17).

De acordo com Schmidt e Cohen, autores do livro *A Nova Era Digital*, estamos inseridos numa era em que lidamos (ou não) com um universo online e multidimensional e não limitado às leis e aos referenciais humanos. *A Nova Era Digital* operou a ressignificação de valores como espaço, indivíduo, estatutos científicos e sociais. Assim, já podemos perceber as transformações dos antigos parâmetros em contato com o universo virtual, através do hibridismo e das misturas entre as formas, gêneros, atividades, estratos e segmentos culturais, bem como os meios de distribuição e interação comunicacionais que estamos experienciando, “como se a dinâmica fluida dos processos culturais no mundo presencial já estivesse colocando nossas sensibilidades em sintonia com as dinâmicas virtuais da cultura ciberespacial em curso” (SANTAELLA, 2003, p. 71).

No tocante ao campo das artes e linguagens, Santaella (2003) vai ainda mais longe quando acredita que a revolução digital criou uma

---

<sup>1</sup> Internet equivale à *world wide web* (www), em português, a rede mundial de computadores.

decodificação digital, através da qual é possível traduzir qualquer tipo de dados ou mídias para uma única linguagem, uma espécie de esperanto das máquinas. Se antes, várias formas de hibridização ainda artesanais, foram anunciadas nas vanguardas artísticas, especialmente no Dadaísmo e acentuadas nas instalações da década de 1970, alcançam agora uma constituição intrínseca, uma vez que a hibridização já está incorporada na essência da própria linguagem hipermidiática<sup>2</sup>.

Assim sendo, analogamente às outras mídias, os quadrinhos também se transformaram na inserção desse contexto digital. Um bom exemplo disso encontramos no que consideramos como a configuração do elemento página, que até então era um artefato da imprensa<sup>3</sup>; contudo, a partir do momento em que os quadrinhos adentraram no universo virtual, seus criadores puderam extrapolar o formato da página e explorar as oportunidades de *design* de uma tela infinita, pois no ambiente digital, uma história de quadrinhos pode ser contada verticalmente ou horizontalmente, ou pode assumir qualquer tamanho ou forma. Apesar de haver questões como velocidade, potência ou espaço de armazenamento relativos às ferramentas tecnológicas, a experiência da liberdade espacial fica além dos limites finitos da percepção humana.

Nesse âmbito, o pesquisador e quadrinista, Edgar Franco, afirma que desde o advento do computador que sua utilização foi incorporada a quase todos os processos de criação e produção das histórias em quadrinhos,

desde aquelas ainda criadas para serem impressas, onde a colorização, letreiramento e editoração são feitas, na grande maioria dos casos, em softwares gráficos. A criação de Hqs eletrônicas utilizando recursos hipermidiáticos também têm demonstrado ser mais do que uma tendência transitória, já que desde a segunda metade dos anos noventa esses experimentos intensificaram-se e a cada dia surgem novos sites na rede Internet, hibridizando códigos das HQs tradicionais com as hipermídias. A hibridização aponta para o surgimento de uma nova linguagem, englobando códigos fundamentais dos quadrinhos com os recursos da hipermídia, uma intermídia que guarda relações diretas com as histórias em

---

<sup>2</sup> Cf. SANTAELLA (2007).

<sup>3</sup> Cf. MCCLOUD (2006).

quadrinhos, o cinema e a animação, incluindo ainda possibilidades interativas e a multilinearidade dos hipertextos (FRANCO, 2013. p. 45).

No tocante à leitura no ciberespaço tem se propagado desde o advento da rede mundial de computadores – *world wide web* ou *www* – um massivo debate sobre a leitura eletrônica e os hipertextos. Muito se falou ainda vinculando o hipertexto a um tipo de gênero produzido especificamente no ciberespaço. Todavia, segundo Marchuschi, o hipertexto não se constitui num fenômeno restrito apenas ao meio eletrônico, mas abrange um híbrido discursivo de emaranhados textuais que nos envolve diariamente.

Considerando tal amplitude hipertextual, iremos nos concentrar nos hipertextos do ciberespaço (ou eletrônicos) e aspectos que o diferem do hipertexto-livro. Nessa perspectiva, uma possível distinção entre o hipertexto-livro e o hipertexto do ciberespaço consiste no imediatismo presente no ciberespaço, a conexão em tempo real e interatividade, a depender do tipo de narrativa eletrônica produzida e lida. No que concerne ao hipertexto presente no livro, há uma relação de corporeidade ainda vinculada ao concreto. Se há um preciosismo a um apego pela leitura de livros físicos, não resta dúvidas que em relação aos quadrinhos, esse apego se dá muitas vezes com mais fidelidade, afimco. Os leitores de histórias em quadrinhos costumam ser fãs e colecionadores do formato e de toda sua ritualidade e materialidade, como uma obra de arte.

Não é novidade que as HQs se popularizaram e foram durante muito tempo consideradas produtos de massa e dessa forma os preços acompanhavam. A partir da criação do termo *graphic novel* - novela gráfica ou romance gráfico -, verificamos uma elevação nos custos de produção e assim por consequências, na elevação dos preços de vendas. Os romances gráficos costumam ser apresentados como obras mais extensas e, por vezes, de temática mais “adulta”, com narrativa densa e estética mais elaborada, partindo de um projeto gráfico detalhista que vai desde a capa dura até o tipo do papel utilizado. Tal fato dificultou e dificulta ainda hoje o consumo de HQ, uma vez que questões como papel ou técnica da ilustração, dentre outros, são de extrema importância na linguagem dos quadrinhos e no objetivo que o autor quer passar, ou ainda está intrinsecamente ligado às características da linguagem quadrinística.

Talvez os quadrinhos tenham se formado inicialmente de uma estética narrativa linear a partir de quadros de ilustrações, quadros narratórios, e balões de fala dentre outros elementos. Todavia, no decorrer

do tempo, o que encontramos são várias espécies de gêneros como as charges, de cunho geralmente humorístico e satírico, ou as tiras encontradas comumente em jornais e revistas, dentre outros.

O fato é que todas essas classificações, ainda que recentes, do formato dos quadrinhos se transformaram de tal forma que o quadro, o texto verbal e o não verbal não dão mais conta do grande universo em movimento e expansão constante desse multigênero. O quadrinista Marcello Quintanilha, que ganhou relevância na cena atual de HQs brasileiras através de obras como *Tungstênio* (2014), *Talco de vidro* (2015), *Sábado dos meus amores* (2009) e *Almas públicas* (2011), afirma que:

a narrativa do quadrinho é muito estandardizada. É impossível que tudo tenha sido feito no campo arte, é impossível que tudo tenha sido feito no campo das linguagens (...) tudo pode ser experimentado, re-experimentado, repensado, reprogramado ou repaginado. Em qualquer lugar tem espaço para absolutamente tudo.<sup>4</sup>

Nessa perspectiva, a *internet* em muito contribuiu para a mídia das HQs. Hoje podemos encontrar muitos quadrinhos que começaram a serem veiculados por meio digital e depois foram publicados por grandes editoras. Ficou mais fácil para o artista expor seu trabalho nos *blogs* e páginas da *web* e redes sociais que funcionam como verdadeiros portfólios de suas produções. A internet viabilizou a livre circulação de HQs autorais, num processo de livre publicação para autores e grande oferta de leitura sem o intermédio de práticas editoriais e mercadológicas.

Concomitante a isso, a leitura digital aumentou com o passar dos anos através dos formatos eletrônicos de PDF, HTML, e JPEG<sup>5</sup>, em *ebooks*, e até mesmo com os aparelhos portáteis como tablets e leitores específicos de livros virtuais, nos quais os quadrinhos têm o mesmo tipo de acesso que o livro digital.

De acordo com Paulo Ramos, inicialmente houve a criação de HQs que usavam recursos de outras linguagens, como as animações e os games,

4 Entrevista com Marcelo Quintanilha.

Disponível em: <<http://www.jornalcomunicacao.ufpr.br/jornal/?p=27638>>.

Acesso em: 12 set. 2016.

5 Os significados das siglas são respectivamente: *Portable Document Format*, *HyperText Markup Language*, *Joint Photographic Experts Group*

as quais o pesquisador Edgar Franco nomeou de *HQtrônicas*, tendo os principais produtores no país Fábio Yabu, com *Combo Rangers*; e ainda a criação de sites que publicassem quadrinhos mais longos, como a exemplo do *Nona Arte*, de André Diniz. Com a proliferação de blogs autorais do ramo, o formato das tiras chegou a superar, tanto em quantidade como em qualidade as tradicionalmente impressas nos jornais, ao fim da década de 2000<sup>6</sup>.

Para Franco, *HQtrônicas* inclui todos os trabalhos que atrelam um ou mais códigos “da linguagem tradicional das HQs no suporte papel, com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia”. Essas possibilidades seriam: animação, trilha sonora, efeitos sonoros, diagramação dinâmica, tela infinita, narrativa multilinear e interatividade. A definição do pesquisador exclui os quadrinhos que são apenas digitalizados e transportados para a tela do computador, sem usar nenhum dos recursos hipermídia destacados.

O conceito de Hqtrônica assemelha-se à nomenclatura internacional *webcomic*, todavia, esta última costuma ser utilizada para indicar, de forma geral, as histórias em quadrinhos veiculadas na *internet*.

Já a abordagem do pesquisador Anselmo Gimenez Mendo cria uma gradação de cinco tipos de HQ encontrados na internet como na reprodução da página de uma HQ impressa anteriormente; ou a reprodução de uma história em quadrinhos impressa e adaptada ao formato digital da tela do computador; a HQ já com a interface dos meios digitais, a HQ com utilização moderada de recursos de interatividade e multimídia; e, por fim, a HQ com uso avançado de som, animação e interatividade.

De toda forma, a popularização da internet permitiu o maior contato entre autor e leitor, viabilizando projetos e a produção de materiais que viriam a serem publicados no formato livro – a conversão da produção virtual em quadrinhos para o papel passou a ser uma tendência.

Atualmente, encontramos uma infinidade de blogs e sites que abordam a temática dos quadrinhos e do meio geek, como por exemplo *Universo HQ*, *Bigorna*, *Guia dos Quadrinhos*, *Lady's Comics*, *Baubúrdia*, *Vitralizado*, *Blog dos Quadrinhos*, *Omelete*, *HQ Maniacs*, *Brasil HQ*, *Central dos Quadrinhos*, *Muzinga*, *Judão*, *Revista O Grito*, *Café Espacial*, dentre tantos outros do gênero.

Existem ainda os chamados quadrinistas de internet, se é que já

---

6 Cf. RAMOS (2012).

existe o termo, que começaram a surgir a partir dos financiamentos coletivos pela internet (o que não se resume aos quadrinhos, mas a várias áreas), nos quais uma pessoa ou mais propõem um projeto e pedem financiamento ao público em geral, através de sites específicos como *Catarse*, *Kikante*, *Vakinha*, dentre outros.

Os projetos vão de filmes, livros, a eventos de todas as espécies, e até mesmo projetos solidários para ajudar no tratamento de uma doença, ou com produtos para uma comunidade carente, dentre tantas outras solicitações possíveis. As condições de pagamento são as mesmas que em qualquer transação financeira pela internet (cartão de crédito ou débito, boleto bancário e sites de pagamentos seguros como *paypal*, *pagseg* etc), e usualmente escolhe uma modalidade de contribuição que envolve o recebimento de recompensas como canecas, camisetas, agradecimentos nominais, além do próprio produto, como no caso de um quadrinho impresso.

Há também sites financiados coletivamente, como no caso da quadrinista Sirllaney<sup>7</sup>, onde há contribuição sem a finalidade de uma produção específica sendo ela “paga” para produzir quadrinhos digitais mantendo a página de internet alimentada de conteúdos regularmente de acordo com seu crivo. No caso da quadrinista (<https://www.apoia.se/magraderuim>), o financiamento é dado através do site Apoia.se que trabalha com financiamento coletivo recorrente para artistas, jornalistas, empreendedores, ONGs e demais expressões criativa.<sup>8</sup> Por isso, a internet exerce um papel de suma importância para a divulgação do trabalho da artista.

A internet é o meio fundamental, é a nova era. Sem ela eu não seria nada. Ela tira os intermediadores entre mim e o público. É como aquele papo: eu não preciso ir até a igreja para falar com Deus. Antes do Facebook, eu ficava imaginando as pessoas mandando o link do meu blog pelo MSN. Agora eu vejo que elas compartilham e isso basta. A quantidade de like não é sinônimo de que o quadrinho é bom, eu sei disso, às vezes parece ser exatamente o contrário, mas nem sempre é. Já me aconteceu de escrever um quadrinho ruim, e pensar que ele seria bem aceito, porque era

---

7 Entrevista com Sirllaney. Disponível em: < <http://ladyscomics.com.br/do-brasil-ao-ceara-parte-2>>. Acesso em: 12 set. 2016.

8 Cf. <<https://apoia.se/>>. Acesso em: 12 set. 2016.

piegas (embora sincero), e isso não aconteceu, e de achar que não seria compreendida porque estava fazendo um quadrinho muito louco ou bizarro, e foi exatamente o quadrinho de mais sucesso. Aprendi a não subestimar meus leitores. Sem falar que os likes também são importantes para saber que o próximo quadrinho vai ser lido e eu acho que isso é o mais importante para um autor. Imagine que triste escrever uma novela para telespectador nenhum. (Entrevista a TPM <http://revistatrip.uol.com.br/tpm/magra-de-ruim>).

A plataforma APOIA.se apresenta um Manifesto<sup>9</sup> para explicar sua razão de existir através da analogia do iceberg, onde a ponta é tudo aquilo que nos chega por um livro, filme, música dentre outros, que são veiculados nas grandes mídias e no mercado. Todavia, há uma massa de artistas e pessoas que trabalham com conteúdo criativo que não são vistos, ou não tem condições de exercerem seu conteúdo criativo de forma concreta, através do subsídio financeiro que permite a sobrevivência ao menos. E a rede mundial de computadores rende milhares produções em quadrinhos: são *webcomics*, os *motioncomics*, os quadrinhos em *app* (em aplicativos em *tablets* e *smartphones*), os quadrinhos no formato PDF e até mesmo os digitais pirateados.

Mediante a tais considerações, podemos perceber que a publicação de HQ na internet possibilita uma produção e veiculação de baixo custo, e assim, muitos leitores, apesar de preferirem muitas vezes o formato físico, optam pelas produções digitais pelos quesitos relacionados a preço e praticidade.

Dessa forma, é crescente a leitura dos quadrinhos no formato digital, e atualmente também pelo digital on-line – meio através do qual a HQ fica disponível para a leitura toda vez que o leitor esteja conectado à internet. O nome desse serviço é conhecido como *Streaming*,

uma forma de transmissão de som e imagem (áudio e vídeo) através de uma rede qualquer de computadores sem a necessidade de efetuar downloads do que está se vendo e/ou ouvindo, pois neste método a máquina recebe as informações ao mesmo tempo em

---

9 Disponível em: < <https://blog.apoia.se/sobre-icebergs-e-trabalhos-criativos-manifesto-dos-criadores-da-plataforma-apoia-se-4150b7bf6872#.sz37nfw7r7>>. Acesso em: 02 set. 2016.

que as repassa ao usuário. O nome Streaming deriva da palavra *stream* que significa pacotes, pois a máquina recebe as informações em forma de pacotes para serem remontados e transmitidos aos ouvintes.<sup>10</sup>

Na prática e no âmbito das HQs, principalmente, esse serviço funciona como uma biblioteca on-line e remunerada, na maioria das vezes, de quadrinhos. Atualmente, podemos ainda considerar um fator notável: aquilo que conhecíamos como ciberespaço vinculado aos computadores rapidamente se transformou para atender a linguagem dos *smartphones* e *tablets*, aparelhos que funcionam por meio de aplicativos, ao invés de programas, como no caso dos computadores. E a leitura nesses meios é cada vez mais propagada e utilizada, pois são, de certa forma, espécies de computadores portáteis, numa realidade onde progressivamente nos deparamos com a escassez de tempo para sentar à frente de um computador – formato tradicional de *desktop* -, por exemplo. Sendo assim, até mesmo os computadores tidos como portáteis, como os *notebooks* – tornaram-se pouco práticos, quando comparados aos *tablets* e celulares “inteligentes”, uma vez que estes oferecem uma infinidade de opções para usos e rápida acessibilidade em qualquer lugar e tempo.

Dessa forma, a leitura de quadrinhos através do modo *streaming* devem sua popularização no mundo, principalmente, ao advento dos *smartphones* e *tablets*, que através dos aplicativos, disponibilizam a leitura, pagas ou não, de história em quadrinhos.

Na atualidade, as empresas/plataformas mais conhecidas são as estrangeiras *Comixology* - que trabalha com grandes editoras do ramo - e a *Marvel Unlimited*, - com oferta de quadrinhos da Marvel, uma das editoras pioneiras na publicação de quadrinhos e responsável pela criação de célebres super-heróis.

---

<sup>10</sup> Disponível em: <<http://www.interrogacaodigital.com/central/o-que-e-streaming/>>. Acesso em: 10 jun 2016.

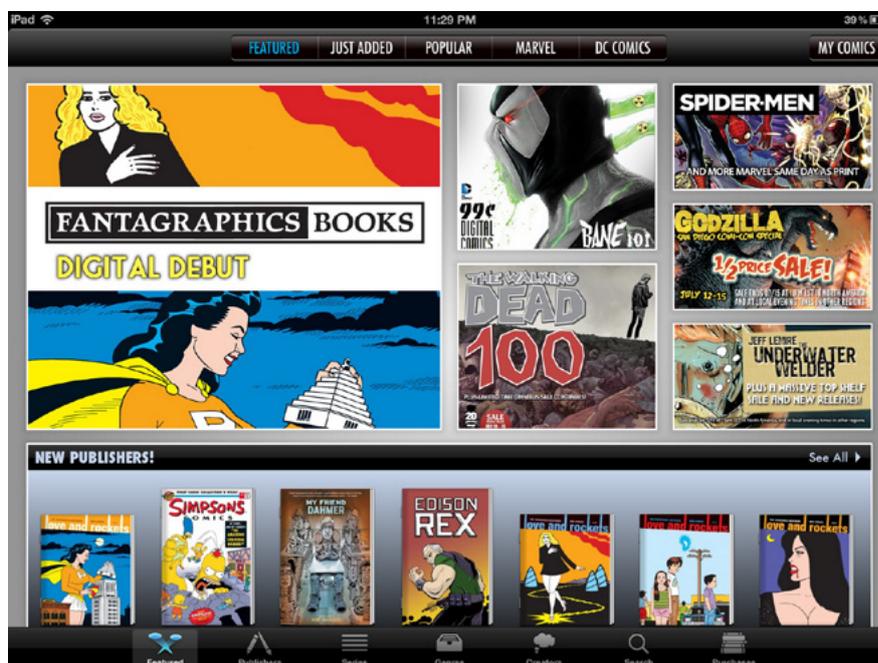


FIGURA 1: VISUALIZAÇÃO DA COMIXOLOGY COMO APLICATIVO.

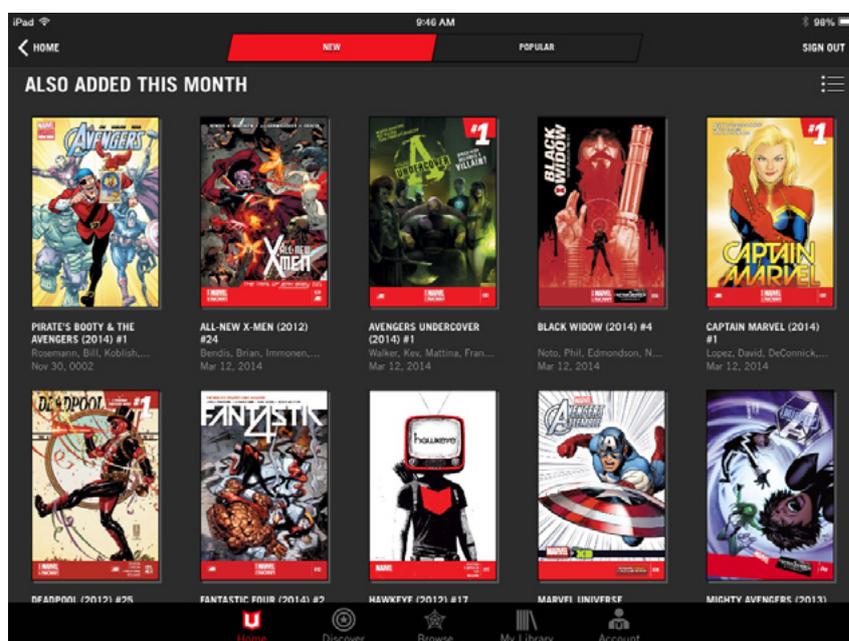


FIGURA 2: VISUALIZAÇÃO DA MARVEL UNLIMITED COMO APLICATIVO

No Brasil, a *Social Comics* é uma empresa nacional pertencente ao *Omelete Group*, um grupo de empresas brasileiras do segmento *nerd* e *geek*,

focado em temas de cinema, *games* e HQ, dentre outros do tipo, que oferece um serviço de *streaming*<sup>11</sup> de quadrinhos independentes e de grandes editoras. Esta empresa funciona por uma plataforma web e por um aplicativo (que atuam nos sistemas operacionais de tablets e smartphones, como o *iOS* e o *Android*) através de uma mensalidade<sup>12</sup>. São disponibilizadas cerca de 2.500 HQs no formato digital, 700 artistas independentes cadastrados e parcerias com algumas das principais editoras nacionais, como Devir, HQM, Nemo, Zabarotana, Mino e JBC, dentre outras, além da estrangeira Dark Horse Comics. Podemos visualizar a apresentação inicial do serviço na figura a seguir:

---

11 A transmissão contínua (conhecida pelo anglicismo *streaming*, ou *fluxo de mídia*, em português) é uma forma de distribuição digital oposta à descarga de dados. A difusão de dados em uma rede através de pacotes é frequentemente utilizada para distribuir conteúdo multimídia através da *Internet*. As informações não são armazenadas pelo usuário em seu próprio computador. Assim, não é ocupado espaço no disco rígido (*HD*) para a posterior reprodução, a não ser o arquivamento temporário no cache do sistema ou que o usuário ativamente faça a gravação dos dados. O fluxo dos dados é recebido e a mídia é reproduzida à medida que chega ao usuário, dependendo da largura de banda seja suficiente para reproduzir os conteúdos, se não for o suficiente ocorrerá interrupções na reprodução do arquivo, por problema no *buffer*. Isso permite que um usuário reproduza conteúdos protegidos por “de autor” na *Internet*, sem a violação desses direitos, similar ao rádio ou televisão aberta diferentemente do que ocorreria no caso do *download* do conteúdo, onde há o armazenamento da mídia no HD, configurando-se uma cópia ilegal. A informação pode ser transmitida em diversas plataformas, como a *Multicast IP* ou *Broadcast*. Exemplos de serviços como esse são a Netflix e Hulu (vídeo) e o Spotify e o Google Play Música (música).

12 Cf. Disponível em: < <http://projetodraft.com/social-comics-um-streaming-de-hqs-para-aquecer-o-mercado-independente/>>. Acesso em: 10 jun 2016.

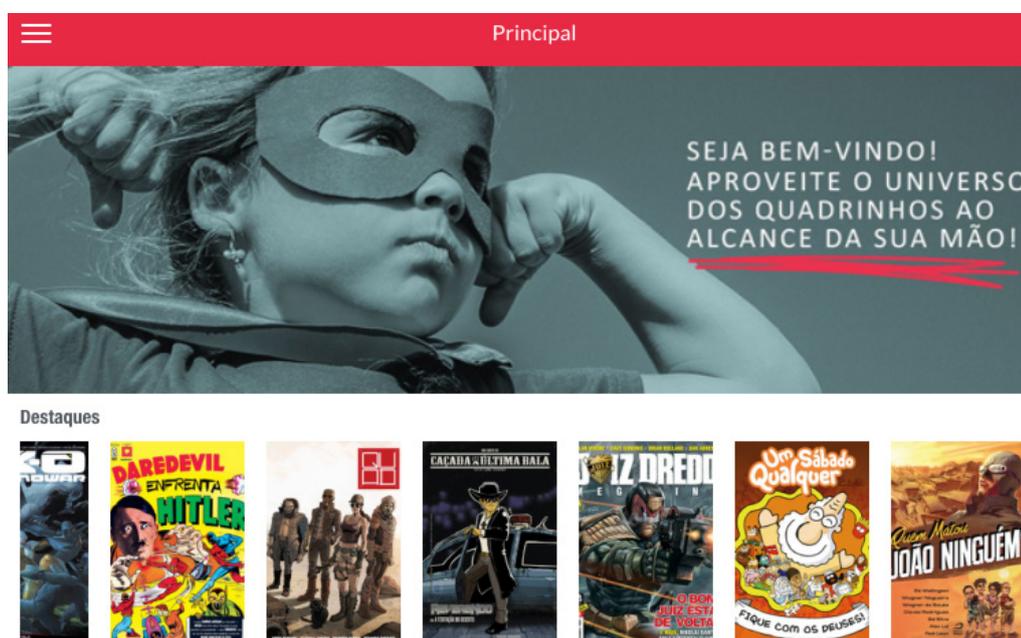


FIGURA 3: VISUALIZAÇÃO DA SOCIAL COMICS COMO APLICATIVO (2016)

A plataforma tem como proposta fomentar o mercado de uma forma justa e “verdadeiramente sustentável”, além de promover a valorização dos artistas independentes, respeitando a posição das editoras e contribuindo para a evolução do mercado de quadrinhos.

O site de *streaming* de HQs foi lançado no segundo semestre de 2015 e é pioneiro do ramo no mercado nacional. Além disso, podemos destacar a sua relevância diante de artistas independentes, uma vez que cobra pela publicação de quadrinhos. Os autores enviam suas obras para plataforma, que, através, de uma curadoria, seleciona as HQs que serão veiculadas. Somado a isso, o sistema de monetização do site é baseado em páginas lidas e não lidas por título (cujas quantidade de acessos pode ser acompanhada pelos quadrinista) e, após o fechamento de cada período – mensalidade paga pelo assinante -, a empresa junta a receita de assinaturas e divide os royalties com as editoras e artistas<sup>13</sup>.

Dando continuidade às inovações no âmbito nacional, lançou ainda, em 2016, em parceria com a editora Cândia, o selo *Pagu Comics* que consiste numa coleção de HQ criadas exclusivamente por mulheres brasileiras.

13 Disponível em: <<http://projetodraft.com/social-comics-um-streaming-de-hqs-para-aquecer-o-mercado-independente/>>. Acesso em: 10 jun 2016.

A plataforma identificou a existência de poucas autoras independentes que publicavam no site – em torno de sete por cento -, surgindo assim a iniciativa de aumentar a quantidade de produção de artistas mulheres, uma vez que o número de leitoras assinantes passou de cinco por cento para doze por cento<sup>14</sup> em menos de um ano de existência do serviço.

Segundo a curadora e coordenadora do selo, a roteirista de quadrinhos e escritora Ana Recalde<sup>15</sup>, a ideia da iniciativa é impulsionar o mercado de HQs, através do incentivo para que as autoras produzam histórias exclusivas. Dentre o grupo inicial de quadrinistas estão autoras como Roberta Araújo, Milena Azevedo, Germana Viana, Dani Mota, Chairim e Blenda Furtado.

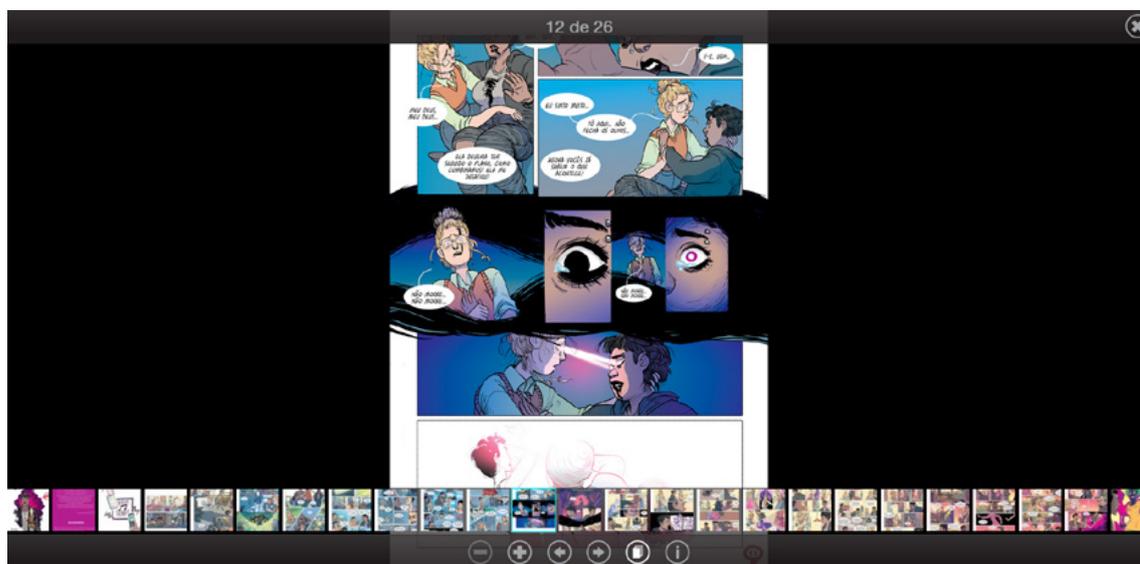
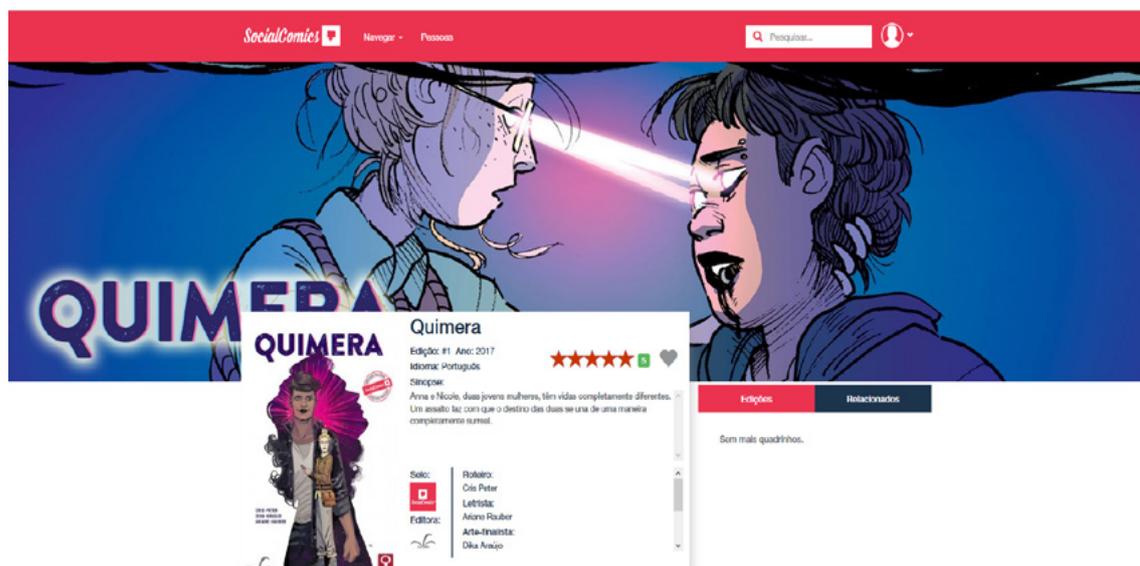
Desde a criação do selo até o ano de 2017, foram publicadas as seguintes obras: *Haole* (2016), em quatro números, com autoria de Sueli Mendes e Milena Azevedo, Chairim Arrais e Blenda Furtado; 5 edições de *As empoderadas* (2016; 2017), de Germana Viana; *D.A.D.A* (2016), de Roberta Araújo, Renata Rinaldi e Jessica Lang; e *Quimera* (2017), de Dika Araújo e Cris Peter.

A seguir temos um exemplo de como funciona a visualização de uma obra no *Social Comics*, na tela do computador (figuras 4 e 5) e na tela de um smartphone (figuras 6 e 7), respectivamente. A visualização difere-se do formato físico livresco, inclusive pelo fato de só poder ser visualizada uma página por vez, assemelhando-se mais às configurações de documentos digitais no formato *word* ou pdf, por exemplo:

---

14 Ibidem.

15 Ana Recalde é co-autora da *graphic novel* *Beladona*, uma webcomic de terror e horror psicológico, criada em parceria com o quadrinista Denis Mello. A obra ganhou o prêmio HQ Mix como Melhor Web Quadrinho em 2014. Disponível em: < <http://www.garotasgeeks.com/quadrinhos-e-lugar-de-mulher-sim-social-comics-lanca-selo-pagu-comics/>>. Acesso em: 17 dez. 2017.



FIGURAS 4 E 5: VISUALIZAÇÃO DE QUIMERA – CAPA E PÁGINA 11 – EM COMPUTADOR.



FIGURAS 6 E 7: VISUALIZAÇÃO DE *QUIMERA* – CAPA E PÁGINA 11 – EM SMARTPHONE

Podemos perceber no exemplo da HQ *Quimera* (2017), na capa e na página 11, que a visualização sofre algumas mudanças de acordo com o tipo de suporte utilizado, sem, contudo, haver alteração no conteúdo da obra.

A maioria dos quadrinhos veiculados pelo *Social Comics* são versões digitais dos quadrinhos impressos. Apenas o conteúdo exclusivo, a exemplo do selo Pagu, é que veicula obras criadas especificamente para o meio digital. Todavia, todos são visualizados no formato de uma página por vez, com a versão de *flipbook*, na qual temos que arrastar o mouse para virar a página virtual. Nesse caso, apesar de estar inserido no ciberespaço, o *streaming* de HQ ainda encontra-se ligado às referências da configurações da página física, o que não fazem deles HQtrônicas, mas apenas HQs online, onde o material impresso foi transposto para a tela, sendo visto e manuseado agora no cenário eletrônico através da conexão da *internet*.

O diferencial consiste na valorização de um mercado independente de HQ, podendo funcionar como uma espécie de vitrine para os autores, uma vitrine que os permite verificar inclusive a quantidade de acesso e notas dadas a sua obra, fazendo uma ligação próxima entre leitor-autor. Assim, o autor ganhará visibilidade, pois estará ao alcance de todos os assinantes que já pagaram pelo acesso.

Além do *Social Comics*, outras empresas oferecem serviços semelhantes, a exemplo do site estrangeiro *Scribd* que já disponibilizava

livros e artigos e, recentemente, começou, com as assinaturas mensais a oferecerem livros e quadrinhos; além do site brasileiro *Nuvem de Livros*, que oferece esse serviço para livros, audiolivros, videoaulas e algumas HQs.

Há ainda o *Mais Gibis*, um site especializado em vender quadrinhos digitais para os leitores brasileiros) e *Outros Quadrinhos*, site especializado em publicar *webcomics*, nacionais ou não, para o público brasileiro.

Diante do exposto, podemos perceber um significativo crescimento da leitura de HQs digitais na *internet*. O que remete ao dualismo de opiniões quanto à leitura digital versus leitura impressa. De forma semelhante à polêmica com os livros digitais, muitos leitores de HQ tem receio quanto a uma possível substituição do papel pelas plataformas digitais, um medo de que as editoras não mais produzam o material impresso.

Todavia, é importante ressaltar que a leitura digital pode levar ao consumo do formato impresso. Para o pesquisador britânico, Roger Sabin (2000 apud SANTOS et al., 2013), o meio digital pode ajudar a garantir a continuidade das HQs impressas, uma vez que a internet pode desempenhar um papel fundamental na distribuição de quadrinhos, principalmente como ferramenta de distribuição e venda.

Muitas vezes a tecnologia pode aliar-se à tradição e à cultura e, em muitos casos, estimula a leitura e a abre as portas pra autores esquecidos no passado, para obras-primas encostadas. Além disso, faz-se notável a importância da leitura digital para autores independentes e, atrelado a isso, uma espécie de democracia autoral que acompanha uma maior acessibilidade de leitura.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Dika; PETER, Cris; RAUBER, Ariane. **Quimera**. São Paulo: Pagu Comics; Social Comics, 2017.

Disponível em: < <https://www.socialcomics.com.br/>>. Acesso em: 30 mai. 2016.

ECO, Umberto. **Muito Além da Internet**. Folha de São Paulo, São Paulo, 14 dez. 2003.

Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs1412200305.htm>>. Acesso em: 30 mai. 2016.

COSTA, Sérgio Roberto. **(Hiper)textos Ciberespaciais: mutações do/no ler-escrever**. Cad. Cedes, Campinas, vol. 25, n. 65, p.102 - 116, jan./abr. 2005.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: ED. 34, 1999.

LUCAS, Fábio. **Literatura e Comunicação na Era da Eletrônica**. São Paulo: Cortez, 2001.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet**. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2004.

----- . Nawlz: uma hqtrônica de terceira geração. In: VERGUEIRO, W.; RAMOS, P.; CHINEN, N. **Intersecções Acadêmicas: Panorama das 1ª Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2013.

MAGALHÃES, H. **A Mutação Radical dos Fanzines**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros Textuais Emergentes no Contexto da Tecnologia Digital. In: XAVIER, A.; MARCUSCHI, L. A. (Org.). **Hipertexto e Gêneros Digitais: novas formas de construção de sentido**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: MBooks, 1995.

----- . **Reiventando os Quadrinhos**. São Paulo: MBooks, 2006.

MENDO, Anselmo Gimenez. **História em Quadrinhos:**

Impresso vs. Web. São Paulo: Unesp, 2008.

MIGUERES, Luísa. **Drástica**. Social Comics, um streaming de HQs para aquecer o mercado independente. Draft. 25 jan. 2016. Disponível em: <<http://projetodraft.com/social-comics-um-streaming-de-hqs-para-aquecer-o-mercado-independente/>>. Acesso em: 30 mai. 2016.

RAMOS, Paulo. **Revolução do Gibi**: A Nova Cara dos Quadrinhos no Brasil. São Paulo: Devir, 2012.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTOS, R. E. et al. As Webcomics Brasileiras. In: LUIZ, L.(Org.). **Os Quadrinhos na Era Digital**: HQtrônicas, Webcomics e Cultura Participativa. Nova Iguaçu: Marsupial, 2013.

SCHMIDT, Eric; COHEN, Jared. **A Nova Era Digital**. Trad. A. B. Rodrigues e R. Durst. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2013.

XAVIER, Antonio Carlos. **A Era do Hipertexto**: Linguagem e Tecnologia. Recife: Editora Universitária da UFPE, 2009.

ZILBERMAN, R.; LAJOLO, Marisa . **Das Tábuas da Lei à Tela do Computador**. A leitura em seus discursos. São Paulo: Ática, 2009. v. 1.



# PADRÕES DE HIPERTEXTO E CRIAÇÃO LITERÁRIA

**Joanita Baú de Oliveira**

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

joanita.bau@outlook.com

**RESUMO:** O presente trabalho investiga os impactos de diferentes padrões de hipertexto nas formas de organização dos eventos de uma história, no grau de interatividade concedido ao leitor e nos efeitos estéticos produzidos por uma obra literária. Para tanto, analisa e compara três narrativas estruturadas em teias hipertextuais arquitetadas de forma distinta, à luz de aporte teórico que discute termos técnicos, conceitos específicos e noções gerais sobre autoria, interatividade e participação do leitor nos processos de leitura e escrita em hipertextos. Ao final das análises, ressalta-se a variabilidade dos tipos de obras literárias em hipertexto, afastando a ideia recorrente de que há um mesmo padrão para este tipo de narrativa e demonstrando que a organização da teia de links eletrônicos contribui para a produção dos significados da obra.

**PALAVRAS-CHAVE:** Hipertexto; Narrativa; Efeito Estético.

**ABSTRACT:** The present work investigates the impact of different hypertext patterns on the organization of events in a story, on the degree of interactivity granted to the reader and on the aesthetic effects produced by a literary work. In order to do so, it analyzes and compares three structured narratives in hypertextually structured webs in a different way, in light of a theoretical contribution that discusses technical terms, specific concepts and general notions about authorship, interactivity and reader participation in the processes of reading and writing in hypertexts. At the end of the analyses, the variability of the types of literary works in hypertext is emphasized, rejecting the recurrent idea that there is a same pattern for this type of narrative and demonstrating that the organization of the web of electronic links contributes to the production of the meanings of the work.

**KEYWORDS:** Hypertext; Narrative; Aesthetic Effect.

## INTRODUÇÃO

A literatura eletrônica é, com frequência, identificada exclusivamente com produções em hipertexto. Do mesmo modo, a narrativa hipertextual é comumente associada às formas de hipertexto circular, das quais *Afternoon: A Story*, de Michael Joyce, é um dos exemplos mais conhecidos. Contudo, nem a literatura eletrônica restringe-se a um único gênero, nem a ficção em hipertexto segue um único modelo estrutural.

Conforme propõe Hayles (2009), a literatura eletrônica abrange obras de caráter literário criadas e, geralmente, lidas através do uso de um computador, agregando, além do hipertexto, gêneros como o poema cinético ou em flash, a ficção interativa, o texto generativo, aplicativos literários, o drama interativo em ambiente CAVE, etc. Parte das obras analisadas nesse livro são representativas dessas diversas categorias e outros exemplos podem ser encontrados nas coletâneas e bases de dados específicas sobre esse assunto.

No que tange à ficção hipertextual, é provável que a ideia de que essas obras seguem sempre um mesmo modelo estrutural – tendo, portanto, seus links organizados da mesma forma – advenha do fato de que, a princípio, as narrativas desse tipo foram desenvolvidas a partir de um mesmo programa, o *Storyspace*, lançado em 1987 por seus produtores Michael Joyce, Jay David Bolter e John B. Smith, no ACM Hypertext, Primeiro Encontro Internacional sobre Hipertexto. Contudo, o *Storyspace* permite certa variabilidade na maneira de vincular e apresentar ao leitor os blocos componentes de um mesmo texto, especialmente após atualizações ocorridas ao longo do tempo. Além disso, com o surgimento de novos programas, passaram a existir também outras formas de distribuição das lexias de um hipertexto.

A variabilidade dos tipos de ficções hipertextuais pode ser percebida a partir do artigo *Padrões do Hipertexto*, no qual Mark Bernstein (2002) lista 10 variedades de padrões de vinculação (linkagem) observadas em hipertextos reais, cujos exemplos ilustrativos são, em grande parte, retirados de obras literárias. Bernstein, diga-se de passagem, é responsável pelo licenciamento do *Storyspace* e fundador da Eastgate Systems, empresa especializada no desenvolvimento de softwares para hipertexto e na publicação de trabalhos nesse formato.

Embora Bernstein não tivesse o objetivo de relacionar padrões de hipertexto com elementos artísticos de criações ficcionais, suas asserções e comentários demonstram que a escolha de um ou outro tipo de linkagem afeta diretamente o modo de composição e recepção de obras literárias. Veja-

se, por exemplo, sua observação de que o padrão de hipertexto “contraponto” surge natural e frequentemente de narrativas centradas em personagens, com diferentes vozes de peso igual (ou quase igual), enquanto o padrão “mundo dos espelhos” acrescenta uma segunda voz que parodia ou está paralela às afirmações do texto principal.

Considerando o exposto, propomos, nesse trabalho, investigar como a estruturação dos links afeta o âmbito estético de uma ficção hipertextual. Pretendemos, portanto, deslindar como os padrões de hipertexto são utilizados para recuperar antigas formas de organizar eventos de uma história ou, ainda, permitem a composição de novas técnicas de narrar. Além de ressaltar a variabilidade dos tipos de obras literárias em hipertexto, afastando a ideia recorrente de que há um mesmo padrão para este tipo de narrativa, esperamos demonstrar que a forma como a teia de links eletrônicos se estrutura contribui com a produção de significados da obra.

Embora uma análise dos usos estéticos dos dez padrões de hipertexto elencados por Bernstein possa parecer o estudo ideal, não pretendemos perseguir tal intento. Primeiro em razão do fato de demandar uma pesquisa mais ampla, que extrapolaria o escopo e os limites físicos desse trabalho. Segundo porque, até onde pudemos investigar, nem todos os tipos de linkagem listados por Bernstein são usados em obras literárias, enquanto outros, não mencionados pelo pesquisador, parecem criados exclusivamente para essa finalidade.

Assim, em vez de seguir a sequência de padrões levantados por Bernstein, limitamo-nos a fazer um estudo comparativo com apenas três obras, as quais nos permitiram abordar dois dos dez tipos de hipertextos levantados pelo referido pesquisador, além de um outro não catalogado por ele. Acreditamos que essa seja uma quantidade suficiente para demonstrar como estruturas diferentes de linkagem impactam a recepção de textos literários e reduzida o bastante para realização de uma crítica minimamente razoável das obras escolhidos.

A seleção das ficções pautou-se pela presença de uma característica comum entre elas. Todas as obras são narrativas epistolares, isto é, ficções compostas por correspondências trocadas entre os personagens. Esta similaridade contrasta com a diversidade nos padrões de hipertextos escolhidos pelos autores para configurar cada uma das narrativas. Mediante o contraponto entre semelhança e disparidade, esperamos ressaltar que estruturas diferentes de linkagem vão propiciar experiências de leitura divergentes, ainda que os textos bases tenham partido de um mesmo modelo inicial (nesse caso, a técnica de narrar através de cartas, típica de grande

parte dos romances produzidos no século XVIII).

Antes, porém, de seguir com a análise das ficções, consideramos necessário fazer uma revisão do aporte teórico sobre hipertexto, a fim de abordar, ainda que brevemente, termos técnicos, conceitos específicos e noções gerais sobre autoria, interatividade e participação do leitor nos processos de leitura e escrita hipertextual.

### **LEITURA LITERÁRIA NO HIPERTEXTO: REFLEXÕES INICIAIS**

Conforme explica Landow (2006, p. 3), um hipertexto é um “texto composto de blocos de texto – o que Barthes denomina *lexias* – e pelas ligações eletrônicas que os conectam entre si”<sup>1</sup>. O pesquisador esclarece ainda que essas ligações eletrônicas podem conectar *lexias* “internas” ou “externas” (como comentário e textos de outros autores) a uma obra, criando, dessa forma, um texto que pode ser lido de forma multilinear ou multissequencial.

De forma bastante similar, Pierre Lévy (1993, p.33) define hipertexto destacando as conexões reticulares estabelecidas entre as partes de uma mesma teia hipertextual e o complexo percurso de leitura que pode ser desenhado por aqueles que a navegam:

Tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, sequências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Navegar em um hipertexto significa portanto desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira.

Nota-se que ambos os pesquisadores destacam que um hipertexto se estrutura como uma teia ou rede, que possibilita um trajeto de leitura não linear, uma vez que o leitor pode seguir aleatoriamente pelos links eletrônicos

---

<sup>1</sup> Essa e demais traduções de textos em língua estrangeira citados ao longo desse trabalho são de nossa autoria.

que conectam textos diversos ou partes separadas de um mesmo texto. Isso implica dizer que o leitor pode iniciar a leitura de um trecho de determinado documento e seguir para leitura de diversos outros, sem necessariamente concluir qualquer um deles. Para alguns pesquisadores, à medida que prossegue esse caminho aleatório de leitura, saltando de um arquivo para o outro, o leitor desempenha um papel mais ativo, se comparado ao ato de leitura de um texto impresso, uma vez que recorta e reúne apenas as partes que lhe interessam, formando, assim, um novo texto. Lévy (1996, p. 45), por exemplo, considera que,

se definirmos um hipertexto como um espaço de percurso de leituras possíveis, um texto apresenta-se como uma leitura particular de um hipertexto. O navegador participa assim da redação ou pelo menos da edição do texto que ele “lê”, uma vez que determina sua organização final (a *dispositio da antiga retórica*).

Essa concepção de que o leitor do hipertexto, ao traçar um trajeto próprio de leitura, “cria” um novo texto, passou a ser associada aos postulados críticos da teoria da recepção, especialmente à ideia de que textos são artefatos incompletos e potenciais, que só se realizam plenamente a partir da leitura, de modo que o leitor torna-se co-autor dos escritos que lê.

Além da teoria da recepção, as peculiaridades próprias do ato de escrita e leitura em hipertexto também são relacionadas ao arcabouço teórico do estruturalismo e pós-estruturalismo. O conceito de intertextualidade, isto é, a ideia de texto como mosaico de citação, gerado por absorção e transformação de outros textos, tal como formulado por Kristeva (1974), foi relacionado com a noção já referida acima de texto como produto de uma “edição” realizada pelo leitor através da seleção de trechos de escritos diversos. Já o texto ideal referido por Barthes, compreendido como conjunto de redes que interagem entre si, sem centro estruturador, com vários pontos de entrada e saída, passou a ser visto como prefiguração do hipertexto.

Seguindo essa linha de aproximação de teorias diversas, alguns pesquisadores apontam para uma convergência entre as teorias do hipertexto, forjadas por Theodor H. Nelson e Andries van Dam, e o pensamento crítico de Derrida, Barthes e Foucault. Landow (2006, p. 1), por exemplo, considera que esses pesquisadores apresentam ideias próximas porque todos “argumentam que devemos abandonar os sistemas conceituais baseados em ideias de centro, margem, hierarquia e linearidade e substituí-las por multilinearidade, nós, links e redes a qual permitiria uma leitura

aleatória, iniciada e finalizada em quaisquer um de seus pontos”.

A partir do emprego da base teórica do estruturalismo, pós-estruturalismo e teoria da recepção, os pesquisadores costumam atribuir funções autorais ao leitor do hipertexto e ressaltar a autoria coletiva de produções nesse suporte. Viegas (2005, p.39), por exemplo, afirma que

Uma concepção dinâmica de leitura embaralha as funções de leitor e autor, à medida que aquele, na posição de navegador, edita o texto que lê, participando da estruturação do hipertexto e criando novas ligações. O questionamento da noção de identidade autoral vista como uma subjetividade integrada, responsável pela doação de sentido ao texto, também encontra eco na leitura-escrita hipertextual, em que a condição do texto singular, propriedade de um autor único, cede lugar a condição do texto em constante transformação pela participação das múltiplas vozes autorais.

Já Landow (2006), embora considere que os papéis de leitor e autor se tornam mais interligados em produções hipertextuais, adverte que a co-autoria só se efetiva em trabalhos em processo de construção, os quais permitem o acréscimo ou supressão de trechos ou links:

Hipertexto, o qual cria um leitor ativo, mesmo intrusivo, leva essa convergência de atividades [de leitura e escrita] um passo mais perto da conclusão; Mas, ao fazê-lo, viola o poder do escritor, removendo parte dele e concedendo-o ao leitor. Essas mudanças nas relações de autor e leitor não implicam, contudo, que o hipertexto torne os leitores automaticamente em autores ou co-autores - exceto, em ambientes de hipertexto que dão aos leitores a capacidade de adicionar links e textos ao que lêem (LANDOW, 2006, p.125).

Grande parte das teorias desenvolvidas acerca do hipertexto, em geral, é aplicada também às ficções desenvolvidas nesse suporte. Veja se, por exemplo, a semelhança entre a definição de hipertexto formulada por Landow e Lévy, registradas acima, e aquela apresentada por Gaggi (2015, p.122) para ficção hipertextual:

Ficção hipertextual é um hipertexto do mesmo modo que o descrito anteriormente – uma variedade de nós ou lexias são conectadas

por vários links, criando uma teia ou rede que o leitor navega de diversas maneiras. Algumas ficções fornecem um mapa da rede, o qual pode ajudar o leitor na determinação de qual caminho escolher. Algumas não fornecem mapas, então o leitor deve fazer escolhas baseadas em informações limitadas, escolhas entre títulos breves de uma secção podem determinar a direção do texto, ou escolha entre palavras-chave selecionadas em uma lexia ligarão a outras lexias relacionadas àquelas palavras.

Gaggi destaca ainda que no caso da ficção hipertextual, dependendo do modo como as lexias são organizadas, o texto pode se tornar ambíguo, dando margem a diversas significações. Isso ocorre, por exemplo, quando um texto já lido volta a ser encontrado pelo leitor, mas, nessa segunda leitura, parece se referir a personagens ou eventos diferentes do anterior, promovendo, assim, uma alteração na interpretação da história. Além disso, o leitor nunca está certo se obteve acesso a todos os trechos da narrativa, podendo, quando menos espera, descobrir uma seção inteira ainda não conhecida. Diante dessas configurações, o pesquisador destaca o papel ativo desempenhado pelo leitor de ficção hipertextual:

A narrativa não é um caminho claramente delimitado mas um espaço textual acessível para exploração. O papel do leitor é reforçado não só porque eles têm a responsabilidade de navegar na rede, mas também porque as lexias, que podem ser organizadas de diferentes formas, são muitas vezes ambíguas; Seu significado muda. A narrativa provavelmente não fornecerá qualquer fechamento clássico claro, embora possa ou não parecer ser determinada pelas escolhas do leitor. No final o leitor decide quando a história finaliza, quando ele ou ela já teve o suficiente (GAGGI, 2015, p. 123).

Aarseth (1997) assume posição contrária aos discursos expostos acima, tanto no que tange a associação entre hipertextos e postulados teóricos estruturalistas e pós-estruturalistas, quanto à suposta co-autoria alcançada pelo leitor de uma rede hipertextual. Na visão de Aarseth, os pesquisadores que abordam elementos e características próprias do hipertexto a partir de teorias exteriores buscam colonizar essa área para suas próprias linhas de pesquisa e impedem a criação de um campo teórico específico sobre hipertexto. Além disso, Aarseth também discorda que o leitor construa um texto particular à medida que segue seu trajeto de

leitura. Ele indaga, ironicamente, se saltar de um texto a outro constitui atividade suficiente para criar um novo texto. Mesmo a suposta autonomia na escolha do percurso de leitura é questionada por Aarseth. Ele argumenta que, enquanto em texto linear impresso o leitor pode decidir livremente a ordem das páginas, saltando ou voltando àqueles que desejar, no hipertexto a sequência de avanços e recuos é limitada às opções de links previamente fornecidas pelo autor do texto.

A partir das observações de Aarseth, não é difícil concluir que, ao invés de aumentar, o hipertexto pode limitar a liberdade do leitor. Além disso, o escritor, nesse novo suporte de escrita, mais do que nunca, pode tornar-se uma instância controladora, se não do sentido, ao menos do percurso de leitura do texto.

As reflexões traçadas por Cavalcante (2005), de certo modo, corroboram com essas perspectivas. A pesquisadora propõe que as conexões de um hipertexto simulam a produção de sentido própria de um processo de leitura, pois, assim como os links promovem ligações entre diversos nós, o leitor também relaciona o que lê com outros textos. Contudo, diferente do processo de construção de sentido real, nos quais as conexões entre os textos dependem exclusivamente do leitor, no hipertexto elas são previamente demarcadas pelo autor, que registra as associações que considera mais relevantes. Os links de um hipertexto, portanto, podem ser vistos com marcas de autoria deixadas por seu produtor:

A visualização da arquitetura do texto virtual leva a compreensão do hipertexto como um mapeamento de associações possíveis entre textos. Isto é, a tessitura hipertextual funcionaria como uma representação das redes de sentido que estabelecemos na leitura de um texto qualquer. Os links seriam as representações dessas redes que o autor propositalmente apresenta ao leitor, como estratégia de marcar seu próprio percurso enquanto autor, seu estilo, sua história, seu lugar de autoria, e delineando que caminhos o leitor pode perseguir nesta (s) suas (s) leitura (s). (CAVALCANTE, 2005, p. 167).

De certo modo, essas posições contrárias acerca das propriedades características do hipertexto demonstram que, longe de dar forma a um padrão de texto bem definido, esse suporte pode propiciar experiências de escrita e leitura bastante diferentes entre si, que variam conforme o gênero, a criatividade do escritor e até a perspicácia do leitor para atravessar o

emaranhado de links e nós que formam a teia hipertextual. É nesse sentido que Aarseth alerta para o perigo de se construir teorias gerais sobre a ficção hipertextual. Para ele, diante da variedade de tipos de hipertexto, incluindo aqueles usados para fins poéticos, “devemos olhar para cada sistema como um meio técnico potencialmente diferente, com consequências esteticamente distintas” (AARSETH, 1997, p. 79). Seguindo essa premissa, vejamos como se comportam diferentes ficções hipertextuais no tocante o modo de estruturação das lexias e seus efeitos na experiência de leitura propiciada ao leitor.

### **PADRÕES DE FICÇÃO HIPERTEXTUAL**

Entre os padrões de hipertexto listados por Bernstein, os ciclos são dos mais recorrentes na construção de ficções. O nome desse padrão decorre de uma estrutura cíclica, que faz com que o leitor retorne para lexias anteriormente visitadas, podendo, então, a partir daí, escolher um novo trajeto de leitura, a fim de desvendar trechos obscuros dos textos já encontrados.

*Afternoon: A Story* é certamente o caso mais clássico de ficções hipertextuais realizado através do padrão ciclo. Michael Joyce soube aproveitar esse modo de linkagem para potencializar o caráter plurisignificante do texto literário, uma vez que o leitor da referida narrativa, ao deparar-se com um trecho já lido, pode entendê-lo de maneira completamente diferente em um segundo momento. Isto é possível porque as informações obtidas no espaço de tempo entre a primeira e a segunda leitura podem mudar os significados de uma passagem, acrescentando sentidos que as palavras não tinham anteriormente. Acerca disso, Bernstein observa que os trechos introdutórios da ficção hipertextual de Joyce, quando lidos pela primeira vez, parecem constituir uma moldura fresca e poética para a narrativa. Contudo, encontrando a mesma passagem posteriormente, quando já conhece parte do enredo, o leitor pode relacioná-la à descrição do trágico acidente de carro que levou a óbito o filho do narrador da história.

Considerando que *Afternoon: A Story* e sua forma de construção têm sido recorrentemente detalhadas em diversos trabalhos de crítica, preferimos tomar como exemplo de ficção hipertextual estruturada em ciclo a obra *Letters*, de Madison Evans, a qual, assim como as demais analisadas ao longo desse trabalho, segue o modelo de narrativa epistolar.

Logo que abrimos a página que hospeda *Letters*, encontramos uma

primeira carta. Esta é assinada pela personagem Cadence e endereçada a alguém que ela denomina de “Protegida” (“Protegede”, conforme o original). O tom de despedida da missiva instiga o leitor a descobrir quem são remetente e destinatário e o que lhes aconteceu. Para tanto, deverá seguir com a leitura do texto, escolhendo clicar em uma das dez palavras sublinhadas que funcionam como links de acesso aos outros trechos da narrativa (ver imagem da obra a seguir).

Ao clicar em um dos dez links dessa primeira página, o leitor encontra uma nova página, contendo uma outra carta da personagem Cadence para sua Protegida ou ainda uma lembrança da destinatária provocada pela leitura da mensagem anterior. Cada nova página contém alguns novos links que direcionam o leitor para outras cartas, outras recordações ou conversas trocadas entre as personagens através bilhetes. Ao invés de buscar por novos textos, o leitor pode optar por retornar àqueles já lidos, clicando em uma seta de retorno, que aparece no lado esquerdo da tela. Ao retornar para uma passagem já lida, é possível escolher um novo trajeto de leitura, optando por links ainda não explorados.

*April 12, 2012*

*Hey Protege*

*I should have told you sooner. I know. Life's a bitch though, amiright?*

*I really hope my father will give this to you. And at the same time, I really don't. I'm worried about what will happen*

*It doesn't seem real. It's still so far away. Because the date here...it isn't your today. It's my today. It isn't the day you found out everything, but the day I began to understand everything.*

*I know you kept the rest of these. Hopefully they help. Hopefully they're enough of an apology. And hopefully...the one's I've left behind, all the ones I couldn't send you, help as well.*

*You deserve it.*

*This might be the last letter I write to you. It might not be.*

*Either way, I'm going to miss you.*

*Love and Sunsets,*

*Cadence*

1. PÁGINA INICIAL DA FICÇÃO HIPERTEXTUAL LETTERS, COM DEZ LINKS A SEREM ESCOLHIDOS PELO LEITOR

*Letters* possui um enredo curto e simples. Cadence e sua Protegida, que se chama Coleman, conheceram-se na 8ª série e, a partir de então, tornaram-se amigas. Enquanto Coleman é uma adolescente comum, aplicada aos estudos e fã de rock, Cadence tem um ar misterioso e parece ocultar algum segredo. É difícil explicar porque, apesar de ter um padrão social elevado, ela frequenta a mesma escola pública que Coleman. Além disso, a menina rica frequentemente falta às aulas, parece não encontrar sentido nas atividades que são propostas pela instituição de ensino, escreve poemas amargurados e manifesta sentimentos pessimistas em relação ao futuro. Somente alguns poucos trechos da narrativa explicam e justificam o comportamento de Cadence. A leitura dessas partes específicas constitui um marco divisor, pois, a partir de então, a percepção sobre os sentidos das palavras escritas por essa personagem altera-se e, conjuntamente, a própria narrativa como um todo ganha novo significado. A história banal de duas adolescentes que trocam cartas revela-se um espaço de reflexão sobre a brevidade da vida e os dramas pessoais ocultados por nossos amigos mais próximos.

No que tange ao modo como as partes da narrativa estão vinculadas, *Letters* apresenta alguns problemas que prejudicam a progressão do enredo e a experiência propiciada ao leitor. Grande parte dos textos encontra-se vinculada exclusivamente à primeira carta. Isso faz com que o leitor tenha que retornar muitas vezes a página inicial para, a partir daí, encontrar trechos ainda não lidos. Conforme já ressaltado, o retorno a lexias já visitadas é característico do padrão de ciclos e, devidamente utilizado, pode servir a fins estéticos, possibilitando que um mesmo trecho apresente significados diferentes a cada vez que é acessado. Contudo, na obra de Madison Evans esse efeito fica prejudicado, já que o retorno à primeira tela ocorre de forma intermitente, provocando o cansaço do leitor, ao invés de estimulá-lo a prosseguir com a leitura.

Outro problema estrutural de *Letters* é que o momento de epifania, no qual se revela as razões do comportamento de Cadence, dependendo do trajeto de leitura percorrido, pode aparecer no início da ficção, logo após a leitura da primeira carta. Se isso ocorre, o leitor é privado da sensação de mistério que envolve o comportamento de Cadence, do suspense em relação ao desfecho da narrativa e, conseqüentemente, do prazer derivado de perceber como as palavras da personagem adquirem novo significado após a leitura dos textos reveladores.

Essas falhas na maneira como o leitor tem acesso às lexias de *Letters* poderiam ser facilmente resolvidas através do uso de links condicionais, os

quais evitariam o retorno repetitivo do leitor a tela inicial e poderiam relegar a leitura dos trechos reveladores para o momento em que o leitor já tivesse tido acesso à boa parte da narrativa.

Por fim, é necessário esclarecer que o padrão ciclo pode apresentar maior complexidade quando utilizado para construção de obras com maior número de lexias. Nesses casos, o leitor pode demorar a entender o tema da história, visto que, dependendo da ordem que são acessadas, muitas lexias parecem não fazer qualquer sentido. Também é comum que, retornando a mesma obra em um segundo momento, o leitor tenha a impressão de estar diante de um texto diferente, já que muitos trechos podem não ter sido acessados na primeira leitura. Contudo, independente da extensão, as obras que seguem o padrão ciclo apresentam o mesmo grau de interatividade presente em *Letters*, o qual, como vimos, limita-se a permitir a escolha do trajeto de leitura.

Já no padrão ruptura/junção o grau de interatividade torna-se um pouco maior. Por isso, conforme explica Bernstein (2002, p. 90) “a ruptura/junção é indispensável para as narrativas interativas nas quais a intervenção do leitor muda o curso dos acontecimentos”. Uma ruptura ocorre quando a escolha entre mais de um link traz consequências para o modo como a trama irá prosseguir. A junção, por outro lado, permite a reconciliação de diversos caminhos de leitura, fazendo com que o leitor retorne a um núcleo central. Aliados, ruptura e junção permitem que o autor mantenha a obra dentro de limites manejáveis, enquanto possibilita ao leitor tomar decisões que impactam o rumo e o desfecho do enredo.

*Um Estudo em Vermelho*, de Marcelo Spalding, é exemplo de obra estruturada no padrão ruptura/junção. Essa ficção, como sugere o nome em comum com o livro *A Study in Scarlet*, do escritor inglês Arthur Conan Doyle, inspira-se nos romances policiais. Seguindo as características próprias desse gênero, o enredo da ficção de Spalding gira em torno da investigação de um crime. Logo no início da trama, o leitor, que assume o papel de protagonista, é informado que sua irmã desapareceu em condições suspeitas. A partir de então, é necessário enviar e-mails para o detetive Mr. Dupin, a fim de encontrar pistas sobre o possível sequestro, efetuar o resgate e desvendar o mistério.

A ficção hipertextual de Spalding apresenta três tipos de links distintos. Os primeiros desempenham papel meramente informativo, conduzindo o leitor para uma página externa que apresenta dados sobre algum fato ou pessoa mencionados ao longo do enredo. Na imagem a seguir encontra-se um exemplo desse primeiro tipo de link vinculado ao nome de

Edgar Allan Poe, o qual, quando acionado, abre a página da Wikipédia sobre o referido poeta.



## 2: PÁGINA DE *UM ESTUDO EM VERMELHO*, COM DOIS LINKS A SEREM ESCOLHIDOS PELO LEITOR

O segundo tipo de link constitui os pontos de ruptura do hipertexto, os quais manifestam-se nos momentos em que é preciso tomar decisões em relação aos rumos da história. Em *Um Estudo em Vermelho*, os links de ruptura aparecem três vezes, apresentando sempre duas alternativas distintas ao leitor. Este é o caso das duas sentenças amarelas grifadas no final do texto que aparece na imagem acima. A escolha entre um dos links de ruptura sempre altera o desfecho da narrativa. Desse modo, dependendo do percurso percorrido, é possível obter até oito finais diferentes para a mesma narrativa.

O último tipo de links de *Um Estudo em Vermelho* são as junções. Em número equivalente aos das rupturas, as junções se encarregam de levar o leitor à mesma lexia que teria encontrado caso tivesse optado pelo caminho oposto no ponto de ruptura anterior. Como exemplo, pode-se mencionar que, independente de acreditar ou não no sequestro da irmã, escolhendo entre um dos dois links vistos na imagem acima, o leitor sempre irá se deparar com

uma tela na qual deve decidir contratar ou não os serviços do detetive Mr. Dupin. Em outras palavras, os links de ruptura afetam o final da história, mas não impactam muito no desenvolvimento da trama, que seguem sempre a mesma estrutura devido aos links de junção. Como consequência, em uma segunda leitura, o leitor percebe que o desenvolvimento do enredo possui pouquíssimas variações, fato que certamente o desmotiva a continuar fazendo novas releituras em busca de novos desfechos para as personagens.

A impossibilidade do leitor alterar a sequência do enredo constitui um ponto fraco de *Um Estudo em Vermelho*. Isto se torna notável porque, normalmente, ficções estruturadas no padrão ruptura/junção apresentam maior variedade nas possibilidades de desenvolvimento da história. Por outro lado, o hiperconto de Spalding se destaca por utilizar ao longo da trama o nome e o endereço de e-mail fornecidos pelo leitor na tela inicial da obra, como se pode perceber na imagem anterior. A utilização desses dados pessoais adensa a sensação, própria desse tipo de ficção, de que o leitor se tornou personagem da história.

Ao se comparar o padrão de hipertexto em ciclo, representado por *Letters*, com o padrão ruptura/junção, encontrado em *Um Estudo em Vermelho*, nota-se que no primeiro padrão a opção entre um ou outro link influencia apenas na ordem de sucessão das lexias, enquanto no segundo as escolhas afetam o desfecho da narrativa. Cada um desses dois padrões, portanto, possibilitam a criação daquilo que Murray (2003, p.10) denomina de histórias multissequenciais e histórias multiformes. O padrão ciclo permite a criação de narrativas multissequenciais, isto é, aquelas em que o leitor navega aleatoriamente por um mesmo evento fixo. Já o padrão ruptura/junção propicia o desenvolvimento de histórias multiformes, nas quais, a partir da mesma representação fundamental, são geradas múltiplas versões e diversos desfechos.

Tanto o padrão ciclo quanto o padrão ruptura/junção são utilizados para construções de ficções hipertextuais que encontram similares em obras literárias impressas. *Rayuela* (ou *O Jogo da Amarelinha*, conforme a tradução para português), de Julio Cortázar, por exemplo, oferece ao leitor a possibilidade de ler a obra de forma sequencial ou seguir um roteiro alternativo, saltando páginas conforme orientações expressas ao final de cada sequência. Da mesma forma, *Composition* nº 1, de Marc Saporta, é composta de uma série de folhas soltas, cujo ordenamento das páginas fica a cargo do leitor. Ambas as obras, portanto, seguem o mesmo modo de estruturação do padrão de hipertexto em ciclo. Já o padrão de hipertexto ruptura/junção, por sua vez, é bastante semelhante aos livros-jogos, nos quais o leitor opta por

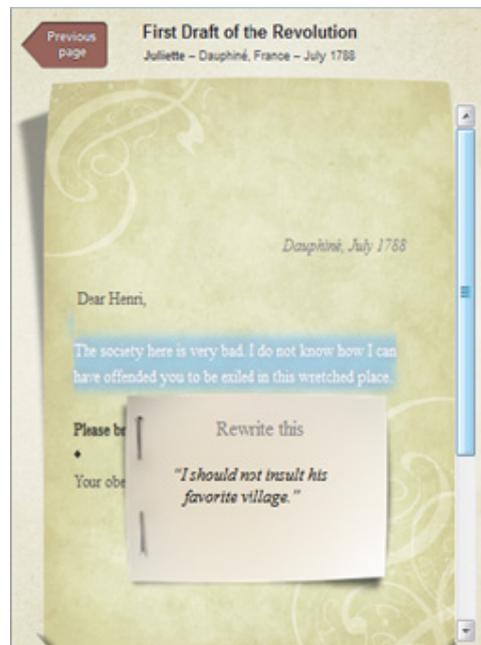
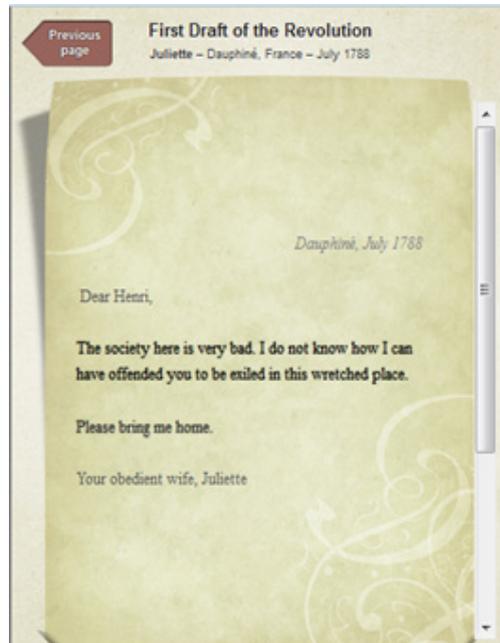
dois ou mais finais diferentes, ou alcança desfechos distintos dependendo do percurso de leitura que optou seguir ao longo da leitura, a exemplo do que ocorre com diversas publicações das séries *Aventuras Fantásticas*, lançada no Brasil pela Marques Saraiva, e *E Agora Você Decide*, da Ediouro.

O terceiro padrão de hipertexto aqui analisado não permite a leitura de forma aleatória, nem interferências nos rumos da história. Ainda assim, possui certo grau de interatividade que possibilita efeitos estéticos tão ou mais interessantes até do que aqueles presentes nos padrões ciclo e ruptura/junção. Além disso, parece ser específico dos meios eletrônicos, já que o modo como suas lexias foram estruturadas dificilmente poderia ser transposto para o meio impresso com as mesmas características alcançadas no meio digital.

Esse terceiro padrão parece ter sido concebido exclusivamente para *First Draft of the Revolution*, obra escrita por Emily Short e produzida por Liza Daly e o estúdio Inkle. Dado que desconhecemos nomenclatura específica para esse padrão, decidimos denominá-lo de aninhado, já que os trechos da referida ficção se encontram embutidos uns dentro dos outros.

*First Draft of the Revolution*, como o nome já sugere, tem seu enredo ambientado às vésperas da Revolução Francesa. A obra narra a história de Juliette, mulher recém-casada que, após ser isolada pelo marido em um ambiente rural, escreve cartas em busca de descobrir o motivo de não poder retornar a Paris. A fim de atingir os objetivos aos quais se destina, a escrita das missivas envolve um processo de constantes revisões, motivadas pela reflexão sobre o que foi dito e o que se pretende dizer. O responsável pelas modificações das cartas, entretanto, não é o personagem, mas o leitor.

Para alterar as missivas, basta selecionar um trecho determinado (frases, períodos ou parágrafos) através de um click. Em seguida, aparece na tela um pequeno pedaço de papel, semelhante a um bloco de recados, com reflexões, dúvidas e sugestões de alterações. Um novo clique no espaço do lembrete e o texto selecionado é completamente modificado. Caso a nova versão não agrade, é possível alterá-la mais algumas vezes, repetindo o mesmo procedimento.



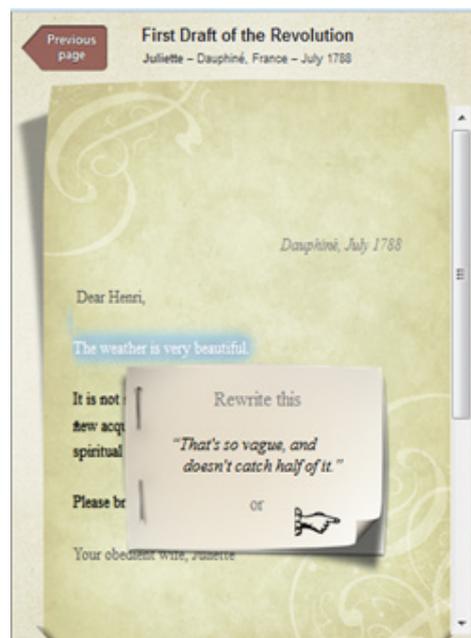
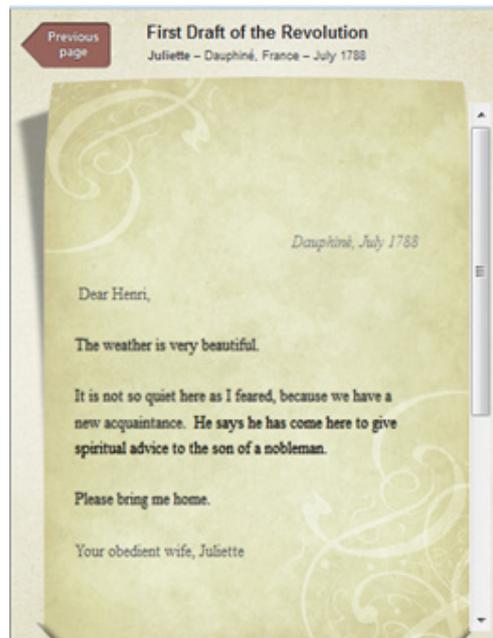


IMAGEM 3: PRIMEIRA CARTA DE *FIRST DRAFT OF THE REVOLUTION* SENDO TRANSFORMADA PELAS INTERVENÇÕES DO LEITOR.

O uso do hipertexto em *First Draft of the Revolution* intenciona muito mais do que dar ao leitor a oportunidade de criar sua própria versão da narrativa. No site que hospeda a obra, Emily Short explica que seu

desejo era criar uma ficção interativa que refletisse sobre a escrita como um processo de permanente reflexão, que se contrapusesse à típica representação cinematográfica do escritor como alguém que sofre com a falta de inspiração ou que, repentinamente, é tocado pela musa, escrevendo, numa única noite, uma obra de grande valor. Nas palavras da autora:

Eu também estava realmente interessada no modo como - embora isso raramente seja discutido na ficção como um todo - o ato de escrever inevitavelmente muda o que você quer dizer; a forma como isso pode ser um processo, não apenas do registro de um conceito já totalmente formado na mente, mas de descoberta do que você quis dizer, em primeiro lugar. (SHORT, 201?)

Todos os elementos da obra coadunam-se perfeitamente com este objetivo. A forma do romance epistolar garante a troca constante de textos escritos entre os personagens e, conseqüentemente, o material para intervenção do leitor. Além disso, às vésperas da Revolução Francesa, momento em que a aristocracia esforçava-se para manter seus privilégios, entre eles a capacidade de ler e escrever, fornece um contexto excelente para revelar que a escrita é capaz de influenciar as pessoas e intervir na ordem social vigente. Por fim, ressalta-se que, o fato dos personagens terem metas a alcançar, permite ao leitor decidir entre versões melhores ou piores de cada parágrafo. Assim, considerando as intenções de cada personagem, é possível refletir sobre as relações estabelecidas entre as palavras ditas e os objetivos que se pretende atingir através delas.

Assim, ao refazer as cartas dos personagens, o leitor pode tomar consciência de que a produção de um texto implica um processo de escolhas entre múltiplas possibilidades de construções linguísticas permitidas por um determinado léxico, as quais impactam diretamente no estilo do autor, na maneira como aborda o assunto, nas intenções daquilo que pretende dizer e daquilo que deseja que seu interlocutor depreenda do escrito que lhe foi dirigido. A respeito disso, vale acrescentar as observações de Arlindo Machado quando, a propósito da literatura potencial, retoma as observações de Julien Gracq sobre a combinatória ausente, mencionando que combinatória e hipertextualidade apontam para uma dimensão verdadeiramente epistemológica do texto, concernente ao fato de que

A obra textual, seja ela qual for, é sempre o resultado de um percurso combinatório realizado pelo próprio autor. O texto que temos em

mãos é já uma atualização de uma infinidade de escolhas, num repertório de alternativas que, mesmo eliminadas na apresentação final, continuam a perturbar dialogicamente a forma atual [...]. O autor, não o esqueçamos, é já o seu primeiro leitor e o seu primeiro crítico. Ao longo do processo de escritura, o texto sofre fogo cerrado dos críticos imaginários que atormentam o autor, multiplicam-se numa profusão de possibilidades (que depois se rasuram e se apagam), bifurcam-se numa profusão diante das soluções diferenciadas. A escritura no seu momento genético é sempre plural (MACHADO, 2001, p. 190)

É esta dimensão do texto enquanto resultado de um processo forjado a partir de um trajeto de escolhas que encontramos em *First Draft de Revolution*. Mas, muito mais do que tematizar o assunto, a ficção de Emily Short e Liza Daly permite ao leitor experimentar a gama de reflexão que envolve o ato de escrita. A cada clique é possível testar diferentes opções de textos, que podem dizer a mesma coisa de modo mais brando ou incisivo, disfarçar as reais opiniões ou intenções acerca de um assunto, revelar ou omitir informações, entre outras tantas possibilidades. Desse modo, desvelam-se variadas nuances entre o que pode ou deve ser mencionado, em razão do que se pretende alcançar, e o que efetivamente é dito quando o pensamento se converte em linguagem escrita.

Ao reescrever as missivas de *First Draft of the Revolution*, o leitor pode se dar conta que o ato de produzir um texto vai muito além do registo de informações e sentimentos pessoais em um meio material ou digital. Essa obra, portanto, revela que escrever exige um processo de reflexão sobre aquilo que o Eu escrevente deseja expressar ou informar e, mais ainda, sobre aquilo que o Outro, seu receptor, compreenderá do que lhe foi explanado através do texto verbal escrito. *First Draft of the Revolution* revela, sobretudo, que escrever é um ato de poder, uma forma de intervir no mundo. Trata-se de uma importante reflexão nesses tempos de escritas virtuais rápidas, de pouca ponderação, de pouca informação relevante.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante a revisão de bibliografias que tratam sobre hipertexto, constata-se que os pesquisadores do assunto, de maneira geral, costumam abordá-lo tendo como referência um único padrão de linkagem, de modo a destacar sempre as mesmas características estruturais e efeitos receptivos.

Assim, é bastante corriqueiro encontrar descrições do hipertexto como um tipo de texto singular, que garante maior independência do leitor, capaz de anular as diferenças entre leitura e escrita e converter leitores em escritores. Contudo, para outros pesquisadores, ao invés de garantir maior liberdade, o hipertexto pode limitar a pluralidade dos trajetos de leituras possíveis, confinando-os apenas àqueles predefinidos pelo autor quando configurou os links do texto.

Apesar da existência dessas duas visões conflitantes acerca das condições de leituras realizadas em produções estruturadas em hipertexto, ainda é bastante comum que ficções hipertextuais sejam anunciadas como capazes de permitir que o leitor crie sua própria versão da história. Além disso, nota-se que grande parte da crítica costuma associar hipertextos literários exclusivamente ao padrão ciclo e com as obras produzidas a partir do software *Storyspace*. Por conseguinte, costuma-se ressaltar que se tratam de histórias que o leitor acessa em qualquer ponto, sem início, meio e fim definidos. Destaca-se também a ambiguidade que podem atingir determinadas lexias deste tipo de produção, cujos significados variam de acordo com a ordem de leitura em que são acessados pelo leitor.

Entretanto, como já destacado por Bernstein, existem variados padrões de hipertextos, os quais possuem qualidades específicas. As três obras analisadas ao longo deste trabalho demonstram que cada um desses padrões pode propiciar a criação de trabalhos com efeitos artísticos e receptivos diferentes. No padrão ciclo, a intervenção do leitor resume-se a escolher a ordem de leitura das lexias, sem, contudo, alterar o conteúdo da ficção. Já no padrão ruptura/junção, pode-se dizer que a sequência de início meio e fim é predefinida, mas o desenrolar e desfecho da trama dependem das escolhas que o leitor realiza ao longo do trajeto de leitura. Por fim, no padrão que denominamos de aninhado não é permitido optar por quais trechos acessar primeiro, nem interferir nos rumos da história. A interação nesse caso consiste em definir o que será declarado e omitido pelos personagens, possibilitando uma reflexão sobre o próprio processo de escrita. Esse último tipo de linkagem, diferente dos outros dois, possibilita uma técnica de narrar e uma experiência de leitura específica dos meios eletrônicos, sem obras precedentes nos meios impressos.

Diante dessa pluralidade de padrões de hipertextos e constatada suas influências sobre as técnicas literárias, é necessário que os críticos não negligenciem a forma como se estrutura a teia de uma ficção hipertextual. A análise de uma obra em hipertexto requer que seja destacada como o tipo de linkagem afeta a criação e recepção do texto. Logo, a crítica deve avaliar

a adequação ou inadequação dos tipos de hipertexto em face de âmbitos estéticos, investigando como cada padrão hipertextual coaduna-se com a concepção artística pretendida pelos escritores, afeta a experiência de leitura do texto e contribui com a produção de significados/sentidos de uma dada obra.

## REFERÊNCIAS

AARSETH, E. J. **Cybertext**: perspectives on ergodic literature. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997

BERNSTEIN, M. Padrões do Hipertexto. In: LEÃO, L. (Org.) **Interlab**: Labirintos do Pensamento Contemporâneo. São Paulo: Iluminuras, 2002.

CAVALCANTE, M. C. B. Mapeamento e Produção de Sentido: os Links no Hipertexto. In: MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. (Orgs.). **Hipertexto e Gêneros Digitais**: Novas Formas de Construção de Sentido. 2 ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

EVANS, M. **Letters**. [S.l.: s.n.], 2016. Disponível em: <http://ifarchive.jmac.org/if-archive/games/competition2016/Letters/Letters.html>. Acesso: 19 out 2017.

GAGGI, Silvio. **From Text to Hypertext**: Decentering the Subject in Fiction, Film, the Visual Arts, and Electronic Media. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2015.

HAYLES, N. K. **Literatura Eletrônica**: Novos Horizontes para o Literário. Tradução Luciana Lhullier e Ricardo Moura. São Paulo: Global; Fundação Universidade de Passo Fundo, 2009.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à Semanálise**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

LANDOW, G. P. **Hypertext 3.0**: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization. 3 ed. Baltimore, MD: John Hopkins University Press 2006.

LÉVI, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência**: O Futuro do Pensamento na Era da Informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

MURRAY, M. J. H. **Hamlet no Holodeck**: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2003.

VIEGAS, A. C. Quando a técnica se faz texto ou a literatura na superfície das redes. In: JOBIN, J. L. **Literatura e Informática**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2005.

SHORT, E.; DALY, L. **First Draft of the Revolution**. Cambridge, UK: Inkle, 2012.

----- **Emily Short:** Author Statement. [S.l.: s.n.], 201?. Disponível em: <https://lizardaly.com/first-draft/>. Acesso 22 out. 2017.

SPALDING, M. **Um Estudo em Vermelho.** [S.l.: s.n.], 2009. Disponível em: <http://www.hiperconto.com.br/>. Acesso: 19 out 2017.

**RESUMO:** Libertar a literatura do corpo livro e da fronteira página parece ser o principal objetivo da ciberpoesia de André Vallias. No ciberespaço, seus poemas amalgamam-se com sons e procedimentos visuais em movimentos para a constituição de corpos intersemióticos que, em primeira instância, felicitam-se por democratizar a produção literária; seguindo como lugar para a resignificação da concepção de poesia. Obra organicamente inscrita em palimpsesto, a ciberpoesia de André Vallias aponta os seus outros e se apresenta como corpo aberto para os experimentos de invenção, na contemporaneidade, sublevando a esse signo a inscrição de complexo, para além do recorrente múltiplo. Aqui, então, analisa-se, posterior à reflexão acerca do contemporâneo, o ciberpoema “Oratório” e como que nele faz-se perceptível as conceptualizações de filósofo tcheco-brasileiro Vilém Flusser para os modos de criação crítica em contextos de novas tecnologias.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ciberpoesia; André Vallias; “Oratório”.

**ABSTRACT:** Expanding the literature out of the physical book seems to be the main goal of the *cyberpoetry* of André Vallias. In cyberspace, his poems are composed of sounds and visual procedures that contribute so much to the democratization of literary production, as well as to the re-signification of the conception of poetry. Organically inscribed in palimpsest, André Vallias’s *cyberpoetry* stands out today for allowing the reader to experiment with various inventions, making the aesthetic sign complex and multiple in meaning. In this essay, therefore, we analyze the idea of *contemporary* as well as the *cyberpoem* “Oratório”, and how we can perceive the conceptions of the philosopher Vilém Flusser about the modes of creation in contexts of new technologies.

**KEYWORDS:** Cyberpoetry; André Vallias; “Oratório”.

## MULTIPLICIDADE E COMPLEXIDADE COMO SIGNOS DO CONTEMPORÂNEO

*queria escrever um poema  
bem contemporâneo  
sem trocar fluidos  
com o contemporâneo  
metonímia –  
Angélica Freitas, 2012*

Habita a produção literária contemporânea sob o signo dialético da multiplicidade –complexidade. As faces desse duplo, antes de serem instâncias nascidas de forma desarticulada e sem envergadura conceitual, parecem ter ressonâncias na teorização acerca do fim da vanguarda, conceitualização de Haroldo de Campos, e no lançamento da concepção do poema *pós-utópico*: “não deve todavia ensejar uma poética da abdicação, não deve servir de alibi ao ecletismo regressivo ou à facilidade (CAMPOS, H. 1997, p. 268), diz-nos o poeta-crítico em seu turno teórico, para falar acerca de sua perspectiva de “encerramento” da poesia concreta. Propõe, então, que a prática de vanguarda, centrada na coletividade e com o anseio da encantação pelo rigor, seja emulada em atuação contextual desencantada, mas igualmente crítica: uma atuação em multiplicidade. Este que não me parece ser um signo suficiente para que plenamente se compreenda a poesia contemporânea, ainda mais quando se observa que, paralela à tradição de vanguarda – aberta pela poesia concreta, no Brasil, e que aqui chamo de poesia de invenção –, segue-se uma poesia do verbal, no continuidade e na ampliação das tônicas modernistas do verso livre ou em formas fixas, mas verso.

Como Marcos Siscar<sup>1</sup>, compreendo que “não há retorno ao verso. O verso (do latim, versus: retorno) já significa o retorno: repetição da linha e deslocamento da linha. Do mesmo modo, não há nada além do verso, em poesia”. Não me parece, também, suficiente para dar conta do fenômeno que subjaz à produção contemporânea, sublevando análises que se sustentem em dicotomizar a poesia em visual-verbal: ora para que se estabeleça efeitos de quebra com as porosidades sígnicas, ora para que se estabeleça

---

<sup>1</sup> Citado a partir do sítio da Revista *modos de usar & co*, acessado por meio do link: <http://revistamododeusar.blogspot.com/2009/04/poetas-beira-de-uma-crise-de-versos-por.html>, em 10 de janeiro de 2018.

hierarquias de superioridade entre as tendências. O espaço contemporâneo aqui é compreendido como múltiplo e complexo: tem como centralidade a união dos polos e o aproveitamento das conquistas de variadas tendências, na quebra, inclusive, com a militância em determinado setor da vanguarda.

Nessa *múltipla* tessitura, trago à tona, para fins de análise, a produção poética de Vallias: uma poesia de invenção, uma vez que se apresenta como uma escrita em palimpsesto com a poesia concreta –

só me interessei por poesia porque um grande poeta e pensador brasileiro, Décio Pignatari, um dos articuladores da poesia concreta, definiu o poeta como o “designer da linguagem”. Portanto, posso dizer que atuo como designer por conta e no âmbito da poesia<sup>2</sup>

– tanto em conceito, na busca pelo novo e no trabalho em diferentes materialidades, quanto em liames criativos: “Vallias apresenta o poema 450|RIO2, que é construído ao modo da relação entre uma palavra enquanto *radical*: rio, a exemplo do *Cidade*, de Augusto de Campos<sup>3</sup>”, diz-nos a análise de um dos trabalhos que dão conta de estudar a poesia digital do poeta. *Complexa*, por assim dizer, posto que vários são os caminhos de análise que se podem lançar à ciberpoesia de Vallias, de modo que inicio pelos elos intersemióticos criados, na valorização de variadas linguagens para a formação do “conceito de poema como *diagrama aberto*”, um poema que preza por “incorporar as noções de pluralidade, interrelação e reciprocidade de códigos<sup>4</sup>”. Trago, então, a versão animada que o poeta dá ao poema *Beba Coca-Cola*, de Décio Pignatari (1957), com a adição de um fragmento do *Moteto em Ré Menor*, de Gilberto Mendes (1967), interpretado pelo Coral da Universidade São Paulo. Na versão intitulada *Beba Coca-Cola Reloaded*<sup>5</sup> (2017), uma colagem de produções musicais e poéticas, com a possibilidade de

2 Entrevista concedida à *Revista Língua Portuguesa*, 2015.

3 *Poesia em abismo na literatura eletrônica de André Vallias*, Eduardo Gonçalves, publicado nos *Anais da Associação Brasileira de Literatura Comparada*, Abralic, 2016, p. 50413.

4 André Vallias ao falar de sua poesia, no site <http://www.andrevallias.com/>, acesso em 10 de setembro de 2017.

5 Possível de ser acessada no site da revista *errática*, <http://www.erratica.com.br/>, acesso em 10 de setembro de 2017.

movimento acrescentada por Vallias, o poema é apresentado com o objetivo de potencializar as instâncias de crítica que o primeiro aponta. Aqui, a repetição da palavra *cloaca*, antecedida por arrotos e pela rispidez nos tons vocais, faz do poema um espelho das produções de Pignatari e de Mendes, no levar para o campo digital aquilo que já se apresentava como rascunho de *ciberpoema*. A versão poética, ou clip-poemas<sup>6</sup>, apresenta o poema original em *flashes*, com a inclusão do *slogan* da marca, e faz-nos voltar à potência poética que o texto de Pignatari possui. Numa abissal homenagem, Vallias cola produções de diferentes campos da atuação artística e guina a sua obra ao lugar da genuína relação entre semioses.

Com o procedimento em *mise en abyme*<sup>7</sup>, Vallias faz de sua poética uma constante no espelhamento dela para si e dela para outras obras, numa complexa estrutura que a torna aberta ao fluxo do contemporâneo para o seguimento da tônica em *avant-garde*. Negando as conceitualizações de Literatura Eletrônica – “não tenho qualquer vínculo com o conceito de ‘literatura eletrônica’<sup>8</sup>” –, o poeta tira do crítico de sua obra a facilidade de um conceito apriorístico, como aquele que nos lança Katherine Hayles (2009, p. 20) acerca da produção literária nascida em materialidades digitais, de modo que é, para ela,

literatura eletrônica [toda obra] geralmente considerada excludente da literatura impressa que tenha sido digitalizada, é, por contraste, “nascida no meio digital”, um objeto digital de primeira geração criado pelo uso de um computador e (geralmente) lido em tela de computador.

Lança-nos, então, ao risco quando apresenta a sua filiação ao pensamento crítico-criativo de Vilém Flusser, a quem o poeta tributa o

---

6 Para usar a nomenclatura que Augusto de Campos dá aos seus poemas em contextos digitais.

7 Mieke Bal, no texto intitulado “Reflections on Reflection: The Mise en Abyme”, In: *On Meaning-Making: Essays in Semiotics*, 1994, p. 45 –, aponta que seja a *mise en abyme* o espelho: “the mirror. That figure, whose definition is the subject of the presente remarks, is called mises em abyme”, esta figura emblemática que leva à obra literária ao abismo das refrações.

8 Entrevista concedida à *Revista Cardamomo*, <http://www.revistacardamomo.com/a-margem-da-margem-a-poesia-eletronica-como-efeito-sincronico-da-invencao-literaria/>, acesso em 10 de setembro de 2017. Anexada ao fim deste artigo, para que melhor se possa ter uma leitura acerca das possibilidades investigativas para a criação de seus poemas digitais.

incentivo para se trabalhar com materialidades digitais:

Augusto de Campos não foi exatamente um incentivador de minha guinada às novas tecnologias. Esse papel coube ao filósofo tcheco-brasileiro Vilém Flusser, a quem tive o privilégio de conhecer quando fui morar na Alemanha. Foi lá que, estimulado por suas ideias, resolvi adquirir meu primeiro computador<sup>9</sup>.

Risco, sim, uma vez que Flusser é, atualmente, considerado uma espécie de visionário deste período de exacerbação tecnológica, onde os aparelhos acabam por se confundir às práticas humanas e zonas de dormência se ativam na sociedade, para a reprodução, *ad infinitum*, dos modos de ver o cotidiano. Em sua *Filosofia da caixa preta*, por exemplo, o filósofo aponta caminhos para que se quebre essa idealização “mágica” que temos com as imagens técnicas, ainda que considere ser essa uma tarefa de extrema complexidade, o que leva a lançar a assertiva que nos toma como “analfabetos em relação às imagens técnicas”, de modo que ele, ao dizer que “não sabemos decifrá-las” (FLUSSER, V. 2002, p. 15), provoca-nos no sentido de iniciar essas instâncias de reflexões. Aceito, por assim dizer, tal provocação e me arrisco, sem me pôr no risco verdadeiro, a ler um poema de André Vallias e aqui socializar esse intento analítico.

### **O RISCO & O ABISMO NAS POTÊNCIAS DE UM ORATÓRIO ELETRÔNICO**

“Oratório”<sup>10</sup>, o ciberpoema a ser analisado, apresenta-se como um corpo em ecrã: um elã que se forma ao toque leitor, ainda que já se apresente espelhado, em fontes que contrapõem o preto e o branco. Ao movimentá-lo, e é o movimento um dos ganhos genuínos dessa poesia na materialidade digital, o leitor se depara com escritos sobre escritos, letras sobre letras que potencializam a tônica do palimpsesto que o poeta faz criar para seus ciberpoemas: aqui, deixando de ser metáfora e acontecendo no poema em

9 Entrevista concedida à *Cardamomo*, aqui já citada.

10 Presente no site do poeta: <http://www.andrevallias.com/oratorio/>, acesso para esta análise feito em 09 de setembro de 2017.

movimento. Antes de iniciá-lo, ou de fazer com que ele se inicie, temos uma espécie de epígrafe do filósofo Giambattista Vico, na tradução de Vallias e no original: as duas que dividem o mesmo espaço. Clico, e o ciberpoema se faz, agora, em movimento e som, como que numa contemporaneização do verbivocovisual da poesia concreta. Nesta, as instâncias de movimentos são percebidas por meio do passar da página, na ideogramatização da letra, no jogo de cores do impresso. *Oratório*, em suas linhas de ampliação e na tônica de invenção, é um ciberpoema com som, movimento e encanto: diz-nos, em silêncio, que o futuro concreto chegou.

Parece-me que Vallias, ao tomar para si o encorajamento que Flusser o indicou, decide fazer de sua poesia uma instância de invenção que une o tecnológico ao resgate com o flerte social, de modo que o “rio/ logo/ morro”, espelhados nas variações que podem ser vistas na imagem, realiza um resgate da cidade do Rio de Janeiro, em sua geografia de morros, com a condição sociopolítica do alto índice de criminalidade. Ao fazer isso, o poeta ressemantiza a função da imagem técnica, da poesia em materialidade eletrônica, e a inscreve na vontade de devolvê-la à fruição estética nesse contexto digital. Ora, se a imagem técnica tem por função em cadeia de “emancipar a sociedade da necessidade de pensar conceitualmente”, a fim de “substituir a consciência histórica por consciência mágica de segunda ordem” (FLUSSER, V. 2002, p. 16), Vallias, ao lançar seu poema como campo de complexidade experimental, vai de encontro a essa perspectiva de uma banalização por meio da materialidade eletrônica, faz-nos resgatar a historicidade do poema em sua relação com a cidade.

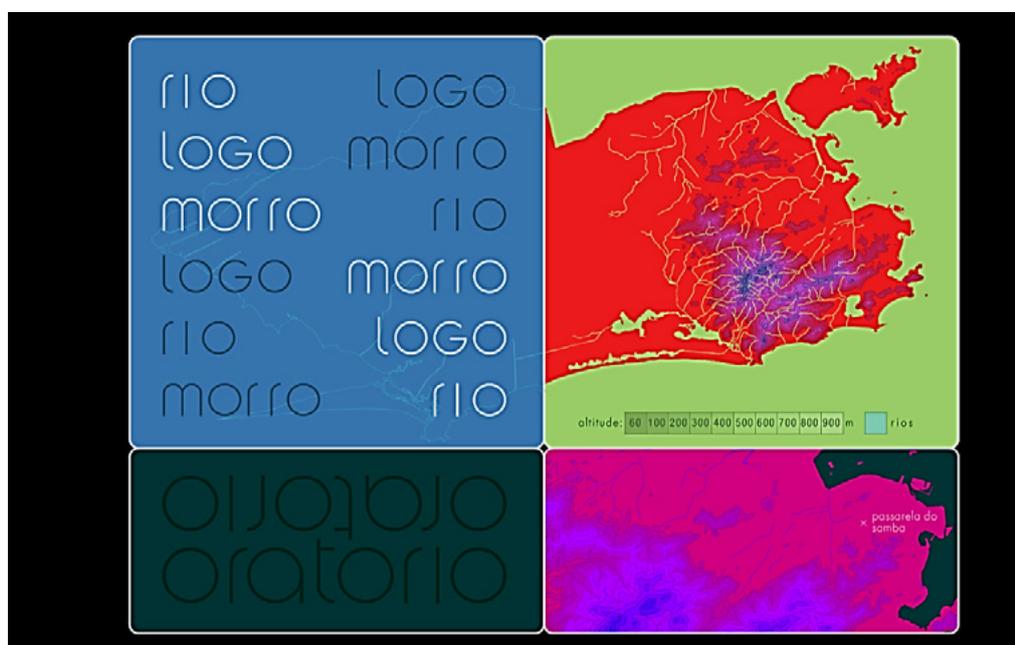


IMAGEM 1: "ORATÓRIO", ANDRÉ VALLIAS, 2003.

Naturalmente, não seria esse jogo de espelhamento, o movimento e inclusão do som os únicos responsáveis por fazer dessa poesia um corpo em abismo no suporte digital. O leitor, este interator quase co-poeta, ao seguir à leitura do ciberpoema, e são múltiplas as possibilidades desse corpo poético ser montado, depara-se com as escrituras de *rio/moro* entrecortada pelos nomes dos morros que compõem a geografia do Rio de Janeiro, dotando – talvez – o *morro* num duplo entre o substantivo, indicador geográfico, e o verbo: ação natural, antecipada por atenuantes sociais.

O som acompanha a experiência. O leitor, acostumado numa leitura de passar as folhas, vê-se surpreendido com o passar das telas, na manipulação que ele pode, ou não, seguir. Fato é que o ciberpoema acontece sob a impressão de que estamos “abandonando a estrutura do deslizamento linear, próprio dos textos, para assumir a estrutura de saltar quântico, próprio dos aparelhos<sup>11</sup>”. De fato, o advento das novas tecnologias veio para pôr sob suspeita a superação da crise de/do verso e nos levar ao novo questionamento de quais seriam os limites da criação literária, da poesia, ou mesmo do que podemos considerar enquanto poema. Parto, por assim dizer, de um campo conceitual de valorização das realizações entre os signos

11 Flusser, op. cit.: p. 63.

semióticos, esses *signos em rotação* – como queria Octávio Paz (2013) –, e confirmo que, em minha recepção, trata-se de um ciberpoema a produção artística de André Vallias.

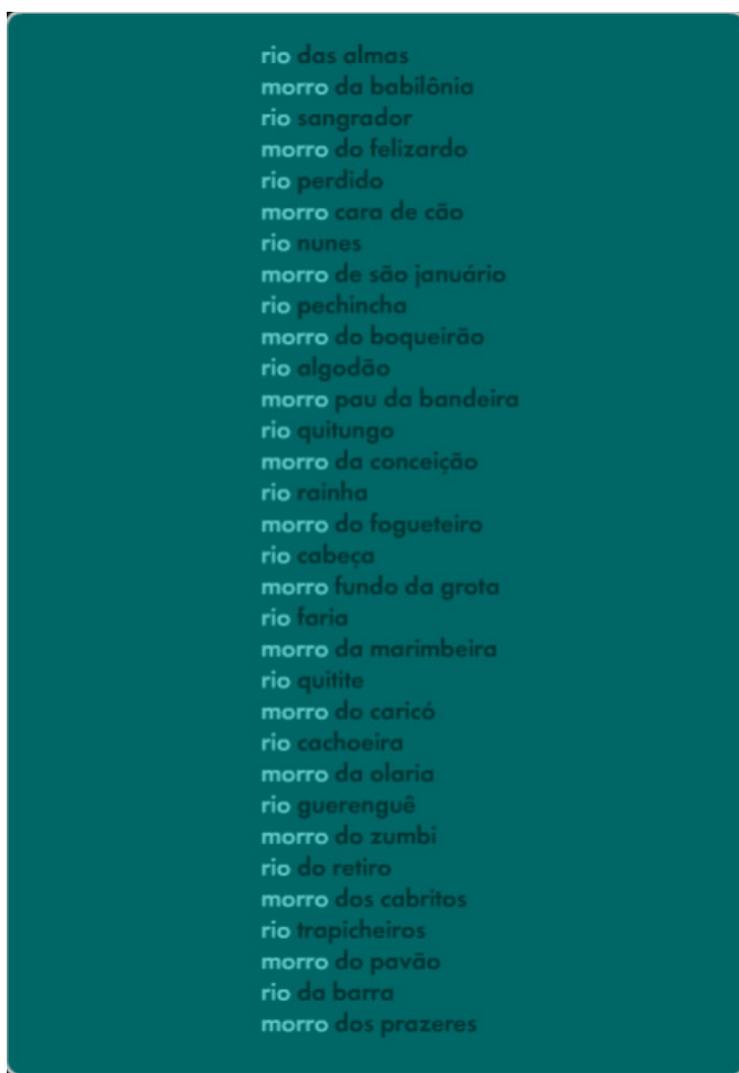


IMAGEM 2: “ORATÓRIO”, ANDRÉ VALLIAS, 2003.

Seria, então, o ciberpoema uma produção poética não convencional, que surge nesse espaço das emergências de novas linguagens que compõe o contemporâneo. O poeta, atento às possibilidades de explorar e de criar novas linguagens, toma como trabalho, para si, não “somente [o] reproduzir, mas também produzir realidade: seus poemas contêm uma ou várias das respostas possíveis para a questão do que é o sujeito de hoje, do que será amanhã e depois de amanhã” (STERZI, E. 2003, p. 101), do que é a poesia hoje, do que será amanhã...

É, ainda, em Augusto de Campos, o poeta e o crítico de arteciência,

que busco luzes para conceituar esses corpos poéticos no ciberespaço enquanto ciberpoemas. No seu mais recente livro, uma obra quase que de regísto de sua produção organicamente digital, o poeta – além de problematizar os limites do livro enquanto materialidade para a poesia que ele cria –, lança uma saudação a Mallarmé e diz, em versos marcados pela ação do tempo, memoráveis, que o *cibercéu recolhe aquilo que a TV nega*<sup>12</sup>. Mallarmé, Augusto de Campos e agora André Vallias estão na rede, conectados e à espera de ciberleitores dispostos a fruir nessa poesia que troca de materialidade, mas não perde a função de antena para captar a precisão de nossos dias. Imbuído na tradição de vanguarda que anseia o novo enquanto invenção, Augusto de Campos (2015, p. 232) avalia o que hoje tempos enquanto potência criativa e diz que:

as potencialidades da linguagem digital cresceram extraordinariamente, em brevíssimo espaço de tempo, com hardwares e softwares cada vez mais aperfeiçoados e disponibilizados, reavivando no mundo dos signos a pertinência antecipatória das propostas de vanguarda, fulcradas em conceitos como a materialidade do texto e sua projeção pluridimensional, visual e sonora ('verbivocovisual'), a interpenetração do verbal e do não verbal, a montagem, a colagem, a interdisciplinaridade, a simultaneidade e, por fim, a interatividade, em substituição aos modelos convencionais do discurso ortodoxo e fechado. Vista dessa forma, a luta das vanguardas transcende as impertinências solipsistas ou os caprichos de originalidade, para se articular em termos de premonição e mudança revitalizadora, não como agitação epidérmica de '*starters of crazes*' mas com necessário impulso metamórfico de '*inventors*', nos termos das categorias poundianas.

Justifica-se, por assim dizer, aquilo que, até aqui, chamo de ciberpoema, sendo Vallias um poeta que percebe a mudança operada pela entrada efetiva das novas tecnologias e como que essas implicam uma alteração nas formas de criação, recepção e circulação do elemento literário. Naturalmente, não se espera que a crítica e o público percebam essa mudança com a mesma perspicácia dos poetas e artistas, como não perceberam as reconfigurações da escrita com o surgimento do impresso. Faz-se necessário, é preciso que se

12 Refiro-me ao poema *tvgrama 4 erratum*, Augusto de Campos, 2007, in: *Outro*, p. 34-35.

diga, que novos olhares críticos se lancem para esses objetos, que novas teorias críticas nasçam para poder dar conta dessa emergência criativa. Analisando-se a arte de hoje com as laudas do século passado, pautadas em critérios com finalidades ausentes das de hoje, perde-se a capacidade de compreensão dessa superfície de encanto, perdendo-se, igualmente, a possibilidade de desvelar o que a ela subjaz.

Logo, corpo em abismo, a ciberpoesia de Vallias flutua entre suportes. Melhor, entre materialidades, haja vista ter sido performada pelo poeta, em duas ocasiões, como forma de abrir um caminho de leitura que ajuda à recepção de sua obra no criar um percurso de leitura desse poema fractário e poroso. Na primeira performance<sup>13</sup>, as projeções de *rio logo moro*, espelhado e em transparência entre os espelhamentos como forma de sugerir os múltiplos acontecimentos desse que pode ser *moro logo rio*, tornam-se dialéticas ao passear do poeta frente à projeção multissígnica. Aqui, então, o corpo do poeta integra, e não só em voz, o acontecimento do ciberpoema: seu ir e vir diz, de outra forma, os modos de acontecer de um *oratório* poético, de um clamor de denúncia daquela experiência urbana de mortes cotidianas. Compreendendo-se, portanto, “a poesia [como] um meio de pôr-se em perigo sem se arriscar, um modo de suicídio, de autodestruição, que deixa lugar comodamente à mais segura autoafirmação” (BLANCHOT, M. 2011, p. 151), André Vallias lança um canto poético de denúncia e de elogio à geografia acidentada do Rio de Janeiro, nos estigmas que para ela estamos acostumados a ver lançadas: ora como forma de fazerem variar as manutenções das espacialidades marginais, ora como forma de legitimarem massacres e invasões institucionais.

Isto dito, pode-se compreender que, se parado o ciberpoema, na tela única de seu acontecimento, faz-se potente em sua atuação; em movimento, e com a oralização dos quase-versos que nele se inscrevem, sua potência é-se ampliada. A dialética movimento-movimentos – composição a que o poema alude (e o corpo do poeta, na performance, parece suscitar isso) –, faz-nos olhar suas linhas e relacionar as suas partes para a formação de um todo poético. Assim, em “Oratório”,

ao vaguear pela superfície, o olhar vai estabelecendo relações temporais entre os elementos da imagem: um elemento é visto

---

13 Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=IHIGCMYzss4>, acessado em 12 de setembro de 2017.

após o outro. O vaguear do olhar é circular: tende a voltar para contemplar elementos já vistos. Assim, o ‘antes’ se torna ‘depois’, e o ‘depois’ se torna o ‘antes’. O tempo projetado pelo olhar sobre a imagem é o eterno retorno. O olhar diacroniza a sincronicidade *imagética por ciclos*. (FLUSSER, V. 2002, p. 8)

Nesse vaguear nas imagens técnicas, temos a possibilidade de se criar instâncias de reflexões que nos afastem do risco de passarmos alheios à crítica ao “tempo mágico”, este responsável pela alienação do homem, uma vez que desloca a função, o sentido, da imagem e a toma como biombos do mundo, antes de seguir na leitura da imagem como elucidativa e representativa da sociedade, como um elemento de mediação. Isso é o que o *Oratório* de Vallias busca trazer: um liame regressivo que lança a instância de fruição ao elemento digital, uma instância que seja, *per se*, crítica e capaz de resgatar a capacidade humana na relação com as máquinas, com o suporte digital. Seria, portanto, diminuir o poema o fato de achar que a sua potência vem apenas pelo seu trabalho com os elementos digitais, ainda mais quando se compreende que, num mundo completamente imerso no visual, as imagens técnicas são recepcionadas como objetos que não têm, em si, valor, haja vista a ideia de que todos sabem, ou podem, fazê-las.

Essa visão, certo modo errônea, faz-nos decair/recair na compreensão de que, por todos poderem produzir imagens em materialidades digitais, todos podem entendê-las. No entanto, o crítico da imagem técnica precisa se afastar um pouco desse atravessamento meramente afetivo, de compreendê-la como superfície de encanto, para desvelar o que a ela subjaz. Nessa reflexão, é-se preciso compreender as instâncias de manipulação ao comportamento do receptor, haja vista a capacidade de as imagens técnicas suprimirem a consciência histórica. Assim, elucidar a sociedade dos mecanismos de manipulação e de alienação dos aparelhos em cadeia, nos quais se inscrevem as produções digitais em geral, podem ajudar “a quebrar o círculo” e a “emancipar a sociedade do absurdo” (*Idem*. p. 59).

Quando, nesse ponto reflexivo, vejo Vallias performar o seu “Oratório”, de forma seccionada<sup>14</sup> a dar destaque às escrituras que se inscrevem no ciberpoema, penso que esteja ele corroborando, em sua poesia de invenção, para a atenuação dessas formas de alienação que a imagem

<sup>14</sup> Refiro-me à performance *Oratório II*, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=NVqaU9XoESQ&t=136s>, acessado em 12 de setembro de 2017.

técnica pode nos criar. No seu poema, as imagens estão carregadas de memórias. Mnemônicas, por assim dizer, constroem pontes entre o verbal e o não-verbal e faz de seu poema um tecido em linguagem, em seu outro lado, das geografias tecidas.

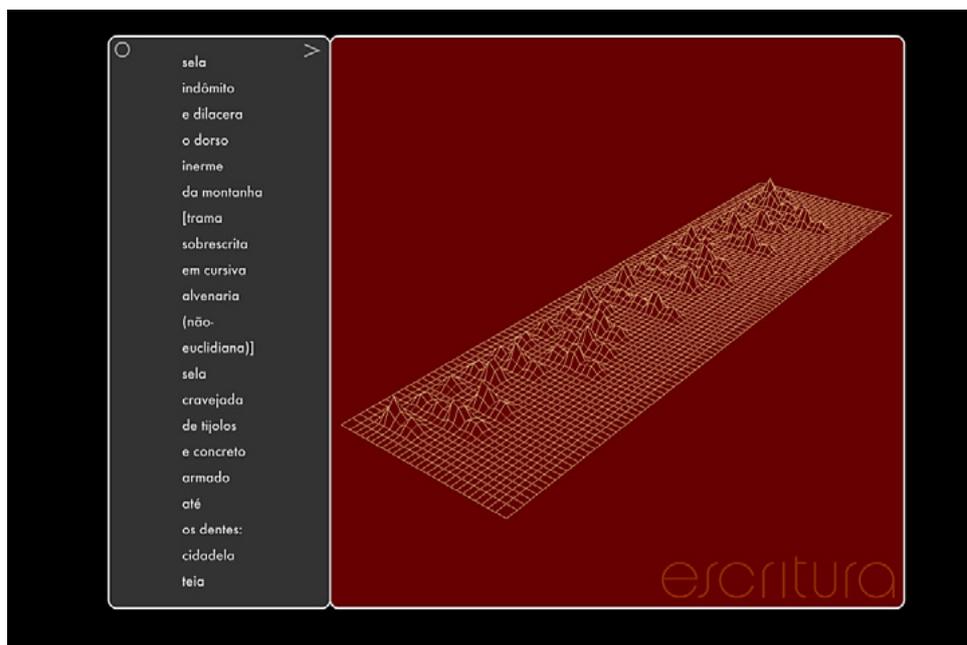


IMAGEM 3: "ORATÓRIO", ANDRÉ VALLIAS, 2003.

Na imagem acima vista – intitulada de *favela da rocinha*, no corpo do poema –, podemos perceber como alguns conceitos que podem ser partilhados pelos cariocas são lançados àquela geografia, ainda que no sentido de desautomatizar as partículas comuns nas instâncias de escriturar aquele espaço. Em sua continuidade, novas imagens são postas no plano verbal, e o não verbal vai se movendo: corpos dinâmicos, na construção de *conrado/ [santo/ de constância]/ compra/ o voluntário/ cessar-fogo/ da descrença*. São cinco telas, do início ao fim da *escritura da favela da rocinha*.



produções das imagens técnicas, ou das fotografias. Aqui, com igual grau de experimento, Vallias lança sua ciberpoesia ao campo consciente de trabalho no sentido de desvelar o que não se é dito na produção de arte em contextos de novas tecnologias: é como se o poeta nos dissesse que as propostas de produção, em poesia de invenção atrelada ao digital, permanecem na tônica do experimento, no ir além do que o código digital espera da experiência humana. Seu poema, *Oratório*, é apenas uma das formas de se dizer que o contemporâneo é complexo e múltiplo, que segue naquela tônica em que Haroldo de Campos denomina de *presentidade*, modos de se permanecer em dialética com o tempo em que é organizado, em *avant-garde*.

### PROVISÓRIO FIM

Intentei ler o ciberpoema que contextualiza minha reflexão em apenas alguns de seus acontecimentos, de modo que menciono que as *escrituras corcovado* e *passarela do samba* mereceriam atenção maior nesta análise. Tento, contudo, justificar no sentido de dizer que minha intenção girou em torno de defender essas experiências intersemióticas como dotadas de potência, no sentido de se seguir na proposta de experimento poético. Em Vallias, especialmente por sua capacidade de trabalhar conscientemente os códigos digitais, podemos perceber que existe um trabalho de abismo de sua obra em si e em outras, desse relance intersemiótico possibilitado pelas novas tecnologias, mas não sem que se faça dessa materialidade superfície para que se afetem os problemas sociais e as inquietações humanas.

É preciso rever “Oratório”, assim como a poética emergente de Vallias. Esta que ressemantiza Hölderlin e lança *para que poetas em tempos de miseré?*<sup>15</sup>, ainda que responda em produções outras que tentam organizar o presente, dando-o forma e memória. Dotada de ironia, sua poesia evidencia essa captura do agora, não do instante e diz-nos *como ficou chato ser contemporâneo/ serei instantâneo/ agora/ como ficou chato/ser instantâneo/ serei autômato/ agora*<sup>16</sup>. É do contemporâneo como instante que o poeta busca se desviar, inscrevendo sua poesia na duração, lançando-se como

---

15 Vallias, 2016, poema *rolderlim*, acesso possível em <http://andrevallias.tumblr.com/page/2>, 12 de setembro de 2017.

16 Vallias, 2016, poema *autômato*, acesso possível em <http://andrevallias.tumblr.com/page/3>, 12 de setembro de 2017.

poeta em vias de desvelar ao que se inscreve no trânsito intersemiótico.

## **ANEXO - ENTREVISTA**

Segue, para que melhor se possa conhecer os pressupostos conceituais do poeta, uma curta entrevista que fiz no início de 2017. Em trocas de e-mails e com algumas evasivas típicas de quem conhece os mecanismos implícitos do perguntar e responder, o poeta respondeu a oito perguntas que têm como objetivo compreender melhor sua trajetória e os seus lugares no campo da criação de poesia. Ao anseio de longas respostas, respostas precisas e com potencialidades de melhor dizer em silêncios.

### **1. Seu trabalho no campo da criação artística é amplo, ora como tradutor, ora como poeta/designer da linguagem. Como acontece a interação entre as atuações?**

Naturalmente, porque, no fundo, é tudo a mesma coisa: “poetar é traduzir” já dizia Novalis, reiterado no século XX por Marina Tsvetáeva. E, no entanto, a atividade da tradução poética implica num mergulho na criação de um outro poeta, e numa outra língua. É um desafio que acaba repercutindo na nossa maneira de criar. Como, aliás, tudo o que se lê. Traduzir — no sentido de “transcriar” e “outraduzir” – talvez seja o “esporte radical” da poesia.

### **2. A sua criação no campo da poesia visual data do período anterior ao uso – propriamente dito – do computador como tecnologia criativa. Com criações em serigrafias e livro-objeto, seu trabalho é admirado, inclusive, por contestadores da poesia em contextos eletrônicos. Como você avalia essa recepção e traça uma linha evolutiva de sua criação em literatura de invenção, para usar uma expressão corrente entre os tri-gênios concretos?**

Procuro não avaliar a recepção do meu trabalho. Deixo isso para os especialistas

### **3. Em mais de uma ocasião, são mencionados as trocas entre os desejos criativo-poéticos de Décio Pignatari e os seus, bem como a alusão a Augusto de Campos como um incentivador de sua guinada às novas tecnologias. Como se deu essa troca entre a poesia de viés concreto e a sua? Quais são as diferenças e semelhanças que você consegue apontar?**

Augusto de Campos não foi exatamente um incentivador de minha guinada às novas tecnologias. Esse papel coube ao filósofo tcheco-brasileiro Vilém Flusser, a quem tive o privilégio de conhecer quando fui morar na Alemanha. Foi lá que, estimulado por suas ideias, resolvi adquirir meu primeiro computador. Quando voltei ao Brasil, em 1994, é que passei a ter um contato mais próximo com Augusto, que também já tinha seu computador. Começamos aí a trocar figurinhas. Como já trabalhava com softwares de autorção multimídia e animação, pude passar muita informação para ele, que começou então a fazer seus clipe-poemas animados e com alguns recursos de interatividade.

**4. Parte da crítica recente apresenta receios, com relação ao flerte entre a poesia e o ciberespaço como suporte criativo, parte aponta que esse caminho pode levar a literatura ao encontro orgânico do leitor com a obra, numa possível democratização da criação literária. Qual seu lugar acerca dos ganhos e perdas da obra de arte na era de sua interação tecnológica?**

A criação poética se dá no contexto maior de uma cultura. Não dá para separar cultura de tecnologia; e é um erro chamar de tecnológico apenas aquilo que é referente às ditas “novas tecnologias”. Portanto, impossível fazer poesia hoje sem interagir, ainda que negativamente, com as tecnologias que estão ao nosso redor. Mesmo a revalorização de técnicas passadas como reação ao predomínio das novas tecnologias não seria possível sem essas. A crítica não precisa ter receios até porque ninguém mais dá atenção aos receios da crítica, que se encontra, aliás, numa situação bem mais crítica do que a poesia.

**5. Existe, na sua concepção poética, o conceito de poema enquanto diagrama aberto, em porosidade com os signos em rotação e em pluralidade de leitura. Ao interagirmos com seus poemas, percebemos que o leitor é responsável, certo modo, pelos caminhos que o poema vai construindo. O que se tem como ganho nesse lançar para o leitor a rota a ser seguida e os sentidos a serem construídos?**

Não proponho o conceito de “diagrama aberto” com o intuito de criar um diferencial para meus poemas ou similares, mas para ampliar o conceito, de modo que dê conta de práticas que ficam pouco à vontade no antigo. O que falo sobre diagrama aberto se aplica, no fundo, a qualquer tipo de leitura. Os poemas chamados interativos apenas explicitam isso em sua própria dinâmica e nem sempre, diga-se de passagem, da maneira mais

## Referências

- BAL, Mieke. Reflections on Reflection: The Mise-en-Abyme. In: **On Meaning – Making: Essays in Semiotics**. Cidade: Editora, 1994. p. 45-58.
- BLANCHOT, Maurice. **Uma voz vinda de outro lugar**. Tradução de Adriana Lisboa. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2011.
- CAMPOS, Augusto. **Não**. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- \_\_\_\_\_. **Outro**. São Paulo: Perspectiva: 2015.
- \_\_\_\_\_. **poesia antipoesia antropofagia & cia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- CAMPOS, Haroldo. **O Arco-Íris Branco**. Rio de Janeiro: Imago, 1997.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma Futura Filosofia da Fotografia**. Tradução do autor. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- GONÇALVES, Eduardo. Poesia em Abismo na Literatura Eletrônica de André Vallias. In: **Anais do Encontro Internacional da Associação Brasileira de Literatura Comparada**, Universidade Estadual do Rio: 2016.
- HAYLES, Kathrerine. **Literatura Eletrônica: Novos Horizontes para o Espaço Literário**. São Paulo: Editora Global, 2009. Tradução de Luciana Lhullier e Ricardo Moura Buchweitz.
- PAZ, Octávio. Os Signos em Rotação. In: **O Arco e a Lira**. São Paulo: Cosac Naify, 2013. Tradução de Ari Roitman e Paulina Wacht.
- SANTAELLA, Lucia. O Corpo Vivo Como Suporte da Arte. In: SANTAELLA, Lucia. **Culturas e Artes do Pós-Humano: Da Cultura das Mídias à Cibercultura**. São Paulo, Paulus, 2009.
- SISCAR, Marcos. **Poetas à Beira de uma Crise de Versos. modos de usar & co**. Blog: 2009. Acesso: <http://revistamododeusar.blogspot.com/2009/04/poetas-beira-de-uma-crise-de-versos-por.html>.
- STERZI, Eduardo. Todos os Sons, Sem Som. In: SÜSSEKIND, Flora; GUMARÃES, Júlio. **Sobre Augusto de Campos**. Rio de Janeiro: 7Letras; Fundação Rui Barbosa, 2004.

VALLIAS, André. **Site do Artista**. Disponível em <http://www.andrevallias.com>, acesso em 2017.

\_\_\_\_\_. **Revista Errática**. Disponível em <http://www.erratica.com.br/>, acesso em 2017.

\_\_\_\_\_. **Página no Tumblr**: Disponível em <http://andrevallias.tumblr.com/page/2>, acesso em 2017.

\_\_\_\_\_. **Canal no Youtube**. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=NVqaU9XoESQ&t=136s>, acesso em 2017.

\_\_\_\_\_. *À Margem da Margem: A Poesia Eletrônica como Efeito Sincrônico da Invenção Literária*. Recife: *Revista Cardamomo*, 2017. Entrevista concedida a Eduardo Gonçalves, acesso possível em: <http://www.revistacardamomo.com/a-margem-da-margem-a-poesia-eletronica-como-efeito-sincronico-da-invencao-literaria/>, acessado em 2017.

eficaz e complexa. Não há nada ainda no campo computadorizado que se compare a experiência de um cérebro humano lendo a “Odisseia” de Homero ou a “Divina Comédia” de Dante, para ficarmos apenas em dois exemplos.

**6. Certa vez perguntado sobre seu processo de produção recente, Augusto de Campos menciona que é o computador o lugar da sua criação literária, desde quando começou a usá-lo. Vez ou outra, segue Augusto, anota-se uma ideia num papel e recupera-se para o trabalho no computador. E o seu trabalho em criação poética como acontece? Existe um suporte que anteceda o computador, enquanto lugar de criação literária?**

Sim, o cérebro (risos). Passo a maior parte do tempo na frente de um computador conectado à rede, portanto, interagindo com softwares e informações na tela. Desse processo, muita coisa vai sendo esboçada e registrada para trabalho futuro. Mas muito coisa fica simplesmente rodando na cabeça, enquanto ando, dirijo o carro, etc e vai sendo reprocessada para, eventualmente ser anotada e de repente tomar uma forma mais consistente. Então, a “cabeça” é mesmo a grande plataforma. Computadores, smartphones, blocos de anotação não passam de extensões e próteses.

**7. Definindo literatura eletrônica, Katherine Hayles menciona a tendência de interação leitora constante e o não funcionamento do texto literário eletrônico em outros suportes. Parte de sua obra – no entanto e enquanto potência visual –, pode habitar diferentes suportes. Quais as vozes conceituais você aponta como norteadora de suas criações?**

Não tenho qualquer vínculo com o conceito de “literatura eletrônica”. E adoto a ideia de “diagrama” justamente para evitar essas simplificações, como “poesia visual”. O diagrama parte do pressuposto de que tudo é uma amarração muito mais complexa de códigos que envolvem em maior ou menor grau: imagens, sons, números, ideias, etc.

**8. Como você pensa a partilha do poeta, na interface estético-política, com os temas sociais que circula a sua produção, ainda mais quando se pensa num contexto político como o que vivemos – de sucessivos golpes e perdas diárias?**

Creio que toda criação poética – e uso aqui o termo no sentido mais abrangente possível (do grego ‘poiésis’ = o que é feito) – tem dimensão política, até mesmo quando pretende não ter. A partilha são a múltiplas e imprevisíveis leituras que uma obra possa instigar. Acho que escapa ao

âmbito do criador, pertence ao “deus-dará” do mundo.

**O CONTEMPORÂNEO  
ENQUANTO  
AMÁLGAMA: ANÁLISE  
DO FOTOPOEMA  
“CARMIM”, DE  
ARNALDO ANTUNES  
E MÁRCIA XAVIER**

**José Eduardo Gonçalves dos Santos**

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

eduardo\_goncalves\_santos@hotmail.com

**Malthus Oliveira de Queiroz**

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

malthus.queiroz@gmail.com

**RESUMO:** Por meio da leitura de *ET EU TU*, livro de Arnaldo Antunes e Marcia Xavier (2003), apresentamos, neste artigo, algumas reflexões sobre o contemporâneo em sua tendência de continuidade com os incursos vanguardistas de problematizar as fronteiras entre as linguagens artísticas, como forma de sublevar novos gêneros e de lançar o objeto literário em dialética com a materialidade que o compõe. Tomamos obra analisada, constituída por fotopoemas, gênero emergente e de autêntica porosidade sígnica, para apresentar, na caleidoscópica cena que compõe o contemporâneo, uma vertente que aponta às reminiscências de seu átimo criativo.

**PALAVRAS-CHAVE:** *ET EU TU*; Poesia Contemporânea; Fotopoema; Novas materialidades.

**ABSTRACT:** Through the reading of *ET EU TU*, a book by Arnaldo Antunes and Marcia Xavier (2003), this article presents some reflections about the contemporary age and its tendency to endure the avant-garde incursions. This tendency problematizes the boundaries between artistic languages, as a way of originating new genres, and puts the literary object in a dialog with its own materiality. We perceive the analyzed work, organized by photopoems, an emergent genre characterized by an authentic porosity of signs, in order to present, in the kaleidoscopic scene that composes the contemporary, a strand that refers to the reminiscences of its creative momentum.

**KEYWORDS:** *ET EU TU*; Contemporary Poetry; Photopoems; New Materialities.

## POR UM EFEITO DE INÍCIO

*Intruso entre intrusos intraduzo*

o  
 me smo  
 me  
 me  
 me  
 no me io  
 yo  
 i  
 je  
 do eu tro

*Eutro – Arnaldo Antunes, 2010.*

Ao contemporâneo, em poesia, convencionalizou-se a denominação do signo múltiplo: são poéticas múltiplas, para este mo(vi)mento de produção que trabalha nos limites: do verbal, do não verbal, das materialidades e das fronteiras. Sejam quais forem as tendências que se apontem para o que se produz hoje, no âmbito da poesia, há sempre que se marcar uma de continuidade com as instâncias de vanguarda<sup>1</sup>, de modo que, ora na atenuação entre as fronteiras das linguagens, ora na criação de novos modos de dizer, uma parte da produção dita contemporânea segue na potência de ressemantizar o verbal e de dotar o verso de amálgamas com as semioses artísticas. Sobre isso, Schollhammer (2007, p. 7), na introdução do seu *Além do visível*, diz-nos da predominância estética da imagem na construção das poéticas contemporâneas, sendo a própria literatura de hoje “fascinada pela imagem, [de modo que] refere-se insistentemente ao universo visual, fala de fotografia, de cinema, de televisão e cria sua própria visualidade em contato

---

<sup>1</sup> No que diz respeito às tendências acerca do contemporâneo, destacamos duas obras que apontam para o caráter de “multiplicidade” e de continuidade com relação à produção de vanguarda. A primeira pode ser encontrada na obra “Sobre Augusto de Campos”, na organização de Flora Süssekind e Júlio Castañon Guimarães (2004, p. 7), para quem existe, na prática crítica, “um movimento surdo, pseudoconsensual, de rejeição cultural à tradição da vanguarda e às práticas artísticas experimentais, perceptível na vida literária de hoje”. A segunda está na antologia de poetas contemporâneos “Concerto a quatro vozes”, organizada por Domício Proença Filho (2006, p. 17), em que se demarca quatro tendências do contemporâneo e a terceira diz respeito à presença das vanguardas de 50/70 na produção literária de hoje: “para além dessas vanguardas, de que foram marcadas lideranças, alguns poetas assumiram seus projetos individuais”.

e disputa com a realidade visível”. À pertinente colocação referencial, escrevemos que a poesia de hoje, não com raras exceções, aponta para os seus *outros*: inscreve-se no limiar entre o que hoje pulsa em possibilidade e o que já foi realizado. Inscreve-se essa poesia como corpo *estranho*, corpo *intruso* em meados para dizer dos seus *eus*, torna-se uma poesia em *eutro*. O outro, então, é chamado, ao modo do paideuma concreto, para o estabelecimento das eleições sincrônicas na pura constatação de que é da poesia que nasce a poesia; ou, no caso da poesia contemporânea de tendência de vanguarda, a poesia nasce das multiplicidades sígnicas, dos *elos* entre as linguagens.

Assim, à primeira colocação aqui realizada, acerca dos toques e das trocas com as outras linguagens artísticas, torna-se inegável enxergar, contextualizado na assertiva de Schollhammer, o papel da tecnologia, que se reverte numa cultura de tecnologia e prende cada vez mais o olhar humano à tela: ora a do cinema, ora a do computador, ora, ainda, a do smartphone. Diísto nasce, por assim dizer, a prática do *ver* e do *se ver* constantemente: adubo para um imaginário – matéria-prima e substância eleita da criação artística – que constrói seus mecanismos de expressão sustentados na imbricação das diversas redes midiáticas e seus sistemas semióticos, originando invenções poéticas, ao modo das vanguardas, e permitindo à arte a incorporação constante de novas formas e de novas linguagens. Dentro desse contexto, do qual despontam linguagens e fazeres estéticos que desafiam os limites formais da linguagem artística, a arte se debruça para questionar o seu próprio fazer, erigindo dessa forma o principal foco das produções artísticas contemporâneas: a própria arte. Para Sébastien Joachim (1995), as produções contemporâneas constatam uma florescência de meta-poemas, meta-ficções, meta-arte enfim, que tendem a transgredir as fronteiras delimitadas pelos gêneros de discurso tradicionais. Nessa profícua tendência de produção poética, cara ao panorama teórico-crítico da intersemiose – pelo adensamento das legitimações das linguagens em *trânsito* –, situa-se a obra aqui escolhida para análise, como forma de contextualizar nossas reflexões em torno do que se fala quando se fala do contemporâneo: *ET EU TU*, de Arnaldo Antunes e Márcia Xavier.

Composta de poemas e fotos que se imbricam na construção de uma poiesis multifacetada – balizada pela união da palavra e da imagem (texto e foto) –, *ET EU TU* traz referências da poesia moderna e da poesia visual concreta, ponto a que fazemos encontro com a segunda colocação aqui realizada: a poesia de hoje como porosa às poéticas que compõem a inscrição de uma historiografia marcada sob o signo a que quer estabelecer relações. Nesse ir além da poesia moderna, dizemos que essa obra em dupla captura

os objetos pelo discurso e pela imagem e, ao mesmo tempo, propõe uma transgressão de gênero, superando a operação da leitura e de observação para engendrar uma leitura conjunta texto-imagem, reafirmando a transtextualidade pós-moderna. Do livro, escolhemos para comentar o poema que versa acerca da captura de um momento de tourada, o instante em que se confrontam touro e toureiro, desdobrando-se sobre o termo *carmim* para erigir uma mensagem poética multifacetada nos códigos textuais, imagéticos e gráficos. Antes dessa leitura, e muito embora reconheçamos que a presença de Arnaldo Antunes no cenário cultural brasileiro seja bastante visível – sobretudo quando se leva em consideração a sua atuação enquanto músico de uma das parcerias musicais comercialmente mais bem-sucedidas da história da música brasileira: os *Tribalistas*<sup>2</sup> –, abriremos no texto que ora apresentamos uma breve seção para recolher elementos acerca dessa poética em estudo: quais parecem ser os interesses estéticos e de como, em trânsito, essa obra se inscreve no contemporâneo por meio palavra em distintos desdobramentos.

## I COMO SE CHEGA A SER O QUE SE É

O trabalho com as múltiplas possibilidades da palavra é uma constante na obra de Arnaldo Antunes: poeta, cantor e compositor, sua obra poética se insere na contemporaneidade como uma voz autêntica, híbrida, que “personifica a vocação intersemiótica de uma geração que dá continuidade às propostas estéticas do concretismo” (Pinto, 2004, p.65), sem, no entanto, cair na mera diluição da forma. Abrangendo, antes, em sua obra “a dicção minimalista e a temática pop (inspirada em slogans, cartazes publicitários, ditos populares)” (*Ibidem*), o autor leva frequentemente sua linguagem a ultrapassar os limites da palavra impressa, criando um universo poético no qual o texto dialoga com outras mídias: às vezes conservando as diferenças dos códigos e, no caso do livro abordado neste trabalho, criando um universo expressivo imbricado, sensitivo, fluido, inseparável, como um encontro de caminhos formando um novo caminho. Acerca disso, o poeta, que também é músico e artista visual, diz-nos que sua produção se relaciona por trazer

---

2 Conjunto musical brasileiro composto por Arnaldo Antunes, Carlinhos Brown e Marisa Monte que, em 2002, juntam-se numa parceria que renderia um álbum homônimo de expressivo sucesso, mantendo-se como único trabalho até 2017, quando voltam a se reunir para a produção de um novo material fonográfico.

à tona

territórios que têm essa intersecção comum que é a palavra. Existe um trânsito e essas atividades estão sempre em diálogo. Quando vou fazer uma canção já faço para ser cantada, ou um poema para ser lido, mas existem exceções. Esse trânsito entre linguagens é cada vez mais fluente para todo mundo porque hoje, com computador, você tem música, palavra, imagem, tudo junto. Tem muita coisa que publiquei como poema e anos mais tarde fui musicar. Ou o contrário. Esse movimento é comum. (ANTUNES, A. 2010).

Realiza-se, por assim dizer, além da evidência à porosidade artística, a menção ao aspecto tecnológico, ou de uso pleno das novas tecnologias, que as obras contemporâneas vêm realizando<sup>3</sup>. Ora, antes de ser uma inquietação do nosso contemporâneo, o uso das materialidades tecnológicas e o anseio de extrapolação do livro enquanto corporeidade foi uma insistência dos poetas concretos, sobretudo Augusto de Campos, que, certo modo, tornam-se referências para a criação artística de Antunes, ainda mais quando esse escolhe por tornar a linguagem transcódigo, tema principal de sua poética, inserindo-se no imenso campo da poética pós-moderna: “que já não se vê apenas como produto de uma mentalidade moderna”<sup>4</sup>; antes, vê-se como um amplo questionamento do fazer artístico. Seu fazer poético, permeado pela quebra de paradigmas no que tange a formas fixas de expressão, é em parte produto das “novas formas de produção literária e a inovação de outros meios como a fotografia, a televisão, o cinema e os meios eletrônicos em geral”<sup>5</sup>, assemelhando-se a outras formas híbridas, como instalações, vídeos-arte, montagens. Sua formação interdisciplinar lhe permite isso: Arnaldo primeiro se tornou conhecido como músico para, depois, enveredar

---

3 Para melhor dizer de nossa assertiva, apontamos para a observação de poetas como André Vallias, que faz uso das novas formas de produção de linguagem para a criação de poesia, e tem parte de sua obra disponibilizada em sites, como o da revista *Errática*: <http://www.erratica.com.br/> - aqui acessado em 29 de abril de 2018.

4 ARAÚJO, Ricardo. Poesia e Pós-modernidade. In: ALCÂNTARA, Simone Silveira de. Entrecruzamento de linguagens em Arnaldo Antunes. *Interdisciplinas*, ano 3, volume 7, no 7. Universidade de Brasília.

5 ALCÂNTARA, Simone Silveira de. Entrecruzamento de linguagens em Arnaldo Antunes. *Interdisciplinas*, ano 3, volume 7, no 7. Universidade de Brasília.

pelos caminhos da escrita e da *performance*, o que lhe proporcionou uma maior desenvoltura no campo da poesia visual.

Quando se lança no campo da poesia, por exemplo, o faz com obras que trazem à tona o caráter de tridimensionalidade, de trabalho com distintas materialidades<sup>6</sup>. *Nome* (1993), projeto em três mídias: o impresso, o sonoro e o audiovisual – numa evidência, primeiro, de como as atuações distintas podem dividir espaço; segundo, de que como existe uma propulsão do movimento em suas palavras – consolida esse estar *entre* no qual se inscreve esse projeto poético. Assim, o modo visual em movimento daqueles poemas, também impressos, fazem deles uma linguagem completamente aberta ao campo do duplo: entre poema e clipe – alguns quase musicados, quase oralizados, habitando mesmo esse espaço do inclassificável –, permite-nos dizer tratar-se de *clip-poemas* antecipatórios de uma vertente poética que emerge, com naturalidade, nas tendências contemporâneas<sup>7</sup>. Atualmente levados às mídias eletrônicas, por meio de sites de acesso, a emergência poética foi atenuada e, graças a sua tradição como músico, tomada inteiramente como *clipes* para canções. No entanto, como suma da obra, é-se dito que “o livro NOME acompanha o *home vídeo* e funciona como um roteiro deste, com versões gráficas coloridas dos vídeos, além das respectivas fichas técnicas<sup>8</sup>”, garantindo o guardar da memória desse projeto que rasura a cena recente da poesia brasileira, nas tentativas de se criar uma dialética entre suporte e elemento poético. Assim, verifica-se nas atuações de Antunes uma tendência ao segmento de invenção poética,

---

6 *OU E*, primeiro experimento poético de Antunes, em 1983, é, segundo o site do poeta, “um livro e uma caixa. Na tampa da caixa tem dois buracos com um círculo giratório dentro; quando você gira esse círculo, os alfabetos mais distantes vão passando pelos buracos: cine-letra. Dentro da caixa tem 29 poemas soltos: são charadas, coincidências visualizadas, releitura de outros textos (Hoelderlin, Haroldo de Campos, Flaubert, Mick Jagger, Blake, Pagu), perguntas longas com respostas curtas e, em quase todos, caligrafias entoando a leitura. Em tudo você tem de pegar, virar, abrir, cheirar, morder, descobrir, enfim, onde está o poema”. Aqui consultado em 29 de abril de 2018, por meio do link: [http://www.arnaldoantunes.com.br/new/sec\\_livros\\_list.php?view=11](http://www.arnaldoantunes.com.br/new/sec_livros_list.php?view=11).

7 Clip-poema é uma nomenclatura utilizada por Augusto de Campos para a série de recriações de poemas seus, em 1997, que desenham o momento auge da poesia concreta. Estão compilados no cd rom que acompanha seu livro de 2003, *Não, e disponibilizados em seu site, com acesso possível por meio do link: http://www2.uol.com.br/augustodecampos/clippoemas.htm, aqui acessado em 29 de abril de 2018. Recentemente, outras poéticas contemporâneas fazem uso desse átimo criativo, na criação ou no lançamento genuíno, de poemas em suas articulações com imagem e som, caso, por exemplo, da poeta Marília Garcia. Pode-se ter acesso às produções da dela por meio do link: https://www.youtube.com/watch?v=X-Xre6G4ous, com acesso na mesma data.*

8 Citação do site do poeta: [http://www.arnaldoantunes.com.br/new/sec\\_livros\\_list.php?view=4](http://www.arnaldoantunes.com.br/new/sec_livros_list.php?view=4), aqui acessado em 29 de abril de 2018.

iniciado, aliás, com a tradição da poesia concreta, proposta com a qual o poeta presta tributo e segue enfatizando o caráter de diálogo, ao dizer que “é natural que, não só eu, como inúmeros outros poetas e compositores tenham sido influenciados por essa produção de alguma forma” (ANTUNES, 2014, p. 78). Da escola poética a que frequentou Antunes, nos contextos da poesia concreta, pode-se dizer que tenha construído uma relação de constante flutuação sígnica, ainda mais por fazer da palavra um corpo sem território específico: estabelecendo a quebra entre as fronteiras da arte. Isto é, também, observado por Heloisa Buarque de Holanda que, em entrevista ao SESC para a montagem do dossiê Arnaldo Antunes (2013, p. 27, *grifo da autora*), diz:

ele faz uma poesia expandida que você pode encontrar no papel, na música, numa almofada, numa declaração filosófica. Quando você me pergunta se Arnaldo é mais músico que poeta, eu respondo que Arnaldo é poeta o tempo todo, poeta *lato sensu* como certamente sonha a arte.

O que põe o multiartista, como sugere Pignatari (2006), na categoria de inclassificável, no campo libidinoso de poetas sem fronteiras, que leva a palavra para o lugar da troca porosa entre as linguagens: da música para o poema, do poema para vídeo, do vídeo para a fotografia... numa troca que não é gratuita e que passa pelo crivo rigoroso da reflexão artística do poeta *inter*. É ainda o próprio Antunes (1996), contradizendo a crítica, que levanta o manifesto da inclassificação, do não rótulo, da atuação inominável: “Somos o que somos, somos o que somos/ Inclassificáveis”. Pois é: poesia é a meta de suas linguagens genuinamente rigorosas e com estreito contato entre os mo(vi)mentos eleitos para uma deglutição que, em si – e de modo metafórico –, já traz a capacidade crítica.

Inscrevendo-se, portanto, numa tradição poética de experimentos com os suportes: num átimo sincrônico que, no Brasil, sem dúvidas, tem seu auge com as atuações dos poetas concretos, a multifacetada poética de Antunes, ainda em construção, apresenta como que um ir atrás. Abre, vez por outra, mão das possibilidades amadoras das novas tecnologias para o lançamento de objetos poéticos manuais, quase que na instância de uma *artesanía* em que o processo é exaltado como partícipe da criação. Ora, lançar a criação como processo é uma atividade poética de exaltação desse burilar manual, algo muito presente nos poemas que ampliam a folha do livro e se vão às telas diversas para reconfigurar a perspectiva do leitor: passa-se a um interator com significativa importância para a organização

do corpo poético com que se relaciona. Contudo, não rara às vezes, Antunes traz à tona a capacidade da mão mesmo como uma tecnologia proveitosa à criação literária, utilizando, com muita perspicácia, da tecnologia livro para a montagem da tessitura poética em série. Figuramos nossa assertiva com o exemplar *n.d.a* (2010). Nele, em sua parte três, encontramos os *hand made*, sete no total, que aqui lemos como instrumentos *musicais artesanais*: pintando a relação entre semioses que compõem o livro e a carreira estética do poeta em trânsito com as linguagens. Em traços artesanais e, aparentemente, ingênuos, os *hand made* levam o leitor ao caminho da leitura sem um encerramento, sem uma escolha – em processo. Vejamos:

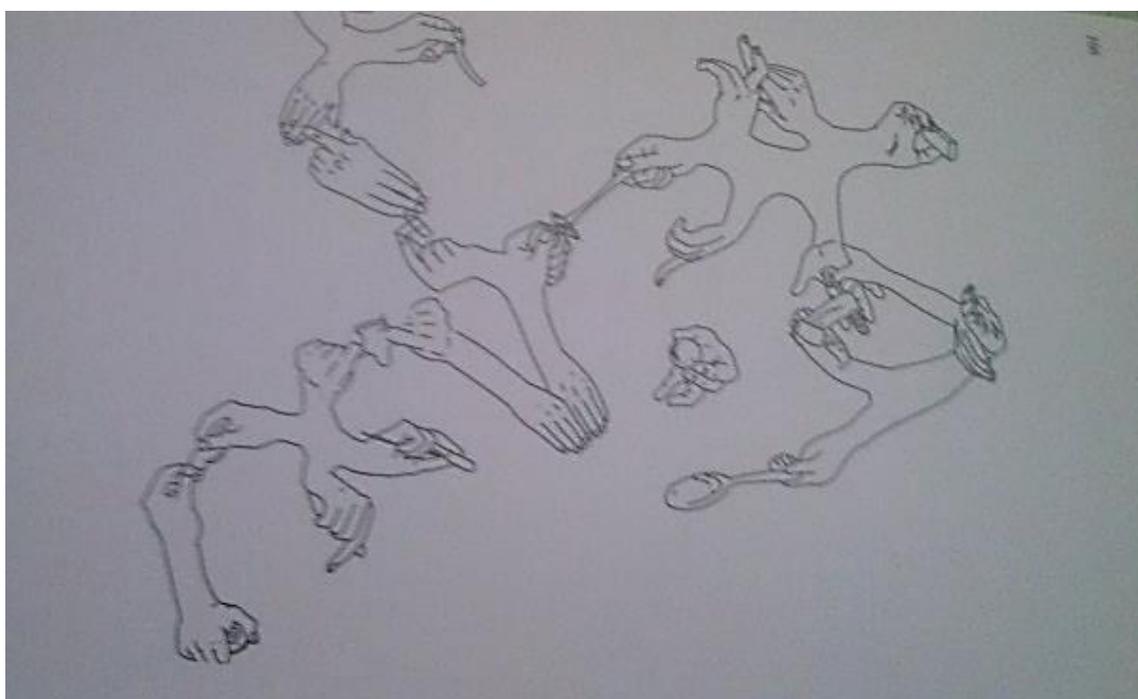


IMAGEM 1: HAND MADE 1, ARNALDO ANTUNES, 2006 – PRESENTE NA OBRA *N.D.A.*, 2010, P. 166.

No *n.d.a*, uma orgânica realização da interface com as linguagens visuais é percebida, de modo que os elementos paratextuais, para além dos poemas em linha reta ou em organização visual, são de suma importância para a reivindicação de uma obra intersemiótica. A obra, com o projeto gráfico assinado por Antunes, vale-se da busca incessante das respostas, com a apresentação de *nenhuma* tendo – no outro lado da página – seu verso imagético que lança o espaço da busca e da não escolha: ou da escolha como negativa.

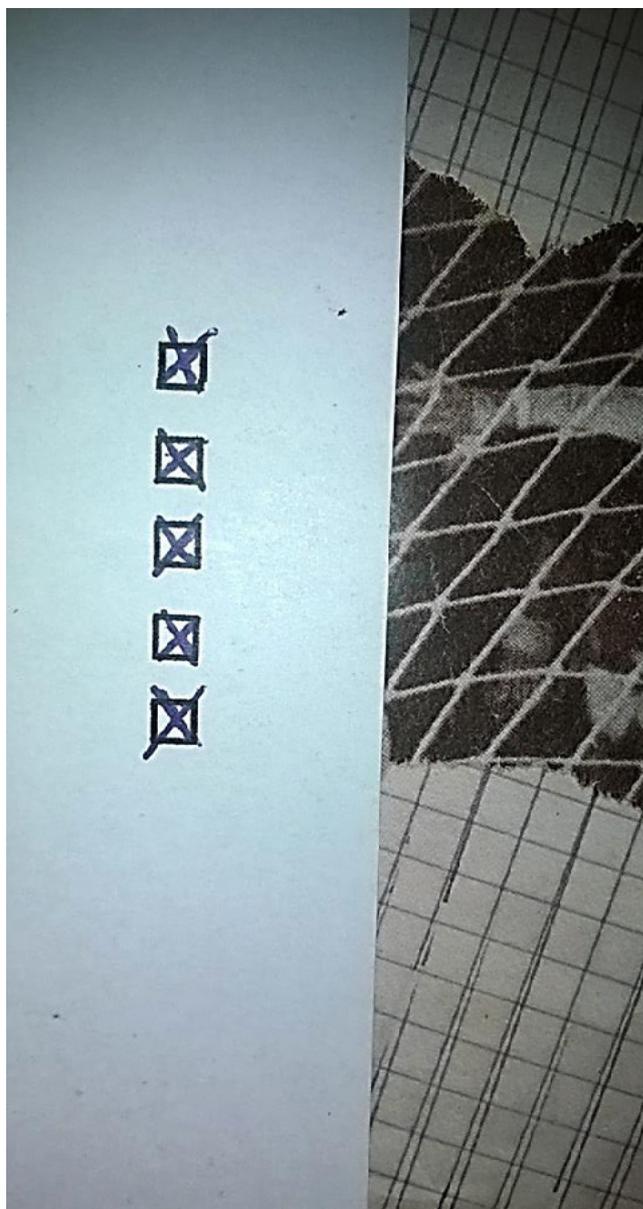


IMAGEM 1: PARTE INTERNA DA QUARTA CAPA, DO LIVRO *n.d.a.*, DE ARNALDO ANTUNES, 2010.

Dentre as alternativas postas, a escolhida vai se alinhar à anulação, o *nenhuma das alternativas me alivia*<sup>9</sup>. Ao passo que, ao término da obra, todas as *alternativas* estão marcadas, o que nos permite, de início, reafirmar a relação de uma poética em processo, com escolha por fazer uso das potências do impresso e do uso da mão: tanto na marcação manual de todas as alternativas, que se anulam, quanto nos objetos feitos à mão,

<sup>9</sup> Verso de abertura do poema *n.d.a.*, p. 14 do livro *homônimo*, de 2010.

que a obra apresenta; segundo, realizar a relação desse paratexto com o poema título, *n.d.a* (14-17), que traz, após várias escolhas negativas – com a repetição incisiva do **nenhuma das alternativas** – a indicação pela *negação* como afirmação, o que leva à porta da **não** saída:

só  
 a que me nega  
 o resto  
 ao redor  
 resta  
 e cega  
 me leva  
 pelo cor  
 redor  
 à porta  
 (certa, in  
 certa, não  
 importa)  
 da saída

Isto tendo-se dito, fechamos esta seção com um retrospecto que mapeia, com algumas escolhas – dado o espaço relativamente curto que temos –, a trajetória poética de Arnaldo Antunes: suas filiações, suas escolhas criativas. Marca-se, também, que, nessa obra em trânsito, o espaço para as novas tecnologias é partilhado com a exploração do livro enquanto um corpo possível de experimentos, na evidência da mão como tecnologia à criação literária. Em suma, diz-se que a palavra é a coesão entre as linguagens, de modo a ser ela o instrumento privilegiado para a produção das variadas semioses a que recorre o multiartista. Diz-nos, então, Antunes que

de certa forma, tudo que produzo (canções, poemas, trabalhos visuais) envolve o uso da palavra, em suas múltiplas possibilidades e conexões com música, imagem, performance, etc. Posso até prescindir da palavra, mas não da significação poética. É como se ela fosse um porto seguro, de onde me aventuro em direção a outras linguagens. Dessa forma, tudo acaba se conectando. Ao mesmo tempo, sinto estarem cada vez mais precárias as delimitações entre as linguagens e cada vez mais flutuante o trânsito entre elas. (ARNALDO, A. 2013, p. 31).

Dessa atenuação entre as fronteiras do fazer artístico a uma quase militância para a não classificação, a poética aqui pontuada se lança na trajetória das imbricações contemporâneas de anular as alternativas, de se inscrever *entre*, de evidenciar seus outros. O *eu*, aliás, amalgama-se com o outro para a constituição de obras carregadas de alteridade, habitando no abismo que une as tradições poéticas brasileiras. Se ao contemporâneo diz-se mo(vi)mento em multiplicidade, alguns contemporâneos, na criação artística, potencializam esse *signo* de múltiplo e faz de suas obras corpos abertos ao trânsito intersemiótico.

## 2 *ET EU TU*

*ET EU TU* é uma obra sem fronteiras. De início, não se pode mesmo dizer ser projeto poético de autoria única: os poemas e as fotografias estão em amálgamas orgânicas que se apresentam como linguagem *entre*, em dupla autoria. Seguindo-se, tem-se a escolha por não numerar as páginas: problematizando a concepção de livro, uma vez que, não fosse a costura que organiza as folhas, ter-se-ia uma obra volante, feita à vontade da fruição leitora. Costurado, no entanto, aproxima-se e afasta-se da tradição do impresso. Desde o título da obra, no bi-semântico ET – pode-se dizer das preposições *e & entre*, como forma de se inscrever no duplo eu-tu, ou no duplo poesia-fotografia –, tem-se o apontar às flutuações dessa para uma na convenção da escritura linear, de autoria definida. Não se pode desconsiderar, bem verdade, esse trânsito na análise da obra que vem, em nossa leitura, estabelecer o diálogo com a precedente *Quarenta Clics em Curitiba* (1976), de Leminski e Jack Pires. Nesta, como em *ET EU TU*, pode-se dizer que “as relações entre poesia verbal e fotografia ocorrem numa relação de complementariedade semiótica” (FERNANDES *et al.*, 2015, p. 15), de modo que não são, os poemas, écfrases das fotografias e essas, possivelmente, ausentes aos poemas que as enquadram, apontariam para outros *modos de ver*. Dois pontos nos ajudam a observar as diferenças entre as obras: *Quarenta Clics* não é costurada, apresentando-se mesmo como um portfólio, um convite à deriva pela Curitiba de Leminski; *ET EU TU* aproxima fotografia e poema de forma que, inclusive, as palavras recebem potências de criações de imagens, num ir além dessa dialogia intermediática poesia-fotografia. Ou seja, enquanto que a obra de Leminski se apresenta com maior potencialidade na transgressão do livro e na criação de uma relação entre as linguagens pela ausência de costura e da paginação, a de Antunes traz à

tona as imbricações efetivas entre as possibilidades da palavra se iconizar como imagem. Vejamos:

Isidoro Feres  
Paulo Leminski

1ª Formata — 1976  
2ª Formata — 1990

tem quem se proteja  
por trás  
de uma barragem  
de bons dias  
boas tardes  
boas noites  
assim não tendo  
que ver o que está pensando



IMAGEM 3: FOTOPOEMA, PAULO LEMINSKI E JACK PIRES, 197610.

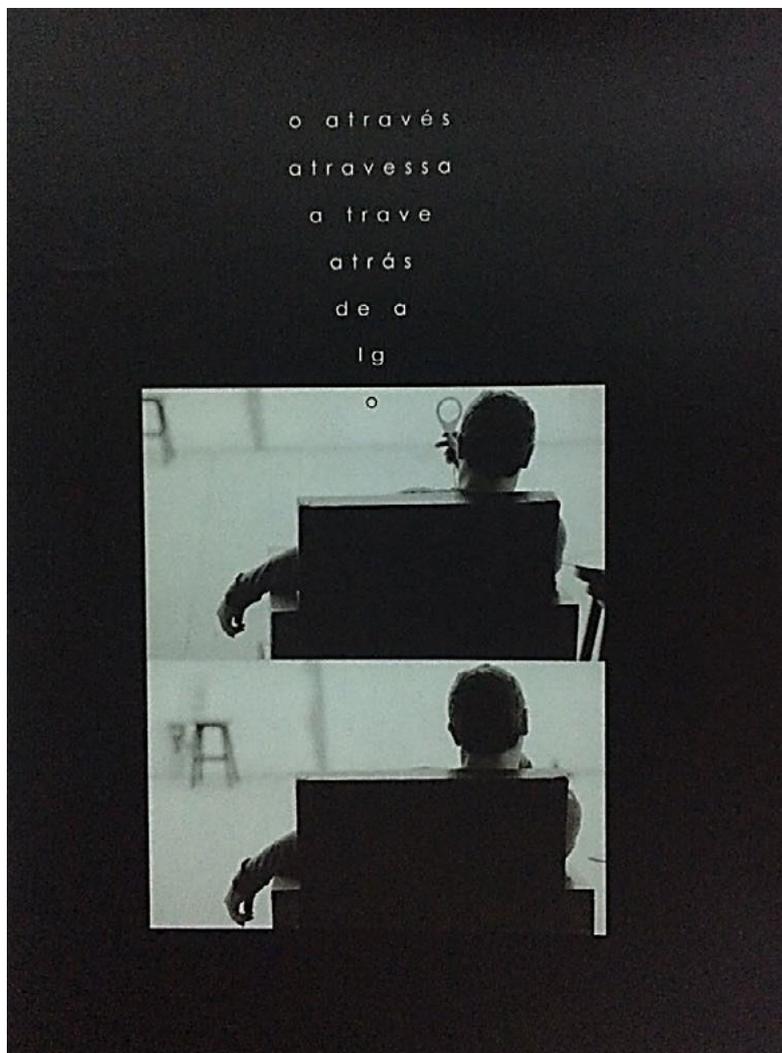


IMAGEM 4: FOTOPOEMA, DE ARNALDO ANTUNES E MARCIA XAVIER, 2003

Recorrendo-se, por assim dizer, à descrição, temos na primeira essa clara imersão figurativa fotográfica, na captura de uma cena cotidiana em que se diz, na dupla linguagem, distinções: ao fugir da tautologia, o poema e a fotografia se organizam, efetivamente, como uma linguagem ausente, um

10 A obra, enquanto foto-livro, tornou-se objeto raro, disposto em acervos especializados para pesquisas relacionadas à poesia de Paulo Leminski. Na edição *Toda Poesia, de Paulo Leminski, lançada pela Companhia das Letras, em 2013, escolheu-se por apresentar apenas os poemas sem as fotografias que com eles se imbricam. A escolha, naturalmente, contribui para o caráter de diluição do livro em seu projeto original, bem como para os estudos que procuram compreender o surgimento e a progressão do gênero fotopoema. Agradecemos, neste artigo, ao Professor e Pesquisador Ricardo Gessner pelo envio de parte dos fotopoemas que compõem a obra.*

fotopoema, para dizer dessas fugacidades humanas. Em contrapartida, na segunda, um ponto de complexificação é-se lançado: a última letra do *algo* é o próprio elemento a ser observado, na contemplação daquilo a que poderíamos denominar como o *punctum* do fotopoema, de Antunes e Xavier. Logo, como pode-se ver, a obra se desdobra para problematizar a dupla linguagem a que une: por um lado não que ser só de fotografias, por outro não é só de poemas. A contemplação, a metalinguagem, ora nos fotopoemas, ora na própria organização do projeto gráfico, com folhas que se ampliam para apresentar corpos móveis, compõem esse quase livro, entre linguagens. Dele, para uma maior atenção, como aqui já se foi dito, recorreremos à leitura do poema por nós denominado de *Carmin*, a fim de tentar apontar modos de ler para esse fotopoema que, desde seu tema, aponta para um caráter palimpséstico, tornando-se uma escritura carregada de memória e atravessada por outras vozes.

## **2.1 CARMIM MNEMÔNICO & INTERSEMIÓTICO**

Na segunda metade do livro, com as duas folhas abertas e impressas de cor carmim chapada e fosca, vê-se a imagem:



IMAGEM 5: FOTOPOEMA, DE ARNALDO ANTUNES E MARCIA XAVIER, 2003.

Logo no primeiro instante, mesmo sem qualquer leitura verbal, a cor intensa carmim desperta a atenção aos olhos, pois destoa das composições anteriores, que apresentam nuances, formas e texturas multifacetadas. A cor é, então, uma sensação que comunica aos sentidos, sendo um preâmbulo à leitura, de modo que poderíamos dizer, arriscando alguma poesia também de nossa parte, que a leitura desse poema se inicia com uma impressão de vermelho:

contra  
 a car  
 ne do pano  
 o car  
 mim de dentro  
 do touro

(da cor da lona  
 que aberta  
 aguarda a chuva)  
 na areia ouro  
 da arena ao ar  
 livre avança  
 até a lança  
 que o liberta  
 rá

Ou, como quer Lucia Santaella (2004, p. 176), ao falar da poesia digital de Augusto de Campos, “todos os poetas digitais sabem que a cor é uma contribuição valorosa que a escrita eletrônica lhes oferece”. Ainda que não estejamos falando propriamente de uma construção tecnológica digital na obra aqui analisada, não podemos deixar de trazer esse recorte analítico da semiótica paulista como forma de aludir ao caráter intermediário que a obra apresenta, posto que o carmim é como que o pano que se move para o chamar a atenção do leitor: transmutado em touro e experimentando uma liberdade distinta daquele.

O carmim, nesse sentido, enquanto uma tonalidade de vermelho, apresenta-se como uma cor extraída da vivacidade sanguínea, a cor do sangue logo quando jorra, de modo que, entre as possibilidades de sua evocação, inscreve-se a sensação psíquica de

vibração interior semelhante à da chama. O vermelho quente tem uma ação excitante. Sem dúvida, porque se assemelha ao sangue, a impressão que ele produz pode ser penosa, até dolorosa. A cor, neste caso, desperta a lembrança de outro agente físico que exerce sobre a alma uma ação penosa (KANDINSKY, 1996).

Carregada de memória na cor, o fotopoema, em suas inscrições verbais, suscita-nos outra memória: a persistência da imagem do touro na poética cabralina. Nesse sentido, trazemos o mais exemplar poema, quando se fala da relação toureiro-toura, de João Cabral (1997, p. 131).

Alguns toureiros

Eu vi Manolo Gonzáles  
 e Pepe Luís, de Sevilha:  
 precisão doce de flor,  
 graciosa, porém precisa.  
 Vi também Julio Aparício,  
 de Madrid, como Parrita:  
 ciência fácil de flor,  
 espontânea, porém estrita.  
 Vi Miguel Báez, *Litri*,  
 dos confins da Andaluzia,  
 que cultiva uma outra flor:  
 angustiosa de explosiva.  
 E também Antonio Ordóñez,  
 que cultiva flor antiga:  
 perfume de renda velha,  
 de flor em livro dormida.  
 Mas eu vi Manuel Rodríguez,  
*Manolete*, o mais deserto,  
 o toureiro mais agudo,  
 mais mineral e desperto,

o de nervos de madeira,  
 de punhos secos de fibra  
 o da figura de lenha  
 lenha seca de caatinga,  
 o que melhor calculava  
 o fluido aceiro da vida,  
 o que com mais precisão  
 roçava a morte em sua fímbria,  
 o que à tragédia deu número,  
 à vertigem, geometria  
 decimais à emoção  
 e ao susto, peso e medida,  
 sim, eu vi Manuel Rodríguez,  
*Manolete*, o mais asceta,  
 não só cultivar sua flor  
 mas demonstrar aos poetas:  
 como domar a explosão  
 com mão serena e contida,  
 sem deixar que se derrame  
 a flor que traz escondida,  
 e como, então, trabalhá-la  
 com mão certa, pouca e extrema:  
 sem perfumar sua flor,  
 sem poetizar seu poema.

Ora, se o poema cabralino se lança quase que como uma poética à exclusão do signo *flor* do que se é *flor*, num lançar de dados para que se desfigure da poesia aquilo que é poético, o poema de Antunes, alinhado à fotografia de Xavier, parece ter amplamente aceito a esse *mudo convite*. Não se trata, e aqui precisamos dizer, de apresentar uma espécie de influência ou de onipresença cabralina na poesia contemporânea. Antes, em linhas propulsoras, que desenha as aproximações entre o projeto estético de Antunes e as poéticas concretistas (estas tributárias à poesia cabralina), parece-nos uma imagem que vem como que remontar o lugar ocupado por Antunes, o poeta, na cena caleidoscópica que é o contemporâneo. Se o poema de Cabral figura tendências de criação poética – sentimentalismo, cientificismo, expansivismo, preciosismo – na eleição da poesia objetiva, geométrica e ausente de perfume, pode-se dizer que essa retomada que justapõe touro e toureiro, numa batalha velada, indica as formas com as quais o poema,

em Antunes, se forja: desprovido de sentimentalidade, aberto à porosidade visual e, por vezes, constitutivo de geometricidade. Para fins de nosso intento aproximativo, o que seria aderir mais ao *fazer poemas* “sem poetizar poema” do que apresentar a morte como libertação, desprovida da melancolia, tantas vezes poeticamente versificadas, que a ela pode acompanhar?

Estamos, sem dúvidas, tratando de um elemento semiótico no duplo fotografia-poema, de modo a se inscrever na tradição relativamente recente e pouco explorada, no Brasil, da produção de um fotopoema: gênero híbrido, em que se inaugura como um amalgama inseparável, mesmo nas análises que para ele se voltam. Contudo, observando a constituição verbal, ao modo de um poema, ainda que considerando que algo se perde na análise, salientamos a constituição de versos por meio do recurso criativo proporcionado pela paronomásia, na alternância de semas que ora privilegiam a recorrência da assonância, ora da aliteração. São versos em que a melopeia se apresenta para formar sons gagos, quebrados e aproximados: para dizer da morte enquanto libertação. Os paronomásticos versos *na areia ouro/ da arena ao ar* se apresentam em palimpsesto com aqueles encontrados no poema de abertura d’*O rei menos o reino*, de Augusto de Campos, em que se poder ler

Onde a Angústia roendo um não de pedra  
 Digere sem saber o braço esquerdo,  
 Me situo lavrando este deserto  
 De areia areia arena céu e areia.

De modo que, assim como poema de João Cabral, acaba se lançando como uma poética em que a contundência da negação é exaltada como potente à criação literária. A negação e o deserto, a *secura*, reforçada pela justaposição dos signos *areia*, em espelhamento, e *arena*. Ora, se a importância dos estudos literários se afirma por meio de sua capacidade de criação de elos sincrônicos, por meio de proximidades criativas, parece-nos claro que a poética de Antunes, tantas vezes dita tributária da poesia concreta, na busca por afirmar sua autenticidade e autonomia na produção poética, não deixa de evidenciar seus *outros*, aqueles que, afetivamente, cosem o campo da relação entre a criação do ontem e de hoje. Assim, do ponto de vista verbal, diz-se que os poemas de *ET EU TU*, antes de se relacionarem com a fase concreta da poesia, buscam uma relação num mo(vi)mento anterior, na fase pré-concreta de um Augusto de Campos, nas lições de poesia de um Cabral. Com acentuada perspicácia, Antunes observa a forma como ir além, não apenas por meio dos recursos sonoros, fazendo por intermédio da dialética

entre duas linguagens, extrapolando o campo conceitual concreto de poema como imagem e criando potências imagéticas num duplo. São, ao fim, os poemas da obra aqui analisada oásis para dizer que

Já perdemos a inocência de uma linguagem plena assim. As palavras se desapegaram das coisas, assim como os olhos se desapegaram dos ouvidos, ou assim como a criação se desapegou da vida. Mas temos esses pequenos oásis — os poemas — contaminando o deserto da referencialidade (ANTUNES, 2014, p. 26).

Contaminando e refazendo memórias, haja vista ser a poesia de Arnaldo Antunes de uma sensibilidade referencial que deixa relativamente claro que é de outros que se faz o contemporâneo, sem negar a tradição, escolhendo dela aquilo que ajuda ou ajudará para a elaboração do hoje.

Voltando, portanto, ao acontecimento artístico em sua organicidade, podemos perceber que as páginas abertas disfarçam uma página que é descoberta sob a página direita do livro, desvelando a seguinte composição:

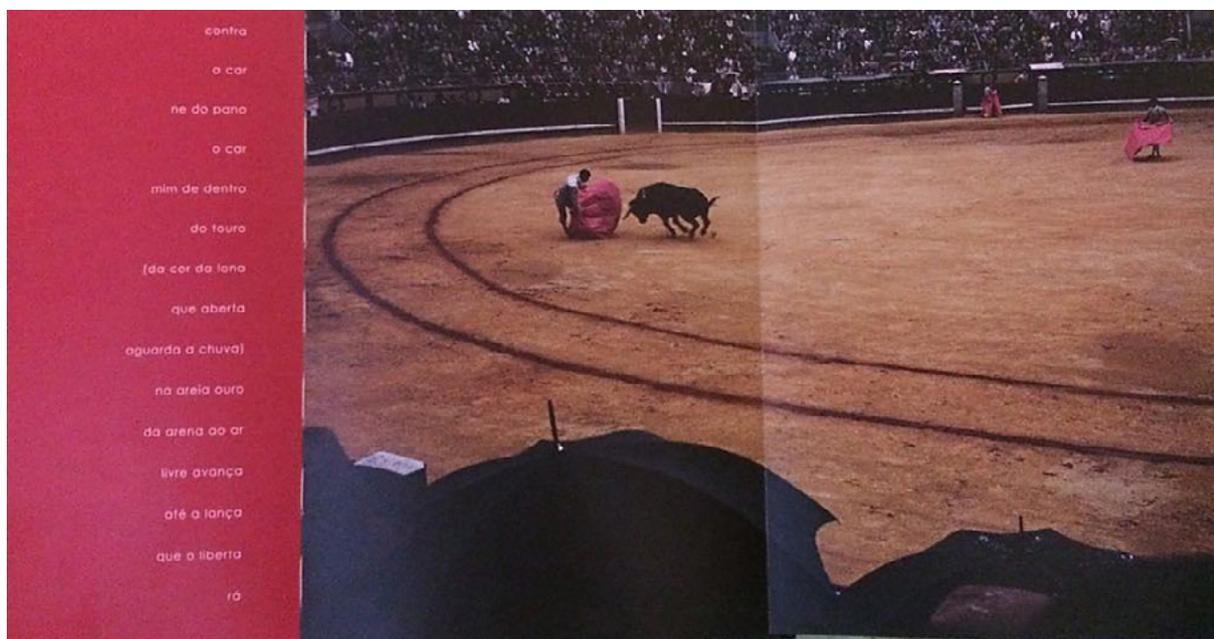


IMAGEM 6: FOTOPOEMA, DE ARNALDO ANTUNES E MARCIA XAVIER, 2003.

Imbricam-se, como pode-se perceber, os elementos verbais e visuais numa leitura procedural, desdobrada numa linearidade bidimensional, como o descreve Bense (2003, p.175-177) em comentário aos textos visuais

de Francis Ponge:

De um modo geral, todo texto se forma como uma série linear de signos. [...] Assim como o fluxo estatístico do texto, também a estrutura lógica do texto se manifesta unidimensionalmente. [...] O que se chama texto, portanto, só pode ser de fato descrito como texto quando conserva o princípio do enfileiramento, ou seja, da linearidade, da unidimensionalidade. [...] Somente a percepção, ou seja, a pura descoberta sensível de um texto, pode substituir a linha do texto por uma superfície textual e, pois, compreender o texto como uma multiplicidade bidimensional, [...] Trata-se de textos que, em essência, se desenvolvem de maneira bidimensional, [...] cujo fluxo de signos e de informação deve ser considerado como um acontecimento sobre o plano, não sobre a linha, que, portanto, precisam ser vistos, observados, para serem percebidos e compreendidos.

De fato, a leitura do fotopoema de Antunes e Xavier depende da bidimensionalidade que os signos verbal e visual imprimem no plano gráfico, compondo uma leitura procedural, que vincula a sensação do vermelho à mensagem verbal do texto. Este, mesmo redefinido com relação à tradição da escrita gráfica: as palavras partidas, redistribuídas no plano gráfico de modo a formar um jogo de palavras e intensões multifacetadas (*da arena ao ar / livre avança*). Não obstante, como todo o poema se pretende bidimensional, sua esfera textual guarda a grande parte do plano semântico da obra, e disso deriva sua mensagem estética, a semântica textual imbricada ao plano material gráfico. Procedamos uma análise textual.

O poema pode ser dividido em três partes, ainda que exaltamos o fato de sua simultaneidade guardar uma densidade leitora que complexifica a criação do que se entende, ou se entendeu, por poema:

1 – contra  
a car  
ne do pano  
o car  
mim de dentro  
do touro

2 - (da cor da lona

que aberta  
 aguarda a chuva)

3 - na areia ouro  
 da arena ao ar  
 livre avança  
 até a lança  
 que o liberta  
 rá

Na primeira parte, encontramos um sistema semântico que circunda nuances da cor vermelha, quando relacionada à imagem. É assim que “a carne do pano” – na foto, o toureiro segura o capote no instante em que o touro parece avançar – parece conferir materialidade ao vermelho através do objeto capturado pela imagem e por um jogo de significado no qual a carne metaforiza o sangue, objeto de campo lexical. A nuance vermelha continua na sequência: contra o vermelho do pano, o carmim de dentro do touro. Mais uma vez, o carmim, nuance do vermelho, agora explícito no texto, joga com a noção de implícito na foto, pois não se vê o sangue do touro, apenas os ferros curtos enfiados no seu pescoço. A oposição demarcada no texto pelo vocábulo *contra* estabelece a luta, o confronto. A cena poética se desenrola a partir desse panorama: o fotopoema não é sobre a tourada, mas sobre o pequeno instante do confronto entre o toureiro e o touro.

A segunda parte demarca uma fuga rápida da cena poética, que se expressa textualmente quase como um comentário apenso, como que chamasse a atenção do leitor para as entrelinhas da imagem. Os parênteses reforçam essa ideia de intercalada, de discurso desviante. Vemos, em segundo plano, desfocado da cena central da foto, o pequeníssimo guarda-chuva na plateia, como uma gota vermelha na totalidade escura desse pedaço da imagem. A parte parece enfatizar o jogo: o carmim escondido de dentro do touro negro se converte em figura análoga ao vermelho escondido na paisagem escura da plateia. Mas essa parte figura como um interlúdio para a próxima, que também é o fechamento: *a areia ouro da arena*, que toma quase toda a foto, é para onde converge o desfecho da cena, a ação final, convertida no ápice, que é o destino provável do touro: seu avanço para a morte. Todo o fotopoema é, em nossa leitura, um preparatório para isso: a impressão em vermelho que introduz a leitura, logo se desfibrando nas metáforas da primeira cena, que sugerem o confronto e o sangue, reforçado na sutileza da observação da segunda parte.

O provável destino do touro, no entanto, conserva-se como possibilidade, observada em dois momentos: a própria imagem, que traz a imagem do touro ainda vivo, avançando contra a carne do pano, e o verbo final, que, fragmentado em duas linhas, apresenta-se no presente (o tempo da imagem) e no futuro (*liberta / rá*), sugerindo o desdobramento da cena. O poema não afirma a morte do touro, e talvez não pudesse, correndo o risco de, fazendo-o, sobrepor-se à cena fotográfica. O vocábulo *livre*, que constitui um nó semântico que amarra a sequência “ar / livre avança” (ao livre / livre avança), permeia a ideia de liberdade (da carne, do carmim, da matéria) a que se destina o touro, compondo, com o verbo *liberta / rá*, o campo lexical de sua morte provável.

Apesar da sequencialidade narrativa estabelecida na última parte, o poema se aproxima ainda mais da imagem por sua feição descritiva, embora possa-se dizer da imagem que há certo tom narrativo. Percebe-se isso na ênfase do tempo presente, congelando o momento da observação no eterno agora, o *irrepetível* de Barthes (2000). Contudo, o que o texto verbal descreve não é o momento da foto; antes, tem-se o momento em que a conjunção do olhar da fotógrafa e do poeta se unem para observar o mesmo momento pelos mesmos olhos, na elaboração dessa linguagem em *devir*. O poema brota do silêncio da imagem, diz verbalmente o que ela não pode dizer, assim como a imagem realiza visualmente o poema – nasce-se o campo do indizível na separação dos dois, na inauguração de um vazio impossível de ser elucubrado, posterior ao surgimento da linguagem: o fotopoema. Tudo nele, aliás, é envolvido graficamente pelo carmim, sendo o projeto gráfico também um jogo: a suspensão da possível morte do touro, capturada num instante antes, sugerida na temática do vermelho implícito-explicito, é envolvida (explícita) pelas páginas vermelhas, que envolvem a imagem. A fotografia brota do vermelho, quando se abrem as páginas do livro, revela-se aos olhos do leitor como eclodisse do vermelho, assim como outras nuances de vermelho brotam da imagem. É assim que, voltando à impressão do começo, todo o fotopoema, em sua dimensão projetual gráfica, verbal e imagética, se compõe numa unidade semântica escrita por códigos múltiplos, imbricados no mesmo plano discursivo.

### **3 A MODERNIDADE E A PÓS-MODERNIDADE DO POEMA AQUI NOMEADO CARMIM**

A poética moderna e pós-moderna pode ser caracterizada

principalmente pela criação de formas de expressão intersemióticas, multimidiáticas, como uma antena receptando os discursos articulados nos diferentes médias. Assim afirma Nelson (2016, videoaula 2), sobre a poesia de Marianne Moore, uma das mais importantes poetas do modernismo americano:

Os primeiros poemas de Marianne Moore tinham estrofes muito convencionais, mas ela logo retornou aos mesmos poemas que introduziam alinhamentos e disrupções prototípicas modernistas. *The Fish* foi publicado pela primeira vez em um parágrafo de quatro linhas fixas em *The Egoist*, em 1918, no mesmo ano em que Moore se mudou para Nova York. Mas, quando ela publicou o poema e outros nos anos seguintes, suas linhas diminuíram e fluíram num uso muito mais radical da página; mostraremos esses dois fatos a vocês. Ainda mais fundamental para a sua poética, no entanto, era o uso disjuntivo da citação e dos recursos textuais populares. Ela leu revistas populares. Ela leu folhetos turísticos. Ela leu o mais amplamente possível e pegou emprestado coisas de todos esses tipos de documentos, e os trabalhou na poesia.<sup>11</sup>

Bense (2003, p.179), por seu turno reflexivo, observa que a inserção dos discursos sociais na poesia moderna – discursos esses identificados com a propaganda, a revista, o magazine etc., – o que, na era pós-moderna, vem a ser complementado pela visualidade cinematográfica e, mais recentemente, pela cultura dos *games*.

Levando em consideração os aportes teóricos-críticos supracitados, observamos que a poesia brasileira contemporânea apresenta grande inventividade de signos poéticos e linguagens, o que permite a construção de um panorama diverso quanto à sua produção. Essa inventividade – gerada pelo constante fluxo criativo que se debruça sobre um patrimônio poético estabelecido para efetivar uma releitura de continuidade ou ruptura – não se

---

11 Tradução nossa para o original: Marianne Moore's first poems had very conventional stanzaic forms, but she soon returned to the same poems introducing prototypically modernist indentation and dislocation. *The Fish* was first published in a fixed four line stanza format in *The Egoist* in 1918, the same year Moore moved to New York. But when she published the poem and others the following years, its lines ebbed and flowed in a much more radical use of the page and then we'll show you both. Still Moore fundamental to her poetics, however was her disjunctive use of quotation and popular textual resources. She read popular magazines. She read tourist brochures. She read as widely as one could and borrowed things from all those kinds of documents, and worked them into her poetry.

furta a pensar o próprio fazer poético, já que a “aventura da escrita” (PINTO, 2004), tanto em prosa quanto na poesia, acaba por apontar novos caminhos e maneiras de articulação entre a Literatura e o mundo. É imprescindível, nessa articulação, levar em conta os meios de produção de que os escritores dispõem, na medida em que esses meios influenciam as linguagens e os modos de fazer literários, promovendo, entre outras coisas, o constante diálogo com outras formas de expressão artística: a pintura, as artes plásticas e a fotografia, por exemplo. Essa troca de experiências, integrada no grande campo da intertextualidade – segundo o qual a literatura é o tecido constante de textos, retomando e operando empréstimos e trocas –, possibilita novas dimensões à escritura poética, contribuindo para uma aproximação entre o texto e a imagem como elemento da literatura – o que, aliás, a rigor, não se constitui ineditismo, já que se pode observar, em alguns textos de Mallarmé, uma quebra de paradigmas de leitura, em que a palavra *imita* o objeto, em vez de só referir-se a ele, buscando “apagar ludicamente as mais velhas oposições de nossa civilização alfabética: mostrar e nomear; figurar e dizer; reproduzir e articular; imitar e significar; olhar e ler” (Foucault, 1988, p.7).

Nesse sentido, é interessante perceber como a construção poética de *Carmim* se utiliza desses elementos para construir suas significações. A *mimesis* poética, engendrada no limiar da linguagem, no qual deslizam “experiência, sentimento, emoção, intuição, pensamento não dirigido” (PAZ, p.1982), revela/cria um mundo verbal através de outro mundo visual, e vice-versa, conforme as palavras do escritor mexicano: “revela este mundo; cria outro” (PAZ, p.1982). Mundos, acrescentando-se, feitos de linguagens no limiar das fronteiras semióticas, na medida em que o processo cognitivo em poesia depende fundamentalmente da junção linguagem-imagem. Assim, são abarcados pelo poema palavra, imagem, paisagem, cor e o elemento gráfico, revelando outra linguagem criada do diálogo desses signos, enfatizando o transcódigo da expressão poética. Com relação a toda a obra *ET EU TU*, percebe-se a evidência do diálogo de linguagens como elemento construtor da expressão poética. Composta de fotos e poemas, toda a obra tenta fazer sublevar uma articulação entre imagem e texto, buscando explorar as relações possíveis entre eles. Criando, aqui reafirmamos, algo novo: fotopoemas que dizem dos nossos dias, ao passo que se faz em reminiscência com as temporalidades diversas.

## ALGUMAS CONCLUSÕES

É de se notar, na obra *ET EU TU*, a palavra cortejando a imagem e o projeto gráfico na construção do código poético. Afirmamos isso com base na declaração do próprio autor, que nos informa terem sido, em sua maioria, os poemas feitos depois das fotos, não procurando explicá-las, mas completá-las; e não apenas redizê-las, mas dizê-las em outros códigos. E é justamente nesse dizer o mesmo em outra “língua” que habita a grande façanha – e talvez o grande mistério – do livro: assim como toda poesia é feita de imagens, essas possuem uma textualidade, uma história, uma narrativa; as imagens podem “recitar” sua poética através de cores, ângulos, formas, harmonia. Pensando nisso, a obra sugere alguns pontos pertinentes à compreensão não só de si mesma, mas de todo uma fazer poético contemporâneo: como se dá a relação intersemiótica entre o código escrito e o visual na construção de uma poiesis, preservando eles suas características e ao mesmo tempo as ultrapassando? Como conceituar, no panorama complexo e amplo da pós-modernidade, a identidade poética contemporânea? Como se insere o livro nesse panorama? Em que ponto se opera a ruptura com a referência vanguardista, a ponto de poder-se afirmar a identidade da obra como autêntica, e não mera diluição das tendências de vanguarda?

Os caminhos são muitos e estão sendo trilhados. Cabe à atividade crítica percebê-los, apreciá-los, inferir suas significações, conjugando análise e interpretação na percepção do poético contemporâneo e seus significados-mundo. São, portanto, esses novos mundos e essas novas linguagens que percebemos na obra aqui analisada: fotopoemas com memórias e aberto à continuidade da invenção literária, num aproximar-distanciar do que, em termos de invenção, já se foi operado.

## REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Arnaldo; XAVIER, Marcia. **ET EU TU**. São Paulo: Cosac e Naify, 2003.
- \_\_\_\_\_. **O Silêncio**. Para BMG Brasil: São Paulo, 1996.
- \_\_\_\_\_. **n.d.a**. Iluminuras: 1ª ed. São Paulo, 2010.
- \_\_\_\_\_. Poesia Concreta – 50 anos. In: BANDEIRA, João (Org). **OUTROS 40**. Iluminuras: São Paulo, 2014.
- \_\_\_\_\_. Origem da poesia. 2009. In: BANDEIRA, João (Org). **OUTROS 40**. Iluminuras: São Paulo, 2014.
- BARTHES, Roland. **O Grau Zero da Escrita**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- BENSE, Max. **Pequena Estética**. Tradução: J. Ginsburg e Ingrid Dormien Koudela. 3. ed. Perspectiva: São Paulo, 2003.
- CORREIO BRASILIENZE. *Arnaldo Antunes lança novo livro de poesias*. Brasília, 07 de maio 2010 – 09hrs02mins. Disponível em: <http://www.fmp.com.br/Biblio/MANUAL%20Para%20Elabora%C3%A7%C3%A3o%20de%20Trabalhos%20Acad%C3%AAmicos.pdf>. Acesso em 15 fev 2014.
- CAMPOS, Augusto. **Viva Vaia**: Poesia 1949-1979. São Paulo: Ateliê Editorial, 2014.
- MELO NETO, João Cabral de. **Serial e Antes**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1997.
- FERNANDES, Ana Luiza; VITÓRIO, Ana Paula; QUEIROZ, João. Quarenta Clics em Curitiba: Os haicais intermediáticos de Leminski e Pires. In: **IPOTESI**, *Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras – Estudos Literários da Universidade Federal de Juiz de Fora*, v. 19, n. 1, 2015.
- FILHO, Domício Proença. **Concerto a Quatro Vozes**. Rio de Janeiro-São Paulo: Editora Record, 2006.
- FOUCAULT, Michel. **Isto Não É um Cachimbo**. Tradução: Jorge Coli. 5ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra; 1988.
- JOACHIM, Sébastien. *Poesia ou Poiêsis?*, in **Revista**

**Arte Comunicação.** Volume 1, número 3, dezembro 1995. Universidade Federal de Pernambuco.

KANDINSKY, Wassily. **Do Espiritual na Arte e na Pintura em Particular.** São Paulo: Martins Fontes, 1996. Na tradução de Álvaro Cabral e Antonio Pádua Danesi.

LEMINSKI, Paulo; PIRES, Jack. **Quarenta Clics em Curitiba.** Curitiba: Editora Etecetera, 1976.

MAGDALENO, Renata. Dossiê Arnaldo Antunes, in: **SESC Literatura em Revista, nº 4:** Literatura e Outras Artes, 2013.

NELSON, Cary. **Modern American Poetry.** University of Illinois at Urbana-Champaign. Curso online oferecido na plataforma Coursera. Week 1 – module 1 lesson 1: Modern American Poetry, 1899-1950. Vídeo-aula 2. 2016.

NUNES, Leandro; SOUZA, Rita de Cássia F. de. A Poesia Visual do Livro ET Eu Tu. **Revista Estudos Semióticos, no 2,** 2006. Universidade de São Paulo (USP).

PAZ, Octavio. **O Arco e a Lira.** Tradução de Olga Savary. 2ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

PIGNATARI, Décio. **O Que é Comunicação Poética.** 1ª ed. São Paulo: Ateliê editorial, 2006.

PINTO, Manuel da Costa. **Literatura Brasileira Hoje.** São Paulo: Publifolha, 2004.

SANTAELLA, Lucia. A poética antecipatória de Augusto de Campos. In: SÜSSEKIND, Flora; GUIMARÃES, Júlio Castañon (org.). **Sobre Augusto de Campos.** Rio de Janeiro: 7Letras, 2003.

SCHOLLHAMMER, Karl Erik. **Além do Visível: O Olhar da Literatura.** Rio de Janeiro: 7Letras, 2007.

SÜSSEKIND, Flora; GUMARÃES, Júlio. **Sobre Augusto de Campos.** Rio de Janeiro: 7Letras – Fundação Rui Barbosa, 2004.

# CONCEITOS E CARACTERÍSTICAS DA CIBERNARRATIVA: REFLEXÕES ACERCA DE UM GÊNERO EM DESENVOLVIMENTO

**Malthus Oliveira de Queiroz**

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

[malthus.queiroz@gmail.com](mailto:malthus.queiroz@gmail.com)

**RESUMO:** O presente artigo apresenta algumas considerações sobre as cibernarrativas, abrangendo certos aspectos constitutivos que consideramos relevantes. Abordando elementos como formulação do conceito de cibernarrativa, transmidialidade, leitor/interator, interface e narrativa de jogos eletrônicos, apresenta um apanhado geral sobre algumas obras inseridas do arquigênero das cibernarrativas, afirmando sua inter-relação com os pressupostos contemporâneos da comunicação em meio digital.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cibernarrativa; Narrativa digital; Narrativa ergódica; Narrativa transmídia.

**ABSTRACT:** This article presents a few considerations about cybernarratives, regarding their main constituent aspects. Approaching elements such as the formulation of the concept of cybernarrative, transmidiality, reader / interactor, interface and narrative of electronic games, a general overview about some works within the cybernarrative archi genre, affirming their interrelationship with the contemporary presuppositions of digital communication.

**KEYWORDS:** Cybernarrative; Digital narrative; Ergodic narrative; Transmedia narrative.

## A TELA SE ILUMINA

*Kaitlin Greenbriar chegou à nova casa de seus pais, no Oregon, em uma fria madrugada de tempestade do dia 7 de junho de 1995. Tinha acabado de voltar da Europa, onde perambulou por um ano, e optara por comprar o voo da madrugada, por ser mais barato. Largou as malas, logo adentrou na casa, olhou em volta: era um grande terraço, com paredes entabuladas, grandes janelas de vidro, onde se dispunham um conjunto de duas cadeiras e uma mesa, uma cadeira de dois lugares e um jarro, ladeados por um pequeno armário no canto da parede do lado esquerdo. O som ininterrupto da tempestade que caía incessante acentuava ainda mais a impressão de vazio do soturno ambiente. Kaitlin dirigiu-se à porta, que descobriu trancada. Um bilhete estava pendurado nela: “Kattie, desculpe não poder estar aqui para vê-la, mas é impossível. Por favor, peço que não vá fuçar por aí pra descobrir onde estou. Não quero que mamãe e papai ninguém saiba. Nos veremos de novo algum dia. Não se preocupe. Eu amo você. Sam.” Confusa, sem saber o que está acontecendo, Kattie percebe que há algo de errado. Mas e agora, o que fazer? Pensa na primeira coisa: precisa encontrar uma maneira de abrir a porta, que está trancada, e entrar na casa, para buscar entender o que exatamente está acontecendo ali.*

A narrativa acima é uma possibilidade, entre inúmeras, de recontar a cena inicial do jogo *Gone Home*, que pode ser visualizada através do seguinte link: <https://www.youtube.com/watch?v=UvzwdZNsc84>. Esses são os primeiros momentos de um *game* de exploração em primeira pessoa, lançado em 2013, que abarcou vários prêmios da mídia especializada e que ilustra o tema deste artigo: a narrativa eletrônica, ou a cibernarrativa.

## CIBERNARRATIVA: CONCEITO EM FUGA

Encontrar uma definição para o que seja cibernarrativa é tarefa tão escorregadia como encontrar uma definição para o que seja a narrativa, do ponto de vista dos estudos literários. Entretanto, na sua concepção mais simples (e talvez mais abrangente), a cibernarrativa é a narrativa feita para ser fruída no computador ou outro *gadget* digital, trazendo consigo elementos

das textualidades cibernéticas.

Esse conceito se aproxima do que afirma Hayles (2007), referência mundial nos estudos da ciberliteratura, para quem a literatura eletrônica se caracteriza por ser *digital born*, uma obra criada no e para o computador, culminando em textualidades interativas, sinestésicas e multicódigos. Assim também compreende Santaella (2012), quando afirma ser a ciberliteratura uma manifestação profundamente ligada ao mundo da cultura visual eletrônica, que abrange as redes e mídias programáveis, tais como *games*, artes digitais, design digital, sendo sua trajetória profundamente *linkada* ao aprimoramento dessas tecnologias, cunhadas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs).

O aprimoramento das TICs, de maneira geral, é fundamentado na interação humano-máquina, o que por sua vez acabou por criar uma retórica algorítmica fundamentada nas ações de comando-resposta para criação de sentido. Isso é observável quando se pensa na evolução das interfaces dos aparelhos eletrônicos, tais como computador, celular, tablets, consoles de games etc., que antes apresentavam uma interface menos propensa à cultura visual, com uma significativa quantidade inferior de símbolos.

Essa noção embasou o termo Literatura algorítmica, bastante usado para se referir à ciberliteratura (este, por sinal, apenas mais uma denominação do fenômeno aqui abordado, por construir seu discurso segundo a dinâmica dessa retórica. Bem conhecida também é a denominação Literatura Ergódica, de Aarseth (1997), que conceituou a cibernarrativa por demandar do usuário mais complexidade na interação, lógica essa empenhada pelos profissionais de TI visando uma melhor experiência do usuário.

Fazem parte ainda do rol de denominações termos como e-literatura, literatura eletrônica, ficção interativa, cybertexto, hiperliteratura, literatura de rede, entre outras, todas norteadas pela lógica das linguagens cibernéticas e mediadas por computador e artefatos digitais.

### **ALGUMA (PEQUENA) HISTÓRIA**

Assim como na literatura impressa, as possibilidades de forma e conteúdo das cibernarrativas são bastante vastas. Entretanto, uma perspectiva histórica costuma dividir, embora objetivando apenas uma organização do conhecimento, a cibernarrativa em dois momentos: a narrativa de hiperlinks, que congrega as primeiras narrativas produzidas

no e para o computador, originárias nas décadas de 1970 até 1990; e as cibernarrativas transmidiáticas, que promoveram um encontro de linguagens e expressões já consagradas na narratologia, como a literatura, o cinema, a própria narrativa de hiperlinks e, mais recentemente, os *games*, como *Gone Home*, *Dear Esther*, *Her Story*, *Obduction*, *Life is Strange*, *The Last of Us*, entre muitos outros. Esta última, inclusive, configura-se em objeto de grande interesse para os estudos narratológicos, tendo em vista a visibilidade que tem a indústria dos jogos eletrônicos hoje, rivalizando, em termos de movimentação financeira e participação no imaginário social, com a então toda-poderosa e (ex-)imbatível indústria cinematográfica.

Essa divisão histórica é defendida por Hayes (2007), quando identifica os dois momentos e suas características como cruciais na constituição das cibernarrativas. Para a teórica, esses dois momentos coincidem com o próprio desenvolvimento das linguagens artísticas do mundo cibernético: o *link*, reorganizando o labirinto de caminho único da leitura para a multiplicidade do rizoma, e, após, a transmidialidade, natural reflexo da popularização do computador e seus sistemas simbólicos.

A narrativa de links, ou hipernarrativa, é considerada mais conhecida no universo de estudos das cibernarrativas por constituir o momento inicial dos experimentos nesse campo. Constitui-se de uma narrativa estruturada em links, a exemplo de *Afternoon: a story*, de Michael Joyce, ou *Patchwork girl*, de Shelley Jackson, obras já consagradas como icônicas dos estudos cibernarrativos. Mais recentemente, a obra *Tatuaje*, presente no Eletronic Litterature Organization (ELO), pode ser considerada um bom exemplo de hipernarrativa.

A hipernarrativa, ao se construir a partir de links, evidencia uma estrutura não linear, bastante calcada em lexias, que constituem, segundo Leão (2004), blocos de informações, que necessitam dos links entre eles. Nesse sentido, Aarseth (1997) traz à tona a noção de *textons* e *scriptons*, que são, ainda segundo o teórico francês Bootz (2017), pedaços de textos narrativos (*textons*) que podem ser dispostos em uma determinada ordem (*scriptons*). Assim, a constituição da narrativa, seu caminho, o fio de Ariadne que liga e dá sentido à narrativa, fica condicionado à experiência do leitor. Nas palavras de Aarseth (1997, p. 42-43): “For a text to be nonlinear, it must have a positive distinction: the ability to vary, to produce different courses.”<sup>1</sup> Essa capacidade de variar regala ao leitor o poder de decidir o próprio caminho

---

1 “Para um texto ser não linear, ele precisa se distinguir positivamente pela habilidade de variar, de produzir cursos diferentes.” (Tradução nossa)

da leitura, de acessar um ou outro link, por tecer ele mesmo, o leitor, o fio da sua narrativa.

Murray (2003), no prefácio da edição brasileira de seu já clássico *Hamlet no Holodeck*, ao abordar o caráter não linear das hipernarrativas, preferiu os termos multissequencial e multiforme, por preservarem a noção de linearidade, tão cara à narratologia.

O desenvolvimento dos *personal computers* e sua popularização se coadunou com o aprimoramento dos recursos midiáticos, que se somaram às experiências algorítmicas do hiperlink e transformaram a linguagem cibernarrativa, que se tornou uma experiência multissensorial, sinestésica e multimidiática.

## MUNDOS CIBERNÉTICOS

Desde sempre, a literatura arroga a capacidade de criar mundos e fazer com que seu leitor os vivencie, sem, entretanto, se expor aos perigos de uma travessia marítima ou de uma guerra intergaláctica. E faz isso através da representação. Com as palavras, nos conta sobre esse mundo, descreve-o, elenca os fatos importantes da história e nos apresenta um enredo, que deve (normalmente) ser lido de um ponto inicial a outro ponto final. Da mesma forma, o cinema nos traz essa vivência, embora operando com a visualidade, a sonoridade e também os recursos linguísticos. A teorização desses dois modos distintos de representar poeticamente, o narrar e o mostrar através da atuação dramática, já estavam presentes em Aristóteles e permearam as concepções de *telling* e *showing* com que se debatem as teorias da narrativa.

Nesse sentido, o computador, por conseguir unir as várias mídias, possibilitou amalgamá-las em narrativas híbridas, utilizando-se dos elementos multimidiáticos para construir suas significações, fortemente marcadas pelo “descentramento ou multacentramento, multilinearidade, inter-conectividade, multimedialidade, performatividade” (BRANDÃO, 1997, p.16). As representações literárias, engendradas no limiar da linguagem, revelando o mundo através de outros mundos, ou antes, nas palavras Octávio Paz, revelando este mundo à medida que cria outro (PAZ, 1982, p.26), acresceram a si imagens, paisagens, sons, cores e outros signos, fabulando, por sua vez, um fazer mimético ainda estranho ao fazer literário.

Junto a isso, o mundo cibernético possibilitou o advento de uma coletividade participativa, atualizando as noções de autoria e público leitor, que assumem papéis variados e ativos. Exemplo disso são os *spin-offs*,

*crossovers* e narrativas derivadas de obras referenciais, além das experiências narrativas coletivas mediadas por sites como o Wattpad, nas quais os leitores participam efetivamente da construção narrativa, e os fóruns de discussão. Sobre isso, a percepção de Jamison (2013) traz a interessante observação de que essas práticas acabaram por romper não apenas os papéis tradicionais na composição do produto literário, mas também borrou várias divisórias até então tidas como estáveis, como leitura e escrita, consumo e criação, gêneros, autores e críticos, trabalhos derivativos e transformativos.

Nesse dinamismo, no qual a obra se estende por caminhos labirínticos de leitórias e mídias, construídos da “intromissão” das diversas vozes, é interessante observar o papel do leitor e da interface nas cibernarrativas.

### **O INTERATOR E A INTERFACE**

Já dissemos que, pelo caráter ergódico das cibernarrativas, o leitor adquiriu maior poder de decisão e modificação da obra, restando dizer sobre isso que esse poder quase sempre está condicionado às possibilidades oferecidas por essa obra. Quer-se dizer com isso que a ação participativa desse leitor quase sempre é orientada pela busca de sentido, ou seja, quase sempre a atuação desse leitor, a manipulação que ele opera no contexto da obra, é uma ação que se realiza a partir da leitura das possibilidades interativas oferecidas pela obra. Essas possibilidades de interação são mediadas pela interface, elemento retórico característico das cibernarrativas.

Em uma aula recente na disciplina de Teoria da Literatura do curso de Letras da UFPE, em que nós, professores, abordávamos conceitos da ciberliteratura, foi apresentada a obra de Samir Mesquita *Dois Palitos*. A obra possui uma interface bem simples: um caixa de fósforos aparece numa tela branca. Ao colocarmos a obra no retroprojeto, os alunos esperaram que explicássemos o “texto”. Diante da dúvida sobre como fruir aquela obra, como “ler” aquele estranho livro projetado na parede, e em meio ao burburinho natural da surpresa, seguiu-se a sugestão de um aluno: “clique em qualquer coisa”. Essa sugestão, embora pareça óbvia e trivial, revela uma importante condição da constituição cibernarrativa: a imbricação com a interface.

Aceitamos a afirmação da interface como elemento narrativo digital diante da premissa de que “um dos aspectos mais importantes da cultura digital é precisamente seu apelo estético, expresso com clareza na problemática do design dos diversos aparatos e das interfaces tecnológicas”. (FELINTO, apud TEIXEIRA, 2014, p.10). Em outras palavras, a interface

constitui um conjunto semanticamente significativo para a construção da narrativa, na medida em que opera como intermédio entre

usuário e computador. A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra. Em outras palavras, a relação governada pela interface é uma relação semântica, caracterizada por significado e expressão (...). (JOHNSON, 2001, p. 24).

Assim, a função ergódica do interator, ou seja, a interação com a obra, é parte estabelecida pela percepção dos recursos semióticos disponibilizados pela obra na sua interface. Retomando nosso exemplo, ao ver a obra *Dois Palitos*, guiado pelo que observava sua intuição de usuário, o aluno sugeriu o clique, como poderia ter sugerido aumentar o volume, ou aproximar a tela, ou mesmo um comando mais sofisticado, como control+esc ou barra de espaço, porque sua intuição queria agir sobre a obra, e não necessariamente o clique. De outra forma, o clique sugerido é caminho, e não finalidade, para a interação com a obra. Assim, o ergódico, a ação sobre a obra, não ganha significado pela intenção de agir, mas pelo desdobramento desse agir. A interface, disponibilizando os signos como linguagem, como caminhos, como afirma Johnson (2001), se converte ela mesma num argumento, imbricado no todo da obra.

A noção de um *leitor-interator*, *wreader*, *écritlecteur* deriva da condição ergódica das cibernarrativas, condição esta já existente na cultura impressa, mas que se expande nas narrativas digitais. O termo é atribuído a Aarseth, conforme Bootz (2014):

Espen Aarseth propose en 1997 la conception du cybertexte pour appréhender les productions pour lesquelles la manipulation relève d'une décision du lecteur et produit en tout ou partie le matériau sémiotique offert à sa lecture. Il nomme « lecture ergodique » cette lecture productrice d'un matériau à lire. La lecture ergodique complète la lecture classique, dénommée noématique par Aarseth,

et ne la remplace pas.<sup>2</sup>

A ficção interativa, ao colocar a função ergódica como elemento central de sua conceituação, traz à luz a necessidade de compreensão da narrativa a partir de uma variedade de técnicas, incluindo novas disposições visuais e audiovisuais, animações etc., presentes nas cibernarrativas contemporâneas e nos *games* narrativos. Essa compreensão traz implícita a noção de algoritmo, que, em informática popular, pode ser compreendido como um conjunto de operações sequenciais, lógicas e não ambíguas aplicadas em um conjunto de dados, permitindo solucionar um problema utilizando-se um número finito de passos (INFOPÉDIA, 2018). Assim, a concepção de uma narrativa multicursal, ergódica, fragmentada em lexias, *linkadas* por caminhos vários manipulados pelo leitor — e, por isso, potencial, latente —, que deve operar certos procedimentos para que se avance na fruição da obra, coloca em evidência a necessidade de se constituir uma retórica de interface. “É, aliás, da interface que depende toda a obra interativa, que é acima de tudo um trabalho de visualização, mesmo que, na doxa destes autores, estejamos hoje diante de um menu de sentidos mais complexos que a da visão”. (BRAGANÇA, 2011, p. 198). Assim, se os estudos das narrativas literárias incidiam sobre o texto e suas dinâmicas de representação, os estudos das cibernarrativas assumem que essas textualidades perpassam a simbologia da interface, que congrega em si o conjunto de símbolos e signos que se mostram ao *écritlecteur* e notadamente se caracteriza pela transmidialidade, na medida em que imbrica texto, imagem e som. É partir dessa miscelânea de signos que derivam novas práticas de produção e leitura das cibernarrativas.

## TRANSMIDIALIDADE E CIBERNARRATIVA

A transmidialidade é característica da cibernarrativa, o que não implica dizer que é privilégio seu. Desde a percepção de que as tecnologias trazem novas possibilidades de textualidades, ao mesmo tempo em que

---

2 “Espen Aarseth propõe em 1997 a concepção do cibertexto para compreender as produções nas quais a manipulação represente uma decisão do leitor e produza totalmente ou em parte o material semiótico oferecido a sua leitura. Ele chamou de “leitura ergódica” essa leitura produtiva de um material a ler. A leitura ergódica completa a leitura clássica, denominada “noemática” por Aarseth, mas não a substitui.” (Tradução nossa)

evidenciam a dimensão das mídias como participantes da construção das noções de gênero, as narrativas, como produto cultural, podem ser compreendidas em parte como uma retórica dos meios. Assim, se a narrativa oral traz o corpo como biotecnologia, suscitando a importância dos aspectos do falar (voz, entonação, articulação do discurso), do interpretar (gestualidade, vestuário) e do lugar (palco, ao redor da fogueira), e a narrativa impressa impõe outros rituais de escritura, amplamente embasadas na ideia de leitura solitária e silenciosa, as cibernarrativas se caracterizam pela convergência de mídias, ou pela transmidialidade.

Pensar a convergência de mídia envolve pensar suas práticas, e por isso sua definição se pauta num conceito fluido. Para Jenkins (2016), deve-se pensar a narrativa transmídia como um processo em que os elementos da ficção são dispersos sistematicamente pelos múltiplos canais, com o propósito de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Em outras palavras, a história transmídia é aquela em que elementos de uma história podem ser apreciados de diferentes maneiras através de um conjunto de plataformas tecnológicas.

Muitos exemplos podem ser invocados para ilustrar essa definição, desde a adaptação das literaturas impressas para o cinema (remediação) até narrativas contemporâneas que imbricam HQs, literatura impressa, cinema, *games* e outras linguagens híbridas<sup>3</sup>, como blogues, vídeos digitais etc. É o caso de obras consagradas pela grande audiência mundial, como *The walking dead* e a série de Harry Potter, entre outros, apenas para citar duas das mais conhecidas.

Para além dessa estrutura de hiperlink, na qual os vários fragmentos da narrativa espraiam-se pelas diversas mídias, a transmidialidade opera também na linguagem. Assim, não raro o código verbal se une aos outros códigos linguísticos para a construção de uma textualidade híbrida, permeada por palavra, imagem e som.

O computador apresenta o espaço ideal para essas linguagens híbridas, pois, reunindo as características das mídias anteriores a ele (Murray, 2003), integra essas mídias naturalmente.

## A IMERSÃO NA CIBERNARRATIVA

---

3 O termo híbrido neste contexto é usado para dar uma ideia de materialidade cibernética, transmitindo a ideia de um estar em permanente conexão através de redes e sistemas *on* e *off line*.

Define-se imersão como “a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado e prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia” (MURRAY, 2003, p. 102). Como a autora explica, provém essa definição da ideia de estar imergido em — no nosso caso, em uma narrativa.

Como se percebe, não é privilégio da cibernarrativa a imersão. Antes, a ideia de imersão como característica cibernarrativa é um aprofundamento da imagem comum do leitor absorto do mundo, mergulhado na leitura de um livro. Deriva, entretanto, a dimensão desse fenômeno.

Ao entrar no círculo mágico da ficção, experimentamos mundos e vivenciamos sensações diversas. A ilusão do ficcional nos alcança na medida em que referencia uma realidade segundo uma lógica própria, que se organiza de maneira a constituir regras próprias, tendendo a excluir a contradição (DOLOZEL, 1997, p. 70). No liminar dessa experiência, comumente nos postamos como espectadores, estamos participando “de fora”, lendo ou assistindo uma *performance*, torcendo e ansiando pelo próximo passo. Ainda que reconstruindo os significados, pouco ou nenhum controle sobre a narrativa nos é dado; seguimos o passeio pelo bosque guiados pelo narrador ou pela instância narrativa. E esse é o elemento diferencial da cibernarrativa: a forma como a experienciamos.

A cibernarrativa pressupõe a presença do interator e a possibilidade de manipulação dos elementos narrativos. Essa presença sugere uma condição espacial, mesmo que essa condição se dê no espaço virtual. Aliás, o ciberespaço, por seus efeitos espetaculares alcançados pelos recursos transmidiáticos (MURRAY, 2003, p. 113), propõe-nos uma imersão mais abrangente do ponto de vista dos sentidos: nele, podemos ler, ver, ouvir, além de decidir os caminhos da história.

## **NARRATIVA DOS GAMES**

Constitui-se objeto de interesse dos estudos cibernarrativos as narrativas dos *games*. Estes, encabeçando o grande filão das experiências cibernarrativas, dialogam com os pressupostos da narrativa literária na medida em que apresentam elementos comuns com esta, como enredo, personagens, tempo, espaço e narrador, projetando encadeamentos e estágios de evolução que acomodam a experiência de descoberta das ações e dos fatos.

A participação do elemento lúdico nas narrativas remonta ao

nascimento da poesia, afirmando Huizinga (2005, p. 133) que a própria *poiesis* é um elemento lúdico. Exercendo-se “no interior da região lúdica do espírito, num mundo próprio para ela criada pelo espírito [...]”, a função poética e a lúdica se aproximam na construção de um *como se*, “[...] acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal” (CALLOIS, 1990, p. 29), regulamentada pelas leis e convenções dos mundos específicos — tal qual a narrativa ficcional.

As narrativas dos *games* interessam também, do ponto de vista da narratologia, pelos seus experimentos narrativos no ciberambiente, que trazem à luz sistemas de representação que se pretendem originais, interativos e híbridos, ora preservando a centralidade do enredo no código escrito, ora relativizando essa centralidade em sistemas semióticos diversos, ora abolindo o signo verbal, como no caso do jogo *Journey*, recorrendo a outros sistemas semióticos para compor a narrativa, com destaque para o recurso audiovisual.

A leitura procedimental, que se imbrica ao conceito do ergódigo proposto por Aarseth, abre espaço para a *performance* do interator. Assim, ela se abre a inúmeras possibilidades de leitura, recifragens que adquirem sentido segundo a “leitura” do interator. Essa prática, aliás recorrente na leitura cibernética, norteia o conceito de *écritlecteur* de Bootz (2014): o leitor/interator é também produtor de conteúdo (coautor?), na medida em que cria versões da obra de referência.

A atuação do interator no *game* adquire importância para os estudos das cibernarrativas na medida em que remodela o papel do leitor. Se, na recente cultura da narrativa impressa, o leitor implícito está na obra como latência, uma referência a quem se destina a mensagem (irá reconstruí-la, mas não modificá-la), muitas vezes nomeado no texto, na cibernarrativa ele é uma presença, um estar, e a obra dispõe os elementos narrativos para que ele construa a narrativa, e não decifre-a. O avatar, o personagem que é manipulado pelo jogador, está na narrativa, atua nela, interfere, organiza as informações, tece o caminho, recifra. E a obra, para além do *telling* e do *showing*, propõe também o *acting*. No início de um jogo como *Gone Home*, citado no início deste artigo, em vez de se apresentar a situação de abertura como “Kaitlin Greenbriar chegou à nova casa de seus pais, no Oregon, em uma fria madrugada de tempestade do dia 7 de junho de 1995”, a obra coloca o interator no papel de Kaitlin Greenbriar, no dia 7 de junho de 1995, na casa nova de seus pais, no Oregon, em uma fria madrugada tempestuosa. A partir daí, o enredo se constrói como uma tessitura das escolhas do interator.

## REFERÊNCIAS

- Aarseth, Espen J. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. The Johns Hopkins University Press; 1997.
- BOOTZ, Philippe. **Remédiatisation Numérique de Nouvelles Impressions d'Afrique: d'un manipulable à l'autre**. (2014) Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/271910762\\_Remediatiation\\_numerique\\_de\\_Nouvelles\\_Impressions\\_d%27Afrique\\_d%27un\\_manipulable\\_a\\_l%27autre](https://www.researchgate.net/publication/271910762_Remediatiation_numerique_de_Nouvelles_Impressions_d%27Afrique_d%27un_manipulable_a_l%27autre). Acesso em 20 de fevereiro de 2017.
- BRANDÃO, Jacyntho Lins. Oralidade, Escrita e Literatura: Havelock e os Gregos, in: **Literatura e Sociedade**. São Paulo, n.2, p. 222-231, dez. (1997). Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/ls/article/view/16021>>. Acesso: 20 jun. 2015.
- CALLOIS, Roger. Os jogos e os homens, in: **A Máscara e a Vertigem**. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa; Edições Cotovia, 1990.
- DOLOZEL, Ludomir. Mímesis y mundos posibles. In: DOLOZEL, Ludomir. *et al.* **Teorías de la Ficción Literaria**. Madrid; Arcolibros, 1997.
- FELINTO, Erick. Apresentação à obra de TEIXEIRA, Luis Filipe B. **Médias Digitais: videojogos e cultura da simulação**. E-book. Recife: Núcleo de Estudos de Literatura e Intersemiose (NELI / PPGL / UFPE / CNPq), 2014.
- Gone Home**. Jogo eletrônico. Desenvolvedores: The Fullbright Company; Midnight City. Publishers: The Fullbright Company; Majesco Entertainment. 2013; Plataforma Windows. Disponível em [https://store.steampowered.com/app/232430/Gone\\_Home/](https://store.steampowered.com/app/232430/Gone_Home/)
- Hayles. Katherine. **Electronic Literature: What is it?** January 2, 2007. Disponível em <http://www.eliterature.org/pad/elp.html#sec1>. Acesso em 15 março de 2015.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- INFOPÉDIA. Disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/algoritmo>. Acesso em jan.2018.
- JAMISON, Anne. **FIC: Por que a fanfiction está dominando o mundo** (Locais do Kindle 241-242). Anfiteatro. Edição do Kindle. 2013.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**. Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Tradução: Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro; Jorge Zahar Editora, 2001.

LEÃO, Lúcia. Cibernarrativas ou a Arte de Contar Histórias no Ciberespaço. In: LEÃO, Lúcia. **Derivas: Cartografias do Ciberespaço**. São Paulo: Annablume, 2004.

MACLUHAN, Marshall. **A Galáxia de Gutenberg**: a formação do homem tipográfico. Tradução de Leônidas Gontijo de Carvalho e Anísio Teixeira. São Paulo, Editora Nacional, Editora da USP, 1972.

MIRANDA, José Bragança de. Da Interactividade Crítica da Nova *Mimesis* Tecnológica. In: Giannetti, Claudia. **Ars Telemática**. Editor Relógio d'Água, 2011.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço. Tradução: Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Couzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. Para Compreender a Cibernarrativa. **Texto Digital**. Florianópolis, v. 8, n. 2, p. 229-240. Jul./Dez. 2012.

TEIXEIRA, Luis Filipe B. **Médias Digitais**: videojogos e cultura da simulação. E-book. Recife: Núcleo de Estudos de Literatura e Intersemiose (NELI / PPGL / UFPE / CNPq), 2014.

**RESUMO:** O presente estudo, de caráter ensaístico, busca levantar algumas questões em torno da ideia de *difficuldade* na arte, considerando-a como um elemento de fruição estética que estabelece uma relação particular entre o público e a obra. Partindo da literatura, em que certas obras costumam ser percebidas como difíceis por diferentes públicos, é em outra forma artística que percebemos com clareza a centralidade de tal elemento: os *video games* apresentam diversos usos artísticos da dificuldade e intencionalmente procuram desafiar habilidades específicas de seus jogadores. Assim, comentamos brevemente alguns dos usos da dificuldade nos jogos, observando como ela também está ligada a determinadas convenções de gênero.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Video games*. Dificuldade. Gêneros lúdicos.

**ABSTRACT:** The present study, of an essayistic quality, formulates a few questions around the idea of *difficulty* in art, considering it as an element of aesthetic fruition which establishes a particular relation between the audience and the artistic object. Starting on literature, in which certain works tend to be perceived as difficult by different audiences, it is in another artistic form that we perceive with clarity how such an element could be central: video games present a diverse artistic use of the difficulty and intentionally look for challenging specific abilities of their players. Thus, we comment briefly on some uses of the difficulty in games, observing how it's also connected to determined genre conventions.

**KEYWORDS:** Video games. Difficulty. Ludic genres.

Pode-se iniciar esta discussão com uma frase, a primeira de *Finnegan's Wake*, de James Joyce: “riverrun, past Eve and Adam's, from swerve of shore to bend of bay, brings us by a commodious vicus of recirculation back to Howth Castle and Environs” (JOYCE, 2014).

Apesar da pouca extensão, há muito que comentar sobre passagens como essa, especialmente se considerarmos seu aspecto verbal e como ele se conecta aos conteúdos do livro. Por exemplo, essa é, na verdade, a segunda metade de uma frase, cuja primeira parte se encontra no fim do livro, tornando a narrativa circular – efetivando linguisticamente um dos temas centrais da obra, a noção de recursividade que Joyce tomou da filosofia de Giambattista Vico. Isso, claro, também está ligado ao fato da primeira palavra se referir ao curso de um rio (o tempo é como um rio); já a segunda faz referência ao passado, tanto no sentido geográfico quanto temporal: “Eve and Adam” é uma indicação de lugar, a Igreja da Imaculada Conceição em Dublin, mas a escolha de chamá-la pelo nome de Eva e Adão implica que estamos não só “depois da igreja”, mas depois da criação da humanidade. No restante da frase, há efeitos poéticos despertados pela aliteração e alternância entre vogais longas e curtas (*swerve of shore / bend of bay*), termos arcaicos tomados do latim (*commodius vicus*) e mais uma referência, direta e apropriadamente redundante, à circularidade (*recirculation*).

A crítica literária já enfatizou bastante a complexidade de *Finnegan's Wake*, buscando compreendê-la dentro de um projeto autoral: T. W. Adorno (2003, p. 56), muito famosamente, afirmou que “Joyce foi coerente ao vincular a rebelião do romance contra o realismo a uma revolta contra a linguagem discursiva”; Samuel Beckett (1961) e Erich Auerbach (2007), por sua vez, sugeriram que havia no livro a tentativa de realizar verbalmente a inspiração filosófica de Vico e sua compreensão de linguagem. Tudo isto é válido e verdadeiro (o diálogo de Joyce com o gênero romanesco e com a filosofia), mas pode ser complementado por mais uma discussão: a função de tal complexidade no diálogo entre o autor e o público.

O que se quer apontar é que, do ponto de vista do público, a elevada complexidade de uma obra literária pode ser vista em termos de *dificuldade*: é mais fácil a leitura de uma obra tradicional, que use recursos verbais e narrativos assentados em convenções bem conhecidas, que daquela que é produto de uma vanguarda. Encontramos na obra *Literatura e Sociedade*, de Antonio Candido, um modo de compreensão social deste fenômeno:

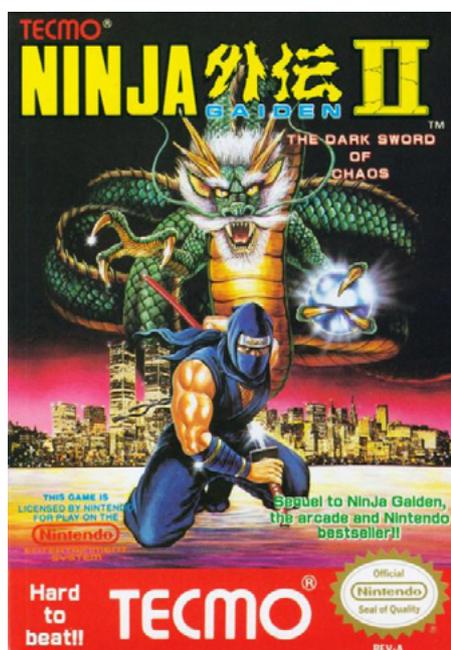
A atuação dos fatores sociais varia conforme a arte considerada e a orientação geral a que obedecem as obras. Estas — de um ponto de

vista sociológico — podem dividir-se em dois grupos, dando lugar ao que chamaríamos dois tipos de arte, sobretudo de literatura, e que sugiro para fixar as ideias em vista da discussão subsequente, não com o intuito de estabelecer uma distinção categórica: arte de agregação e arte de segregação. A primeira se inspira principalmente na experiência coletiva e visa a meios comunicativos acessíveis. Procura, neste sentido, incorporar-se a um sistema simbólico vigente, utilizando o que já está estabelecido como forma de expressão de determinada sociedade. A segunda se preocupa em renovar o sistema simbólico, criar novos recursos expressivos e, para isto, dirige-se a um número ao menos inicialmente reduzido de receptores, que se destacam, enquanto tais, da sociedade. (CANDIDO, 2008, p. 32-33).

Note-se que Candido pensa na complexidade verbal principalmente como um meio de seleção do público receptor: a arte de segregação, preocupada em renovar o sistema simbólico, dirige-se inicialmente a um público menor por sua inacessibilidade verbal.

A questão que pode ser levantada imediatamente é: existe alguma situação ou forma artística em que a dificuldade possa funcionar como elemento agregador, e não segregador, do público? Ou seja, em que funcione como forma de ampliar o público de uma expressão artística? E mais do que isso: se a dificuldade de leitura de uma obra atrai um número de receptores “que se destacam, enquanto tais, da sociedade”, existe algum elemento ligado à própria dificuldade que desperte algum tipo de fruição estética específica nesses receptores? Seria a *dificuldade em si* um elemento estético necessário em obras como *Finnegan’s Wake*? Há algum prazer específico a ser extraído da própria dificuldade?

Embora tenhamos iniciado nossa discussão na literatura, todas essas questões se tornam mais claras quando observamos as expressões de outra forma artística – os *video games*. Como exemplo inicial, vejam-se duas imagens: a que estampava algumas caixas do *Nintendo Entertainment System*, uma das plataformas de jogos mais populares durante os anos 1980 e início dos 1990, e a imagem de capa utilizada na versão norte-americana de *Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos*, de 1990:



Note-se a ênfase posta na caixa do NES, “The most challenging video game system ever developed!”: antes de apresentar as especificações técnicas, destaca-se o caráter desafiador que o público deve esperar da plataforma. A pressuposta dificuldade dos jogos é, literalmente, uma

ferramenta de marketing. E o mesmo se estende aos próprios jogos: *Ninja Gaiden II* inclui na capa, também em destaque, a expressão “Hard to beat!”. Ou seja: a dificuldade que o público terá para completar o jogo (apreciá-lo em sua totalidade) é, na prática, colocada como uma qualidade central. De fato, outros atributos do jogo e da série a que pertence (uma das primeiras a utilizar *cutscenes* de inspiração cinematográfica e a ter enredos elaborados em jogos de ação) são deixados para a parte detrás da caixa; na capa, é suficiente destacar a dificuldade.

Existem muitas obras literárias difíceis, cuja leitura completa é um desafio ao leitor; entretanto, não parece ser comum explorar esse aspecto como uma qualidade, um ponto atrativo. Imagine-se uma capa de *Finnegan’s Wake* que apresentasse o livro com a expressão “Hard to read!”... Embora a sua complexidade excessiva, traduzida em uma dificuldade não só de interpretação, mas mesmo de *leitura* do próprio texto, seja objeto de apreciação da crítica, normalmente esta exalta os significados por trás da complexidade e não a sua função como desafiadora do público. Além disso, é necessário pensar na própria existência da dificuldade como fator artístico, especialmente que tipos de dificuldade podem ser encontrados em diferentes formas artísticas e, mais ainda, que diferentes funções eles podem exercer – a dificuldade encontrada em Joyce não é do mesmo tipo, nem exerce a mesma função, daquela que se vê em Borges, ou em Dante, ou nas *Mil e Uma Noites*...

Os *video games* representam um ponto de comparação útil porque, como forma artística, se desenvolveram a partir de atividades lúdicas, originalmente competitivas, nas quais a dificuldade de derrotar um oponente é parte integrante da atividade. A introdução de outros elementos artísticos (elementos visuais, sonoros e narrativos) não excluiu os aspectos lúdicos e interativos, que permaneceram como definidores da forma. Ao contrário: permitiram que os elementos lúdicos, principalmente os mecanismos de interação, se desenvolvessem e se tornassem mais complexos. Por exemplo, se o amplo uso tridimensional do espaço a partir da década de 1990 permitiu que se originassem novas estéticas visuais, também criou novos gêneros e jogos que não seriam possíveis em duas dimensões; do mesmo modo, se a evolução no uso da música e dos efeitos sonoros permitiu que estes fossem usados de maneira dinâmica, acentuando momentos de ação, tensão ou relaxamento lúdico, ela também abriu caminho para a criação de jogos em que o som é parte central da interação, como é o caso em jogos rítmicos (como os de dança ou os que simulam o uso de instrumentos musicais).

Em quase todos os gêneros, então, o aspecto lúdico permaneceu

como centro, e, com ele, o problema fundamental do equilíbrio entre a dificuldade de vencer um jogo e a possibilidade de fazê-lo: o oponente deve ser habilidoso, mas não a ponto de ser impossível derrotá-lo. Os jogos para um único jogador, na ausência de um oponente humano, tiveram que resolver esse problema por meios diversos: em alguns casos, desenvolvendo inteligências artificiais específicas; em outros, pela maneira como os cenários são projetados, com obstáculos sendo dispostos de maneira a exigir do jogador certas habilidades (estratégicas, reflexivas, rítmicas, lógicas, mnemônicas etc.). Inteligência artificial e *level design* normalmente constituem dois dos elementos centrais na dificuldade de um *singleplayer game* (jogo de um jogador) – e, como os outros elementos, podem cumprir funções não só lúdicas, mas também estéticas. A inteligência artificial pode ser programada com a intenção de despertar algum sentimento no jogador, como, por exemplo, o de criar empatia por uma personagem e mesmo se preocupar com ela – conforme visto no modo como age a personagem Yorda em *Ico* ou o animal fantástico de *The Last Guardian*; já o *level-design* pode evocar ou reforçar temas narrativos, como a descida nos vários pisos da “Historical Society” de *Silent Hill 2* representando uma descida na mente do protagonista, ou a verticalidade dos mapas de *Dark Souls* sendo reminiscente da verticalidade espacial da *Divina Comédia*. Quando associadas à noção de dificuldade, I.A. e *level-design* podem servir como expressão de ainda mais temas e sentimentos.

Embora sejam aspectos centrais, aqueles dois não são os únicos a que a dificuldade pode se referir. Há, ainda, um aspecto, na falta de melhor termo, *metalúdico*: ou seja, que diz respeito à compreensão do próprio jogo como objeto, visto de fora de si. Trata-se de elementos que extrapolam a diegese e são quase comentários sobre o próprio jogo como conjunto de mecanismos: é o caso da dificuldade que pode surgir da manipulação consciente dos momentos em que um jogador pode ou não “salvar” o jogo (ou seja, interromper a seção em um ponto a que possa voltar depois, quando retornar ao jogo), ou da exigência que o jogador faça coisas *fora* do espaço diegético para superar um obstáculo, como, por exemplo, alterar arquivos na plataforma do jogo ou buscar informações fora dele.

Como esta discussão possui caráter ensaístico, não é nosso propósito criar algum tipo de classificação rigorosamente teórica – pretende-se apenas comentar, em linhas gerais, alguns poucos usos possíveis da dificuldade como elemento estético e mencionar alguns jogos que os fazem. Pode-se observar que tais usos normalmente aparecem ligados a gêneros de jogos específicos (mas nem sempre), o que significa que também estão ligados a

um contexto comunicativo maior: dependem do público a que aquele gênero de jogo usualmente se dirige, do tipo de autoria identificada nele e de suas relações com a realidade (isto é, como mimetiza e *ludifica* a realidade da vida e da cultura).

A seguir, mencionamos brevemente alguns poucos jogos e os modos como usam criativamente a dificuldade.

### **DIFICULDADE COMO COMÉDIA (*I WANNA BE THE GUY*, *KAIZO MARIO WORLD*)**

Imagine-se o seguinte cenário: em um jogo em 2D, o jogador guia a personagem para a direita, onde há uma árvore. Ao passar por baixo da árvore, uma fruta gigante cai, subitamente matando a personagem. Na segunda tentativa, o jogador tenta desviar da fruta saltando por cima da árvore; então a fruta gigante cai *para cima*, matando a personagem.

A situação insólita está na segunda tela de *I Wanna Be the Guy*, um dos jogos que popularizaram, na segunda metade dos anos 2000, um gênero conhecido como *masocore*: jogos em que elementos de dificuldade súbitos e injustos são utilizados de forma humorística, especialmente como paródia da dificuldade de jogos dos anos 1980 e 90 – não é por acaso que a abertura de *I Wanna Be the Guy* é tão semelhante à de *Mega Man 2*, ou que vários personagens e cenários de jogos lançados para o *NES* apareçam ao longo do jogo.

O *masocore* (nome advindo de masoquismo), como gênero, não está baseado simplesmente em um elevado nível de dificuldade, mas sim no fato da dificuldade subverter as expectativas do jogador. Ela costuma prever as ações do jogador para colocar obstáculos inesperados e/ou insólitos em seu caminho: são as frutas que caem para cima; são elementos de background que se revelam fatais; são blocos invisíveis que atrapalham o salto da personagem sobre um abismo; são momentos de *cutscenes* que se tornam subitamente interativos e matam a personagem. A intenção subversiva e a atitude cômica foram citadas por Michael “Kayin” O’Reilly, criador do jogo, como elementos por trás do tipo de *level design* encontrado em *I Wanna Be the Guy*:

*I Wanna Be the Guy* is a game about subversion. It's also a humor driven game. Predicting a player's actions perfectly as to maximize surprise and humor/frustration is a way a game can have good level design. The level design is accomplishing its goal and doing so quite well. The pacing of a game like this is also critical. How much the player is expected to die really influences what the next trap should be and how hard it is to overcome.

Random traps are NOT a real crutch. If used wrong, they are SUICIDE for a game's popularity. It's very hard to have a brutal, mean game while still 'tricking' people to finish it. If a game is popular and brutal it probably has something else going on that makes it work. Instead of lashing against them, look at them closer and try and understand how they work. You might not like them, but you'll probably learn something! (O'REILLY, 2007).

Se *I Wanna Be the Guy* foi um dos popularizadores do gênero, o lugar em que ele realmente floresceu foi entre os *ROMhacks*, modificações feitas por fãs de jogos clássicos. As modificações de *Super Mario Bros.* e suas continuações são especialmente prolíficas, com uma delas, *Kaizo Mario World*, série de três jogos criados por T. Takemoto, representando outra das primeiras expressões reconhecidas do que se tornaria o gênero *masocore* – o primeiro jogo é de 2007, mesmo ano de *I Wanna Be the Guy*. *Kaizo Mario World* se tornou popular por subverter as normas esperadas dos *level-designs* encontrados na série *Super Mario Bros.*, criando situações injustas e inesperadas para os jogadores: por exemplo, usando os já mencionados blocos invisíveis sobre lugares em que se espera que o jogador salte, para que o protagonista acerte com a cabeça enquanto estiver pulando sobre um abismo (consequentemente caindo), ou projetando situações para que a personagem possa morrer mesmo depois que o jogador já concluiu o nível e não tem mais controle sobre ela. Tais armadilhas dispostas ao longo do nível parecem buscar a frustração do jogador, extraindo comicidade disso – não é por acaso que vídeos de comédia em que jogadores ficam irritados com tais jogos tenham se tornado extremamente populares em *sites* de vídeo como o *Youtube* ou o japonês *Niconico*.

## **DIFICULDADE COMO TENSÃO E HORROR (RESIDENT EVIL, ENEMY ZERO)**

Este segundo caso busca uma reação diametralmente oposta do público: no lugar do riso cômico e paródico, desperta a tensão séria e o horror. É especialmente no gênero conhecido como *survival horror* que se popularizaram alguns usos específicos da dificuldade como forma de ampliar a tensão e o horror já sugeridos pela história e temas do jogo.

*Resident Evil*, de 1996, está entre as obras que popularizaram o *survival horror* como gênero e que merecem a nossa atenção. Há dois elementos relacionados à dificuldade que aquele jogo tornou comuns no gênero: na diegese, os dois protagonistas do jogo contam com recursos extremamente limitados que precisam ser cuidadosamente mantidos – assim, embora as personagens possuam armas, a munição não é suficiente para matar todos os inimigos, de modo que é necessário, em várias situações, planejar rotas de fuga ou meios de contornar os mortos-vivos que vagam pelos corredores da mansão em que se passa a história. Caso a personagem esteja ferida, os meios de tratar os ferimentos são igualmente limitados, sendo necessário escolher se é melhor gastar os poucos recursos para garantir a sobrevivência da personagem ou torcer para que o caminho até a próxima sala segura não apresente perigos. Temendo que os recursos disponíveis não sejam suficientes, os jogadores tendem a gastar o mínimo possível de munições e curativos, o que lhes obriga a atravessar os obstáculos da mansão com poucos meios de se defender – isso tudo dialoga com a atmosfera de horror criada pela arte audiovisual e pelo próprio enredo, produzindo então uma história em que as personagens lutam pela sobrevivência em um ambiente hostil, com recursos cada vez mais limitados.

Em um nível extradiegético, a limitação de recursos inclui uma limitação no modo como o jogo é salvo. Só é possível salvar em lugares específicos (sempre que a personagem encontra uma máquina de escrever e faz o registro de sua jornada) e uma quantidade limitada de vezes (a personagem precisa usar uma fita de tinta na máquina; tais fitas são limitadas). A tensão que se cria, então, consiste em criar para o jogador uma dúvida: depois de jogar por, digamos, quinze minutos e encontrar uma máquina de escrever, deve salvar o jogo (de onde poderá continuar caso a personagem morra) ou deve preservar sua fita de tinta, arriscando, então, perder aqueles quinze minutos caso um novo perigo leve a personagem à morte? Caso o jogador não salve (porque não queira ou porque não tenha mais recursos), os próximos obstáculos representarão um perigo ainda maior, pois qualquer erro pode obrigar o jogador a repetir seções inteiras do jogo.

Para usar um exemplo mais obscuro, *Enemy Zero*, de 1996, também é parte do mesmo gênero e utiliza elementos de dificuldade semelhantes: em

primeiro lugar, a protagonista morre logo que algum inimigo se aproxime demais dela; em segundo, ela quase sempre está desarmada ou com uma arma que possui três cargas (ou pouco mais que isso) antes de precisar ser levada a um ponto de recarga; em terceiro lugar, assim como em *Resident Evil*, há uma quantidade limitada de recursos para salvar o jogo (a personagem faz registros em um gravador que possui bateria limitada); por fim, os inimigos do jogo, uma espécie alienígena, são completamente invisíveis e só podem ser localizados por um aviso sonoro, uma série de bips que se tornam cada vez mais frequentes quando há algum perigo próximo.

Como se pode perceber, o gênero *survival horror*, em suas origens (mesmo em jogos anteriores aos exemplos citados, como *Alone in the Dark* e *Project Firestart*), é baseado na fragilidade da personagem e em sua luta para sobreviver com poucos recursos, o que se traduz em um conjunto de elementos relacionados à dificuldade de tais jogos. A dificuldade, aqui, é um elemento fundamental para a construção do horror e inseparável desta – retirar completamente aquelas limitações, facilitando o jogo, também significaria eliminar quase toda a tensão que se espera do público em uma obra de horror.

### **DIFICULDADE COMO ESPETÁCULO (*DEVIL MAY CRY, NINJA GAIDEN, BAYONETTA*)**

Embora seja possível encontrar exemplos prototípicos anteriores, o jogo *Devil May Cry*, de 2001, é geralmente considerado o primeiro exemplo de um gênero conhecido por mais de um nome: *spectacle fighter*, *character action* ou *stylish action*. Se os gêneros discutidos anteriormente eram ligados à comédia e ao horror, este é um gênero firmemente situado no campo da ação: é normalmente caracterizado por uma personagem extremamente ágil que utiliza diversas habilidades de luta para combater hordas de inimigos; acima de tudo, as ações de tal personagem são extremamente estilizadas (os jogos de tal gênero não buscam a verossimilhança externa no modo como a ação é representada), e a estilização do combate chega a ser um elemento tão central que não é incomum que o jogo atribua uma nota ao jogador de acordo com a sua capacidade de usar movimentos variados durante as cenas de ação.

Há, imediatamente, dois elementos que se sobressaem da dificuldade percebida em *Devil May Cry*: em primeiro lugar, os inimigos mais difíceis não podem ser derrotados com apenas um golpe dado repetidas vezes; é necessário desviar de seus ataques, utilizar golpes específicos para baixar a

guarda do oponente e outros golpes para danificá-lo, alternar entre ataques rápidos (mas fracos) e fortes (mas lentos) e manter um constante movimento, utilizando bem o espaço; uma vez derrubado um inimigo, é necessário planejar uma sequência rápida de ataques diferentes que o mantenham imóvel pelo maior tempo possível. Em segundo lugar, o jogo possui um sistema de *ranking*, atribuindo uma nota ao jogador depois de cada luta; entre outras coisas (não ser acertado, manter os ataques de modo contínuo), a nota leva em conta a variedade de ataques utilizados adequadamente pelo jogador.

A ideia geral por trás daqueles elementos é: o protagonista possui uma quantidade enorme de ações a seu dispor; a dificuldade das lutas (tanto diegeticamente, a dificuldade de derrotar os inimigos, quanto extradiegeticamente, a dificuldade de conseguir uma boa nota) visa incentivar o jogador a utilizar todo o repertório de movimentos, golpes e armas – e, em última instância, criar coreografias de ação extremamente estilizadas visualmente, razão porque os nomes dados ao gênero costumam enfatizar o espetáculo, a caracterização ou estilização das ações representadas.

Exemplares posteriores do gênero mantiveram, de modo geral, a mesma ênfase sobre o estilo: quando a série *Ninja Gaiden* foi reinaugurada em 2004, não só manteve elementos já vistos em *Devil May Cry* como ainda ampliou a ênfase sobre a agilidade de movimento de seu protagonista, capaz de feitos acrobáticos extraordinários; também foi ampliada, de modo geral, a dificuldade de derrotar oponentes no jogo (e, de fato, a nova série *Ninja Gaiden* se tornou famosa por ser particularmente difícil e dirigida a jogadores muito experientes, algo que, como apontamos antes, já era buscado pela versão anterior da série nos anos 1980 e 90). Do mesmo modo, *Bayonetta*, de 2009, não só manteve o foco na ação estilizada e no ranking depois de cada luta (ainda mais exageradas em seu espetáculo quando comparadas aos exemplos anteriores), como ainda introduziu elementos como o *witch time*, efeito que faz com que toda a ação entre em câmera lenta enquanto a personagem mantém sua velocidade normal – efeito obviamente inspirado no cinema de ação, ou mais precisamente na técnica do *bullet time* inaugurada por *The Matrix* em 1999.

Assim, se tal gênero é normalmente conhecido por ser pouco acessível ao jogador casual, tal se dá porque a intenção de criar coreografias estilizadas de ação na tela é diretamente motivada pela dificuldade que cada cena representa: do contrário, seria suficiente ao jogador utilizar uma única ação e nunca explorar as habilidades acrobáticas das personagens.

## DIFICULDADE COMO TEMA E ATMOSFERA (*DARK SOULS*)

Por fim, resta-nos mencionar um exemplo particular. *Dark Souls*, de 2011, é um jogo que se tornou tão famoso por sua dificuldade que a campanha de marketing foi inteiramente movida pelo slogan “Prepare To Die” – de fato, uma das reedições do jogo, sua versão para computador pessoal (PC), recebeu o apropriado nome de “Prepare To Die Edition”:





O que torna *Dark Souls* especial nesta discussão não é a existência da dificuldade em si, mas o fato de que ela não está ligada, como nos outros casos, a outros índices de um gênero mais ou menos estabelecido e, principalmente, porque é usada como modo de expandir os temas e a atmosfera buscada pelo jogo. Trata-se, afinal, de uma obra largamente inspirada na *Divina Comédia: Inferno*, de Dante: se não diretamente em seu enredo, pelo menos em suas concepções de tempo e espaço, assim como nos meios de representação das personagens (e, visualmente, é diretamente inspirada nas famosas ilustrações de Gustave Doré para as obras de Dante). Assim como em *Inferno*, cujo horror mais terrível não é a punição física, mas o eterno estado de decadência das personagens, o mesmo se passa em *Dark Souls*, que lida com um mundo preso em um eterno ciclo de apatia e escuridão. Isso, nas duas obras, se traduz em concepções particulares de espaço e tempo: o espaço é construído verticalmente, segundo princípios morais e hierárquicos; já o tempo, imobilizado por um lado, tende a misturar momentos históricos diversos por outro, fazendo com que personagens que morreram em momentos diferentes apareçam dispostas juntas.

Nosso propósito não é proceder a uma comparação entre as duas obras (o que certamente exigiria uma pesquisa própria), mas apenas apontar que a morte em *Dark Souls*, tal como na *Divina Comédia*, é um tema central que se expressa no espaço e no tempo – e também nos mecanismos lúdicos do jogo, incluindo sua dificuldade. É necessário que a personagem morra e que o jogador se habitue a isso, pois é o próprio ciclo eterno de mortes

e ressurreições que fez com que aquele mundo perdesse sua humanidade. Ora, a jornada inteira da personagem se dirige a um de dois fins: manter um mundo em decadência ou finalmente destruí-lo, sem que a salvação daquele mundo seja sequer apresentada como opção. O problema central é o de como manter a humanidade em um mundo decaído, à beira do abismo. Conseqüentemente, a dificuldade possui um caráter extremamente simbólico: se a personagem possui alguma “humanidade” (literalmente um recurso no jogo), ela é perdida com a morte; é extremamente difícil manter a humanidade naquele mundo.

George Weidman, em sua detalhada análise de *Dark Souls*, lança uma luz sobre como o uso da dificuldade colabora com os temas e o estilo artístico do jogo. Entre outras coisas, o crítico notou que:

The entire experience is designed to overwhelm the player with a presumption of hardship and suffering – even the marketing materials do this before you turn it on. The main menu looks and sounds more like a grimy survival horror game than a fantasy RPG, and the first cutscene features your character, that you spent so much time creating, cowering in a prison cell. And, for some reason, you are a dried up, desiccated corpse; and then another dried up, desiccated corpse lands on the ground and sets even more of a tone right from the get-go. *Dark Souls* is an intimidating game to even look at for a lot of reasons. Its environments evoke danger, loneliness and solitude; they are vast and empty, they are eroded and decaying. They are full of pitfalls, narrow cliffs and catwalks; they are full of monsters that attack on sight. There are very few friendly characters and even they can barely be considered friendly. These environments are also dark; the game stays true to its name. [...] Darkness is a relevant antagonist in the story, and it is also used for gameplay purposes in one of the later levels. (WEIDMAN, 2014, 6m35s-7m48s).

Weidman interpreta, assim, que o jogo é uma moderna exploração do fracasso: a falha é uma consequência necessária para o desenvolvimento dos temas centrais, e todo o mundo ficcional é construído a partir de tal ideia. Há uma necessária mistura de gêneros: embora seja um RPG de fantasia medieval, tanto o estilo artístico audiovisual quanto os mecanismos lúdicos são remissivos, como apontado por Weidman, de gêneros como o *survival horror* – inclusive há o mesmo problema da escassez de recursos observada

em *Resident Evil*. Se nos exemplos discutidos anteriormente a dificuldade era um dos elementos de composição da obra, em *Dark Souls* ela se tornou o pilar principal sobre o qual repousa o peso de todos os outros elementos artísticos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

É evidente que nossos exemplos são limitados, e ainda mais que a discussão apresentada aqui deve ser vista apenas como uma sugestão de pesquisa: os *video games* representam um largo campo de investigação para a compreensão da dificuldade na arte, o que, por sua vez, poderia ser levado à compreensão de outras formas artísticas. Na teoria literária há certamente espaço para tal discussão, o que pode iluminar certos procedimentos linguísticos e narrativos que quase nunca são vistos do ponto de vista da fruição estética – e do desafio intelectual que tal fruição pode ser para os leitores.

Não faltam precursores para tal discussão. Ainda no século XIX, Edgar Allan Poe sugeriu a possibilidade de tal discussão: em suas críticas aos contos de Nathaniel Hawthorne, ele chegou a observar que a diferença entre o conto e outros gêneros literários era que aquele procurava proporcionar certo prazer ao intelecto, de modo que os melhores contos, para Poe, seriam os “contos de raciocínio” (POE, 1984, p. 571), ou, melhor dito, os contos destinados a desafiar intelectualmente o público. Mais de um século depois, encontramos a mesma questão repensada por Jorge Luis Borges, que via no conto policial um tipo de narrativa intelectual, a qual se equilibraria entre o fantástico e o realista e representaria um universo em que nada é completamente inexplicável – tal tipo de conto se destinaria, então, a uma “satisfação da lógica” (BORGES, 2009, p. 45) e, novamente, representaria um desafio ao intelecto.

Embora as considerações de Poe e de Borges tampouco sejam esclarecedoras, elas indicam, no mínimo, a possibilidade de que determinados gêneros literários, assim como no caso dos jogos, girem em torno da intenção de desafiar alguma habilidade dos leitores – caso em que a análise da dificuldade como elemento estético poderia iluminar a relação do público com tais gêneros, revelando, assim, elementos de fruição que costumam ser ignorados pela teoria literária e pelos estudos de estética em geral.

## REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor Wiesengrund. Posição do narrador no romance contemporâneo. In: \_\_\_\_\_. **Notas de Literatura I**. São Paulo: Duas Cidades: Editora 34, 2003. p. 55-63.
- KAMIYA, Hideki (Direção). **Bayonetta**. Video game para Xbox 360. Desenvolvedora: Platinum Games. Sega, 2009.
- AUERBACH, Erich. Vico e o Historicismo Estético. In: \_\_\_\_\_. **Ensaio de Literatura Ocidental**. Tradução de Samuel Titan Jr. e José Marcos Mariani de Macedo. São Paulo: Duas Cidades: Editora 34, 2007. p. 341-356.
- BECKETT, Samuel. Dante Bruno. Vico. Joyce. In: BECKETT, Samuel *et al.* **Our Examination Round his Factification for Incamination of Work in Progress**. 2. ed. London: Faber and Faber, 1961. p. 5-13.
- BORGES, Jorge Luis; FERRARI, Osvaldo. **Sobre a Filosofia e Outros Diálogos**. Tradução de John Lionel O'Kuinghttons Rodríguez. São Paulo: Hedra, 2009.
- CANDIDO, Antonio. A Literatura e a Vida Social. In: \_\_\_\_\_. **Literatura e Sociedade**. 10. ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2008. p. 27-49.
- MIYAZAKI, Hidetaka (Direção). **Dark Souls**. Video game para Xbox 360. Desenvolvedora: FromSoftware. Namco Bandai Games, 2011.
- KAMIVA, Hideki (Direção). **Devil May Cry**. Video game para PS2. Desenvolvedora: Capcom. Capcom, 2001.
- ENO, Kenji (Design). **Enemy Zero**. Video game para Sega Saturn. Desenvolvedora: WARP. Sega, 1997.
- JOYCE, James. **Finnegan's Wake**. Adelaide: The University of Adelaide Library, 2014. Disponível em: <<https://ebooks.adelaide.edu.au/j/joyce/james/j8f/index.html>>. Acesso em: 25 de Outubro de 2018.
- ITAGAKI, Tomonobu (Direção). **Ninja Gaiden**. Video game para Xbox. Desenvolvedora: Team Ninja. Tecmo, 2004.
- KATO, Masato (Direção). **Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos**. Video game para NES. Desenvolvedora: Tecmo. Tecmo, 1990.

POE, Edgar Allan. **Edgar Allan Poe: Essays and Reviews**. New York: Library of America, 1984.

O'REILLY, Michael "Kayin". **I Wanna Be the Guy: The Movie: The Game**. 2007. Video game para PC. Disponível em: <<https://iwbtg.kayin.moe/>>. Acesso em: 25 de Outubro de 2018.

O'REILLY, Michael "Kayin". **Frequently Answered Questions**. 2007. Disponível em: <<https://iwbtg.kayin.moe/>>. Acesso em: 25 de Outubro de 2018.

MIKAMI, Shinji (Direção). **Resident Evil**. Video game para Sega Saturn. Desenvolvedora: Capcom. Capcom, 1996.

TAKEMOTO, T. **Kaizo Mario World / Jisaku no Kaizō Mario** (*Super Mario World*) o *Yūjin ni Play Saseru* (自作の改造マリオ (スーパーマリオワールド) を友人にプレイさせる). 2007. ROMHack. Patch para jogo original (*Super Mario World*) disponível em: <<http://kaizomario.techyoshi.com/downloads.html>>. Acesso em: 25 de Outubro de 2018.

WEIDMAN, George. **Critical Close-Up: Dark Souls**. 2014. (35m22s). Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=4\\_ZLoHl5UH8](https://www.youtube.com/watch?v=4_ZLoHl5UH8)>. Acesso em: 25 de Outubro de 2018.







5&6 JUNHO  
NO CAC/UFPE



ASSOCIAÇÃO DE ESTUDOS  
PORTUGUESES JORDÃO EMERENCIANO  
APRESENTA

# 6<sup>A</sup> JORNADA DE ESTUDOS MEDIEVAIS & RENASCENTISTAS



MAIS INFORMAÇÕES  
[ESTUDOSPORTUGUESES.BLOGSPOT.COM](http://ESTUDOSPORTUGUESES.BLOGSPOT.COM)



JEMEREUFPE



Editora  
Universitária UFPE



Associação  
de Estudos Portugueses  
Jordão Emmerenciano



PROEXT  
PRO-REITORIA DE EXTENSÃO

