

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS  
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* EM LETRAS  
MESTRADO EM LETRAS: LITERATURA E CRÍTICA LITERÁRIA

UM OLHAR SOBRE A POESIA DIGITAL: PROCEDIMENTOS E PRÁTICAS

Lucilélia Lemes de Castro Silva Nascimento

Goiânia, 2014

LUCILÉLIA LEMES DE CASTRO SILVA NASCIMENTO

UM OLHAR SOBRE A POESIA DIGITAL:  
PROCEDIMENTOS E PRÁTICAS

Trabalho apresentado ao curso de Mestrado em Letras - Literatura e Crítica Literária da Pontifícia Universidade Católica de Goiás como requisito para a obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientadora: Dra. Lacy Guaraciaba Machado

GOIÂNIA, 2014

Dados Internacionais de Catalogação da Publicação (CIP)  
(Sistema de Bibliotecas PUC Goiás)

Nascimento, Lucilélia Lemes de Castro Silva.

N244o Um olhar sobre a poesia digital [manuscrito] : procedimentos e práticas / Lucilélia Lemes de Castro Silva Nascimento. – 2014. 111 f. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) – Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Programa de Mestrado em Letras, 2014.

“Orientadora: Profa. Dra Lacy Guaraciaba Machado”.

Bibliografia.

1. Literatura digital. 2. Poesia. 3. Espaço e tempo na literatura. I. Título.

CDU 82.091(043)

NASCIMENTO, Lucilélia Lemes de Castro Silva. *“UM OLHAR SOBRE A POESIA DIGITAL: PROCEDIMENTOS E PRÁTICAS”*, Número total de folhas: 111. Pontifícia Universidade Católica de Goiás.

---

Professora Dra. Lacy Guaraciaba Machado (Orientadora)  
Pontifícia Universidade Católica de Goiás  
Presidente

---

Profa. Dra. Débora Cristina Santos e Silva  
Universidade Estadual de Goiás  
Membro

---

Professor Dra. Maria Teresinha Martins do Nascimento  
Pontifícia Universidade Católica de Goiás  
Membro

---

Professor Dr. Divino José Pinto  
Pontifícia Universidade Católica de Goiás  
Membro

Dedico este trabalho a Deus, que foi o meu guia e a minha fonte de inspiração. À minha mãe Helena: porque seus braços sempre se abrem quando preciso de um abraço, seu coração sabe compreender quando preciso de uma amiga, seus olhos sensíveis se endurecem quando preciso de uma lição, porque sua força e seu amor me dirigiram pela vida e me deram asas de que eu precisava para voar.

Ao meu pai João (*in memoriam*): por ter dedicado a mim a sua vida. Ao meu amado esposo Henry: pela compreensão, paciência e amor durante esta pesquisa.

## AGRADECIMENTOS

A Deus, pela minha vida e todas as bênçãos concedidas.

À minha orientadora, Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Lacy Guaraciaba Machado, pela compreensão e competência com que me acompanhou neste trabalho.

À minha querida mãe Helena, que sempre me deu forças para a realização do mestrado: a minha eterna gratidão.

Ao meu querido esposo Henry, companheiro e amigo em todos os momentos.

Ao meu pai João (*in memoriam*), que sempre me incentivou a seguir os meus sonhos e a ser forte, mesmo quando tudo parecia perdido: meu amor e gratidão.

À minha família, por ser o meu alicerce nos períodos de tribulação, pelo amor que sempre me dedicam. À pequena Isabel, por iluminar os meus dias com o seu sorriso.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Literatura e Crítica Literária, pelo carinho, generosidade e conhecimento compartilhados.

A todos que passaram pela minha vida e me deram a oportunidade de aprender algo.

"Se o meu pesadelo é uma cultura habitada pelos pós-humanos que consideram seus corpos como acessórios de moda, em vez de ser a base do ser, meu sonho é uma versão do pós-humano que abraça as possibilidades das tecnologias da informação, sem ser seduzido por fantasias de poder ilimitado e imortalidade sem corpo, que reconhece e celebra a finitude como uma condição do ser humano e que compreende a vida humana, é incorporado em um mundo material de grande complexidade, do qual dependemos para nossa sobrevivência."

N. Katherine Hayes (1999)

## RESUMO

Este estudo investiga uma série de obras poéticas criadas e divulgadas através das mídias digitais, por meio de suas práticas visuais, cinéticas e textuais. Procuramos articular um método analítico fundamentado em leituras de poemas selecionados em vários subgêneros contemporâneos escolhidos para se concentrarem em práticas poéticas que levantem questões sobre a espacialidade, a temporalidade, o cinetismo e a construção de palavras e imagens. O nosso foco principal reside na sistematização dos procedimentos de manejo para acesso à ciberpoesia como forma poética que emerge e é orquestrada em mídias digitais e as formas de engajamento que são apresentadas ao leitor. Concentramos o estudo em três grupos de poemas: os Eventos Poéticos, Poemas Cinematográficos e os Poemas de Ruído Visual. Neste estudo, a atenção ao material é exercida sobre os poemas digitais analisados. Baseamo-nos na análise de mídia de N. Katherine Hayles. Ao estudarmos os poemas digitais selecionados, destacamos as suas propriedades espaço-temporais, as construções cinéticas de palavra-e-imagem. Tratamos de poemas em *Flash* e poemas animados na poesia de ruído visual.

Defendemos que o engajamento ativo incorporado que é exigido do leitor/usuário nos poemas analisados no capítulo dois e a negação de uma participação ativa nos poemas do capítulo três faz parte da materialidade das obras.

Ressaltamos que a poesia digital constitui-se em um campo que está se expandindo e mudando, não seria ousadia afirmar que a exploração e a experimentação da escrita poética na era das novas mídias apenas começaram.

**Palavras-chave:** Literatura digital, poesia digital, materialidade literária, espaço temporalidade, eventos poético.

## ABSTRACT

This study investigates a range of poetic works created with and disseminated through digital computer media, for their visual, kinetic, and textual practices. We seek to articulate an analytic method grounded in close readings of selected poems out of several contemporary subgenres chosen to focus on poetic practices that raise questions about spatiality, temporality, kineticism, and word-and-image construction. Our chief interest lies in the systematization of the management procedures to access cyber poetry as a poetic form that emerges and is orchestrated in digital media and the forms of engagement presented to the reader. We focus the study on three clusters of poems, the *poetic events*, the *cinematographic poems* and *visual noise poems*. In this study, the attention to the material is applied on the analyzed digital poems. We base on the N. Katherine Hayles's analysis of media. In studying the selected digital poems, we highlighted their spatiotemporal properties and the kinetic and word-picture constructions. We dealt with Flash and animated Poems in the visual noise poetry.

We argue that the reader/user's active embodied engagement that is required in the poems analyzed in chapter two and the denial of an active participation in the poems of chapter three is part of the materiality of the works.

We emphasize that digital poetry is in a field that is expanding and changing, we dare to say that the poetic writing exploration and experimentation in the age of new media has just begun.

**Keywords:** digital poetry, digital literature, literary materiality, spatio temporality, poetic events.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – ELO – Volume 2	24
Figura 2 –. [ <i>theHouse</i> ] de Mary Flanagan	41
Figura 3 – Poemas no meio do caminho – início	44
Figura 4 – Poemas no meio do caminho – segundo texto	46
Figura 5 – Poemas no meio do caminho – possível combinação do segundo texto	47
Figura 6 – Poemas no meio do caminho – terceiro texto	47
Figura 7 – Poemas no meio do caminho – quarto texto	48
Figura 8 – Poemas no meio do caminho – quinto texto	48
Figura 9 – Poemas no meio do caminho – sexto texto	49
Figura 10– Stephanie Strickland “ <i>Errand Upon Which We Came</i> ”	76
Figura 11 – <i>Spawn</i>	96
Figura 12 – <i>Veil</i> .	100
Figura 13 – <i>Parole in Libertà</i>	101

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>10</b>
<b>I A TECNOPOESIA</b>	<b>19</b>
1.1 A poesia digital como um campo de práticas	20
1.2 Modos de divulgação e produção	22
1.3 A poesia digital, a materialidade, a mídia e o significado	26
<b>II OS MUNDOS DA POÉTICA MULDIMENSIONAL: EXPLORAÇÃO E MANIPULAÇÃO</b>	<b>39</b>
2.1 Os eventos poéticos	40
2.2 Casas de Palavras	41
2.3 Poemas no meio do caminho – versão vertical	43
2.4. As estrelas de Strickland	
2.5. As Paisagens de Cayley	60
2.6. O espaço-temporalidade nos estudos da literatura digital	73
<b>III A POESIA CINEMATOGRAFICA: ANIMAÇÃO E MULTIMIDIALIDADE</b>	<b>78</b>
3.1 A Poesia em <i>Flash</i>	80
3.2 A Virada Visual	89
3.3 O Ruído Visual	93
3.4 <i>Spawn</i>	96
3.5 As estratégias digitais e de impressão do Ruído Visual	98
<b>CONSIDERAÇÕES GERAIS</b>	<b>103</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>107</b>

## INTRODUÇÃO

A presente dissertação centra-se nos estudos da poesia digital, uma prática que, até o momento, os estudos literários têm dirigido pouca atenção. O método desta investigação consiste em leituras de obras selecionadas e adotadas como material instanciado e experimentado por um leitor de obras digitais. Partimos do pressuposto de que as práticas digitais estão na vanguarda de um momento cultural, que terá um grande impacto sobre a forma de como a literatura é criada e estudada. Uma função importante dos estudos deste gênero é fazer com que a literatura digital seja mais conhecida na comunidade literária acadêmica. O nosso público alvo é, portanto, a comunidade literária acadêmica que ainda não tem pleno conhecimento da literatura digital ou mesmo, uma opinião crítica sobre ela. Tendo como base os argumentos de N. Katherine Hayles sobre a materialidade literária<sup>1</sup> na era digital, definimos a materialidade da obra literária como a criação pelos componentes físicos e as escolhas poéticas e estéticas do autor, bem como por meio do engajamento e investimento do leitor na experiência e no contexto sócio histórico em que a obra se inscreve e a sua recepção ocorre.

O foco nas obras literárias digitais implica em uma exploração de sua mídia. Os autores podem usar não apenas palavras, mas também imagens, fotos, elementos gráficos, sons e música, tudo em formato digital. A natureza mista das amostras que exploramos aqui permite abordar uma escrita específica de poesia digital; talvez devêssemos falar da criação, composição, ou construção da obra como alternativa. De certa forma, as imagens, os gráficos e os sons não são alheios à poesia. Podemos pensar na poesia clássica, na poesia concreta no campo da poesia predominantemente visual, e, é claro, das origens da poesia lírica que invocam os ritmos sonoros e visuais do gênero em geral. No entanto, como as ferramentas digitais permitem que esses elementos midiáticos sejam fundidos facilmente e coexistam, os poemas digitais apresentam vários novos desafios para os pesquisadores.

Quanto à nomenclatura das diversas práticas poéticas no campo da poesia digital, uma série de termos foi sugerida: a *e-poesia*, a *new media*, ciberpoesia, poesia em *Flash*, e a “tecnopoesia”. Alguns destes nomes é a descrição do que é percebido como gênero em geral;

---

<sup>1</sup> Segundo Hayles: A Materialidade... emerge das interações entre as propriedades físicas e estratégias artísticas de uma obra.(...) Uma propriedade emergente, a materialidade depende de como a obra mobiliza os seus recursos como um artefato físico, bem como sobre as interações do usuário com o trabalho e as estratégias interpretativas que ele desenvolve - estratégias que incluem manipulações físicas, bem como estruturas conceituais. No sentido mais amplo, a materialidade emerge a partir da interação dinâmica entre a riqueza de um mundo fisicamente robusto e a inteligência humana, uma vez que ele traça a sua fisicalidade para criar significado. (HAYLES, 2002, p. 33) (Tradução nossa).

outros apontam para um determinado tipo de prática poética, ou um subgênero. A poesia digital não é um termo mais estável ou definitivo do que qualquer outro, como a *new media*, ou a *e-poesia*. Por isso, escolhemos utilizar o termo literatura digital, uma vez que pode também designar um grupo de obras definido por sua estrutura material principal.

O termo literatura digital é usado para se referir a uma gama de diversas práticas literárias como (poemas líricos, poemas confessionais, sonetos, versos livres, poemas abertos e outros, etc.) que a tecnologia de computador usa como um meio de composição e publicação. As realidades da prática poética no ambiente digital são muito diversificadas para permitir uma identificação abrangente e coerente. No entanto, enquanto esta identificação coerente de poesia digital não acontece, queremos traçar algumas práticas digitais e discutir as suas expressões poéticas particulares por meio das tecnologias digitais.

Ao fazer a seleção das obras poéticas, temos seguido a distinção entre as obras digitais e as obras digitalizadas. O poema digitalizado é um termo comumente usado para um texto que foi transposto da impressão para o formato digital, mantendo tanto ou mais do seu caráter original da cópia. Fundamentalmente, uma poesia digitalizada não seria considerada dependente da forma digital para os seus efeitos poéticos e estéticos, o meio é minimizado, a fim de colocar em primeiro plano o conteúdo ou imitar o esquema de impressão. Vamos analisar *The Waste Land*, de T.S. Eliot, como exemplo de obra digitalizada. Na Internet, *The Waste Land* está disponível em diferentes formas. O poema pode ser encontrado em versões hipertextuais<sup>2</sup> que são exemplos de como as mídias digitais têm sido usadas para simplificar a explicação de passagens e palavras da obra. Muitos desses *sites* fazem uso das notas já existentes (mas usando *hiperlinks* clicáveis para acessá-los), adicionando o material complementar. Outros sites, como o *Academy of American Poets*, publicaram o poema sem *hiperlinks* ou outros recursos adicionais. Em ambos os casos *The Waste Land* é digitalizado. No entanto, isso não faz a obra menos digital do que outras que utilizam os meios digitais para produção e divulgação porque o que a qualifica e singulariza é o aspecto artístico.

A adesão a uma diferença básica entre digitalizados e nativos digitais também evita a problemática dos termos analógico e digital, incluindo a oposição por vezes estabelecida entre o impresso e a tecnologia da computação. Não se pode localizar uma diferença ontológica absoluta entre analógicos e digitais. Na verdade, a própria escrita alfabética é, por certas

---

<sup>2</sup> O Hipertexto pode ser definido como um tipo especial de sistema de banco de dados, em que os objetos (texto, fotos, músicas, programas, etc.) podem ser criativamente ligados uns aos outros, ultrapassando as qualidades lineares e fixas do texto físico. Ao contrário do livro, um hipertexto pode ser composto e não sequencial, é uma estrutura variável, composta por blocos de texto com *links* eletrônicos que se juntam a eles. Ao invés de lidar com um objeto estável - o livro - leitura realizada entre as duas mãos, o leitor de hipertexto vê apenas a imagem de um único bloco de texto na tela do computador. Por trás da imagem encontra-se uma estrutura textual variável que pode ser representada, na tela, de diferentes maneiras, de acordo com a escolha dos *links* que o leitor escolhe seguir.

definições, digital. No entanto, entendido como um termo culturalmente viável, o digital se associa com a tecnologia do computador.

Como já mencionado, os poemas digitais, muitas vezes, apresentam um desafio para os métodos críticos e vocabulários que foram criados principalmente para a análise de textos impressos. Os métodos de análise e a teoria da literatura conceituam os textos literários inclusos na impressão como uma superfície textual do olhar além da palavra, a fim de identificar o que o processo de significação instaurado revela. Apesar de alguns poemas digitais engajarem-se nas convenções de impressão, muitos desafiam o pressuposto da página branca com letras pretas impressas dispostas em linhas e estrofes, eles são influenciados por outras formas de arte convencionalmente impressa. Considerando que os poemas digitais forcem o leitor a olhar para, e não através de, o discurso crítico suscitado por ele precisa dispor de um arcabouço teórico para proporcionar/subsidiar a leitura compatível com esse plano ou forma de poesia digital.

É importante levantar a questão de qual vocabulário usar quando se for escrever e falar sobre os poemas digitais. Identificar os termos como leitura e escrita em relação à literatura digital não é uma tarefa fácil assim como a de encontrar substitutos viáveis. O conhecimento sobre a leitura e a escrita de obras literárias que usam a mídia digital levou a construções como: leitor/escritor, poeta/programador, ou, “*Wreader*”<sup>3</sup>, inspirado pelo argumento de Roland Barthes sobre *writerly* e *readerly*. A intenção por trás de tais invenções é a de encontrar condições adequadas para dar conta das múltiplas ações atribuídas, tradicionalmente, às funções do leitor. Embora indiscutivelmente peculiar, esses termos sinalizam a dificuldade de captar em uma palavra o leque de atividades e as reações que acontecem quando uma obra digital é experimentada; alguém não apenas lê, mas ouve, ouve e vê, interage e reage. Optamos por abordar os termos: leitor/usuário e leitor/espectador/ouvinte. Referir-se ao leitor como “usuário” está cada vez mais comum no estudo da literatura digital, termo naturalmente emprestado do vocabulário de informática. A atividade do leitor é claramente subestimada em favor de uma posição mais atenta: o leitor é convidado a ler, ver ou ver e ouvir. Portanto, vamos considerá-lo leitor/espectador/ouvinte.

Não apenas fazemos a leitura de poemas digitais, porque podemos também com eles interagir. A interação permite ao leitor participar da obra, uma vez que este pode viver uma experiência diferente segundo suas diferentes percepções e experiências, quando da realização de cada movimento de leitura. A interatividade se dá de forma discreta ou, diríamos, de forma

---

<sup>3</sup> A história do termo *wreader* não é totalmente clara. De acordo com Rui Torres, o termo ou termos similares influenciados pelo leitor/gravador de discussão de Barthes surgiu simultaneamente em Inglês e Espanhol no início da década de 1990. No texto original em francês, Barthes usou os neologismos *lisible* (legível) e *scriptible* (aquilo que é escrito).

natural, porquanto é uma característica presente em toda navegação *online*, tendendo a se tornar sempre mais comum em nossa vivência no meio digital. No entanto, ao mesmo tempo, ela é muitas vezes vista como novidade em meio à criação artística, como algo que se tornou possível apenas com o advento do meio digital, apesar da existência da tradição literária impressa que já trabalhava amplamente com a interatividade.

Torna-se relevante então explorar tal característica, ter conhecimento dela e criar mecanismos e estratégias de interatividade no poema digital, ou seja, aprender a lidar com esse estrato da obra digital, entender seus limites, seus modos de se dispor diante do leitor e suas implicações para o contato entre autor-obra-leitor.

De acordo com Alessandro Zinna (2004), existem oito níveis de interação que ele chama de documentos eletrônicos (textos eletrônicos). Ele identifica os níveis de interação dos documentos eletrônicos, como aqueles que estabelecem a interação qualitativa do documento. Ele estabeleceu distinção entre o nível de interação e a extensão da interação que se refere à quantidade de *links* para cada documento eletrônico em seu todo. Zinna descreve as diferentes ações, ou seja, procedimentos que o leitor pode fazer com o documento eletrônico:

- a) O leitor pode clicar nos links que são apresentados de uma forma linear, neste caso ele avança na única direção possível de leitura;
  - b) ele clica em *links* que dão caminhos alternativos, neste caso o seu papel é um pouco diferente em comparação com o anterior, uma vez que ele pode decidir o sentido de leitura, de acordo com as diferentes alternativas;
  - c) ele pode escrever alguns blocos de texto nos espaços organizados para que ele apareça como comentário; neste caso, o seu papel é mais próximo ao papel de um autor;
  - d) ele pode apagar algumas partes do documento, também neste caso, o seu papel é semelhante ao papel de um autor;
  - e) ele pode criar *links* entre os dois blocos de texto, neste caso, ele cria associações entre as partes diferentes;
  - f) pode apagar as ligações entre dois blocos de texto diferentes, neste caso, ele nega qualquer possível associação entre as partes;
  - g) pode criar textos e *links*, mas não apagá-los;
  - h) pode criar e apagar texto e *links*; neste caso, o seu papel é o mesmo do autor.
- (ZINNA, 2004, p. 225)

Como apontado por Zinna, é apenas sob essas formas extremas que a interatividade faz com que o leitor seja um verdadeiro coautor do documento eletrônico. No que se refere à poesia eletrônica, os dois procedimentos iniciais (**a** e **b**) apontados por Zinna são mais comuns. O último procedimento (**h**) é raramente adotado, mas representa uma nova experiência no campo da poesia eletrônica: a poesia colaborativa.

Toda interação, como entendida neste estudo, tem em si, um movimento nosso que se dirige ao mundo digital – logo, está enraizada no mesmo âmago expressivo, porém, existe a necessidade de estabelecermos distinção entre os modos de interagir com relação ao que o

leitor intenciona, ou ao objeto artístico, estético. Portanto, devemos distinguir entre dois tipos de interação: a material e a interpretativa.

A interação material consiste numa relação do leitor com a obra física em questão. É com seu gesto físico, com o movimento de suas mãos, que ele irá alcançar aquela obra, tocá-la e alterá-la. E ao mesmo tempo, deixar a sua sensibilidade, a sua fruição ser tocada, guiando as possibilidades que aquele objeto lhe dispõe materialmente. Isto significa, aprender com o toque os caminhos possíveis de leitura daquele objeto. Já a interpretativa consiste no complexo ato de leitura, em que o leitor ainda utiliza seu corpo para perceber aquele objeto; porém os caminhos a serem eleitos, as indeterminações a serem preenchidas, as possibilidades a serem efetivadas, todas elas ocorrerão fora do âmbito propriamente físico. Ou seja, a ação sobre aquilo que lhe terá lugar em outro plano que não o material: o virtual.

Essa distinção permite evitar alguns equívocos e esclarecer as possibilidades do meio digital, pois neste é a interação material que ganha força como característica constante, que possibilita o clique a cada momento em páginas e *hiperlinks*, que nos permitem escolher um rumo e não outro, mover as janelas para um lado e deixar os vídeos aparecerem em outro. Também porque a interação interpretativa está presente em todo ato de leitura literária, enquanto a interação material, apesar de estar sempre presente no ato de leitura, não está de forma a constituir sempre um sentido na obra, a ser parte da constituição de um texto proporcionado pelo objeto de leitura – materialidade pensada enquanto constituinte de sentido.

A maneira como a obra digital é orquestrada é crucial para experimentarmos e entendermos os poemas digitais. Sem dúvida, a leitura continua a ser uma parte importante, mas desde que os diferentes poemas digitais sejam criados com diferentes modos de inscrição, não é de se estranhar que desenvolvam outros sentidos. Às vezes, um conjunto específico de mídia gera uma experiência dominante, como uma observação passiva visual. Em outras atividades, a participação pode acontecer em vários registros: assistindo, lendo, ouvindo e se envolvendo por meio do *mouse* ou outro dispositivo com elementos reativos das obras. Mas como essa experiência é diferente daquela de um poema impresso? Afinal, as palavras escritas em textos literários impressos também evocam nossos sentidos, quando lemos, os visualizamos em nossa imaginação: mundos de palavras são criados podendo aparentemente ser percebidos por meio de todos os nossos sentidos. No entanto, ainda é predominantemente através de nossos olhos (quando lemos) ou de nossos ouvidos (quando ouvimos o texto recitado) que o recebemos.

Como Hayles aponta “*literary criticism and theory are shot through with unrecognized assumptions specific to print*”<sup>4</sup> (2004, p. 68). Enquanto a literatura digital revela-nos algumas premissas, os aspectos da literatura impressa, assim como os elementos visuais, que geralmente passam despercebidos estão recebendo maior atenção crítica. Além disso, durante a leitura de textos impressos, muitas vezes somos inclinados a prestar pouca atenção ao efeito visual. Pelo contrário, a composição visual de grande parte da literatura é voltada para a transparência, como Beatrice Warde afirmou que ela deveria ser como uma taça de vinho de cristal “*Because no cloud must come between your eyes and the fiery heart of the liquid*”<sup>5</sup>. No entanto, sempre houve obras literárias que vão contra essas noções de transparência e, portanto, exigem um olhar crítico em sintonia com os arranjos visuais, *layout* e imagens. Sua inscrição muitas vezes exige que o leitor use seu corpo e evoque uma consciência do que essa experiência de leitura pode significar. Os elementos visuais e sonoros dos poemas não são uma paisagem mental imaginária evocada através de palavras, mas sim por meio de processos bastante complexos que exigem do leitor ver, ouvir, tocar, mover e (talvez), sentir o cheiro e o paladar. Vemos essa abordagem como uma forma de lidar com a incorporação do envolvimento do trabalho poético com o leitor/usuário. Nos círculos literários mais convencionais, a personificação material da literatura tem sido estudada na crítica textual principalmente, e, apesar de defendida por críticos, como Jerome McGann, as preocupações materiais são raramente integradas nos estudos literários dominantes. Nosso entendimento é o de que o impacto sobre o leitor e sobre a crítica literária quanto à instanciamento material sobre a literatura digital tende a crescer rapidamente, como fica evidente em observações de pensadores como Jacques Derrida, que, já em 1997, observou que a tecnologia digital foi mudando a natureza da comunicação humana, e comentou em uma discussão sobre o arquivo e memória:

(...) electronic mail today, even more than the fax, is on the way to transforming the entire public and private space of humanity... it is not only a technique, in the ordinary and limited sense of the term: at an unprecedented rhythm, in quasi-instantaneous fashion, this instrumental possibility of production, of printing, of conversation, and of destruction of the archive must inevitably be accompanied by juridical and thus political transformations. These affect nothing less than property rights, publishing, and reproduction rights.<sup>6</sup> (DERRIDA, 1997, p. 17)

<sup>4</sup> A teoria e as críticas literárias são disparadas por meio de pressupostos não reconhecidos específicos para impressão.

<sup>5</sup> Porque nenhuma nuvem deve vir entre seus olhos e o coração ardente do líquido.

<sup>6</sup> O correio eletrônico, hoje, ainda mais do que o fax, está a caminho de transformar todo o espaço público e privado da humanidade... Não é apenas uma técnica, no sentido comum e limitado do termo: a um ritmo sem precedentes, em uma forma quase instantânea, esta possibilidade instrumental de produção, de impressão, de conversa e de destruição do arquivo deve inevitavelmente ser acompanhada por transformações jurídicas e, portanto, políticas. Estes afetam nada menos do que os direitos de propriedade, publicação e direitos de reprodução. (DERRIDA, 1997, p. 17) (Tradução nossa)

As ideias de Derrida não podem ser limitadas ao impacto do *e-mail*, embora na época em que fez seus comentários, o sistema de correio eletrônico foi de fato a transformação mais comum e mais visível da comunicação humana e do trabalho cultural. Se os comentários de Derrida tivessem sido feitos nos dias de hoje não teríamos dúvidas, incluiriam o impacto das mídias digitais, as tecnologias móveis com os seus serviços multimídia e a cultura visual que estamos vivendo.

O conjunto de práticas poéticas digitais sobre o qual este estudo se debruça, expande à noção de escrever para incluir imagens, gráficos e som, e as funções espaço-temporais e cinéticas. Uma vez que o gênero de poesia digital ainda não é plenamente conhecido, começamos oferecendo uma breve pesquisa da poesia digital no primeiro capítulo, a “Tecnopoesia”. Apresentamos alguns dos principais profissionais, espaços para publicação e discussão acadêmica, e os modos de produção, principalmente nos Estados Unidos a partir do momento da concepção popular da *World Wide Web* em torno de 1994 e 1995. Além deste levantamento parcial, pretendemos abordar o papel da materialidade das obras literárias digitais, e como termos como “material”, “materialidade” e “mídia” são compreendidos na produção e análise literárias. As questões da forma e materialidade surgiram como uma das principais preocupações para a poética digital. Dirigimo-nos à materialidade por meio do trabalho de N. Katherine Hayles, Johanna Drucker, e Jerome McGann. O capítulo a “Tecnopoesia” destina-se a fornecer uma base para os capítulos seguintes da dissertação que, por meio da análise de poemas digitais, dirige-se a uma seleção de práticas poéticas em suas instâncias “digitais” emergentes e atuais.

No capítulo “Os mundos das poéticas Multidimensionais: exploração e manipulação” referimo-nos a um conjunto de esforços crítico-criativos que investigam as propriedades espaciais e temporais das formas de mídia digital. Tendo como base para as análises: *[theHouse]* de Mary Flanagan, *Poemas no meio do caminho* de Rui Torres, e *riverIsland* de John Cayley, investigamos algumas das afirmações feitas sobre a espacialidade e temporalidade nestas obras digitais. Procuramos descobrir como as construções poéticas espaço-temporais informam a experiência da leitura visual, física e temática.

Voltamo-nos à questão da capacidade de interação do leitor/usuário com as obras digitais. O uso metafórico e visual dos poemas cruza com as estruturas interativas criando um lugar poético navegável. Juntamente com o ler e ver torna-se claro que as ações do leitor/usuário inscritos nestas obras invocam uma experiência multissensorial de um lugar

---

espaço-temporal. Termos como ergodicidade têm sido sugeridos para explicar este novo papel da leitura. No campo da literatura digital, no final de 1980 e início de 1990, o hipertexto e a ficção hipertextual foram investigados como formas de escrita que, em comparação com a impressão, pareciam oferecer métodos novos e complexos para a criação de estruturas textuais espaciais. Os estudos de hipertexto frequentemente enfatizados como estruturas espaciais e topográficas da escrita (impressa, bem como hipertextual) ofereceram maneiras de construir ambientes narrativos para o leitor/usuário navegar. As obras que estudamos constroem mundos que não são feitos fundamentalmente fora do texto, mas sim, ao que parece, elas se aproximam do universo dos jogos de computador e das comunidades *online*.

A exploração e a manipulação de um espaço poético que tem lugar como parte das ações da leitura e interpretação estão intimamente relacionadas com os temas das obras. A forma estética ilustra e incorpora as questões da memória, o conhecimento e as relações entre os seres humanos e o seu mundo, as suas máquinas, e os protagonistas que os poemas exploram.

No capítulo, “A poesia cinematográfica: Animação e multimídia”, procuramos investigar um determinado conjunto de construções cinéticas, palavras e imagens, que enfatizam uma posição reminiscente do leitor e do espectador. O espectador tem acesso a fotos, sons, músicas e palavras escritas e faladas simultaneamente. Enquanto as justaposições de palavras e imagens ou gráficos não são novidade na poesia, a natureza cinética destes poemas em multimídia muda a forma de como o leitor os experimenta. Por outro lado, o modo cinematográfico em que os poemas são envolvidos esteticamente não é totalmente intercambiável com a expressão mídia mista de TV ou vídeo. Ao contrário dos textos navegáveis, muitas das construções cinéticas multimidiáticas eliminam ou minimizam as possibilidades de o leitor interagir, substituindo-o por movimentos e mudanças programadas ou pré-programadas. Outras formas de mídia mista, como o cinema e o vídeo, os poemas cinéticos prosperam em seus registros múltiplos de significação. A dominação de palavras nestes poemas é frequentemente desafiada pela imagem e o som. Os poemas digitais costumam fazer amplo uso de técnicas digitais para inserir combinações de imagem, texto, gráficos e cores para criar uma superfície visualmente interessante, uma superfície em multicamadas. Visualmente, os poemas digitais apresentam influências de primórdios, como a colagem modernista e as técnicas de montagem, as composições futuristas da palavra e a poesia concreta, mas eles também são afetados pelas mídias contemporâneas de publicidade, televisão, cinema e as expressões visuais de *sites* multimídia.

Analizamos também, um grupo de poemas chamados poemas em *Flash*, ou poemas em hipermídia de Thomas Swiss, Ingrid Ankerson e Megan Sapnar. Observamos que esses poemas usam uma técnica “cinematográfica” que não enfatiza a importância da navegação ou a exploração por parte do leitor. Analizamos como estas construções multimidiáticas visuais afetam a compreensão do leitor com sequências feitas como filmes de animação dos poemas. As sentenças aforísticas empurraram em um ritmo implacável, para o leitor encapsular a expressão poética cinematográfica que procuramos investigar.

Concluimos o trabalho, apontando os desenvolvimentos interessantes nesta área. Os novos modos de criação e publicação, *hardwares e softwares* cada vez mais disponíveis e acessíveis e, os crescentes conhecimentos técnicos entre os poetas permitindo estabelecer novas obras poéticas. Nós também voltamos à questão da materialidade poética e o que isso significa para escrever a respeito da poesia digital na nova era midiática.

## I- A TECNOPOESIA

Em *Writing Space*, Jay Bolter argumentou que o espaço conceitual da tecnologia digital, o campo físico e visual definido por essa técnica particular de escrita são caracterizados “*fluidity and an interactive relationship between writer and reader*”<sup>7</sup> e “*different conceptual spaces foster different styles and genres of writing and different theories of literature*”<sup>8</sup> (1991, p. 11) e Marjorie Perloff<sup>9</sup>, um dos nomes mais representativos da Crítica Literária nos Estados Unidos, escreveu em 1991:

The impact of electronic technology on our lives is now the object of intense study, but what remains obscure is the role, if any, this technology has in shaping the ostensibly private language of poetry<sup>10</sup>. (PERLOFF, 1991, p. 2-3).

Em um momento em que a Internet estava tornando-se mais conhecida, mas antes de sua imensa popularização trazida principalmente pela *World Wide Web*, os dois autores estavam explorando o impacto da tecnologia digital na escrita. Enquanto Perloff estava preocupada com a forma com a qual a poesia era criada em uma era midiática estabelecida

<sup>7</sup> Pela fluidez e pela relação interativa entre o escritor e o leitor.

<sup>8</sup> Que diferentes espaços conceituais promovem diferentes estilos e gêneros de escrita e diferentes teorias literárias.

<sup>9</sup> Marjorie Perloff é professora emérita da Universidade de Stanford, onde atuou entre 1986 e 1990. Marjorie também lecionou em diversas instituições: Universidade Católica, de Washington DC (1966-1971); Universidade de Maryland (1971-1976); Universidade do Sul da Califórnia (1976-1986); e na Universidade de Washington (1990-2000). Possui uma produção acadêmica expressiva, sobretudo nas áreas do futurismo e do modernismo. Entre as principais obras estão: *Rhyme and Meaning in the Poetry of Yeats; The Poetic Art of Robert Lowell; Frank O'Hara: Poet among Painters; The Poetics of Indeterminacy: Rimbaud to Cage, The Dance of the Intellect: Studies in the Poetry of the Pound Tradition, The Futurist Moment: Avant-Garde, Avant-Guerre, and the Language of Rupture, Poetic Licence: Studies in Modernist and Postmodernist Lyric, Radical Artifice: Writing Poetry in the Age of Media*. Seu único livro lançado no Brasil é O momento futurista (Edusp).

<sup>10</sup> O impacto da tecnologia eletrônica em nossas vidas é agora objeto de estudo intenso, mas o que permanece obscuro é o papel, se essa tecnologia tem aparentemente privado a formação da linguagem na poesia.

com propagandas, televisão, computadores e editoração eletrônica, a preocupação de Bolter voltava-se principalmente para a natureza da escrita em formas computadorizadas emergentes, como o hipertexto e a hiperficção. Durante os anos que se passaram desde que as afirmações acima foram feitas, tem-se assistido a uma mudança no entendimento geral da tecnologia da computação digital, como principalmente, a máquina para uma compreensão de suas formas de mídia múltiplas.

Embora Bolter mencione a literatura (ficção em hipertexto) em sua discussão, Perloff e os respectivos argumentos de Bolter podem, no momento, não parecer ter muito em comum. No entanto, a imensa mudança que as tecnologias digitais trouxeram para a comunicação humana tem criado um enorme impacto sobre a gama de obras artísticas e literárias, incluindo a escrita poética. Exemplos convincentes de Perloff em *Radical Artifice* de como as tecnologias de inscrição, tais como a impressão, as máquinas fotocopadoras, e as máquinas de escrever, ou a estética visual informada pela arte *Pop* e a publicidade fotográfica que afetou a escrita da poesia, indiretamente, implica que a mídia digital, como uma tecnologia de escrita, também teve e continuará a ter um impacto sobre a escrita poética. Em 1991, antes do advento da *Web* e suas oportunidades amplas para a publicação e divulgação para um público mais variado, a poesia digital era relativamente desconhecida e apenas alguns poetas estavam ativos. Ex.: Hoje, com o crescente domínio da tecnologia digital em praticamente todas as formas de mídia (de massa), este tipo de poesia está começando a ser uma prática generalizada. O impacto da tecnologia digital sobre a linguagem ostensiva privada que em 1991 era incerto, pode ser mais claramente articulado hoje. É crucial que os estudiosos da literatura prestem atenção nos poemas digitais, uma vez que apresentam um desafio às convenções da interpretação literária. Nesta dissertação, responderemos por meio de exemplos como as alterações materiais da poesia provocadas pelos meios digitais afetam a interpretação literária.

Antes de prosseguir, queremos dizer que o termo “Tecnopoesia” refere-se à combinação de poesia e tecnologia. Os termos gregos *techne* e *poiesis* são evocados referindo-se ao artesanato, e à criação de uma obra de arte, respectivamente. Strother Purdy argumentou, em 1984, que a “Tecnopoesia” deve ser usada para a poesia que “*shows the man not only the machine but himself as well*”<sup>11</sup> (1984, p. 138). Ele afirmou que, na “Tecnopoesia” deve ser encontrada tanto os efeitos mecânicos da poesia como, de preferência, os efeitos poéticos das máquinas.

---

<sup>11</sup> Mostra o próprio homem, não só a máquina.

Embora a definição de Purdy esteja talvez apta para o que Brian McHale propôs chamar de poesia de próteses<sup>12</sup>, pode também denotar a fusão da poesia e da máquina. Se tomarmos a poética para referirmos à teoria da poesia e, a *tecno* referindo-se aos instrumentos com os quais a poesia é feita, neste contexto, a “Tecnopoesia” lida com os instrumentos com os quais a poesia digital é feita e divulgada, e como elas estão impactando nas comunidades poéticas.

## 1.1. A Poesia Digital como um campo de práticas

Uma pergunta óbvia neste momento seria: A poesia digital é comum? Quantos poetas estão envolvidos em poemas digitais criando as obras “nativas digitais”, onde e em que circunstâncias eles trabalham? É preciso lembrar que a escrita poética digital existe na Europa, América do Sul, Ásia e Austrália, e, em menor grau, na África<sup>13</sup>. No entanto, a sua maior concentração encontra-se nos Estados Unidos e em outros países falantes da língua inglesa.

A seguir, delineamos algumas das principais atividades no campo da poesia digital, apresentamos alguns dos poetas ativos, os principais locais de produção e as formas de difusão, organizações, departamentos de universidades e centros de pesquisa, bem como as principais conferências, festivais, exposições e outras atividades que ajudaram a criar uma comunidade mais ou menos estável de profissionais e estudiosos interessados em poesia digital predominantemente dos Estados Unidos, Canadá e Reino Unido<sup>14</sup>. O apêndice da dissertação fornece uma lista de sites, revistas, e outros locais de publicação de poemas digitais compilados<sup>15</sup>.

<sup>12</sup> McHale sugere o termo poesia de próteses para a mecânica, maquina, ou para outra forma de escrita processualmente controlada (Poesia como Prótese). Essa escrita é caracterizada por restrições predefinidas e regras que o autor adere. A escrita é facilitada por algum tipo de máquina, funcionando como um dispositivo protético, como o computador.

<sup>13</sup> Há uma relativa, longa história da poesia digital na França, no Brasil e em Portugal. Há também uma forte cena Latina e Sul-Americana da poesia digital escrita em espanhol. Em parte, os esforços espanhóis e portugueses podem ser vistos como consequências dos fortes movimentos concretistas no Brasil, por exemplo. Na França, um grupo de poetas que consistem em Philippe Bootz, Jean-Pierre Balpe, Patrick-Henri Burgaud e Alexandre Gherban têm atuado de forma criativa e crítica. Os poetas franceses têm estado interessados principalmente nas formas automatizadas de criação de poesia, muitas vezes com permutações de textos visuais animados.

<sup>14</sup> Desnecessário dizer, que a lista não pretende, de forma alguma, ser exaustiva. Não é o objetivo desta dissertação apresentar um levantamento completo de todos os profissionais em um campo que está ainda em ascensão. Naturalmente, o campo muda continuamente; alguns poetas criam apenas um ou alguns trabalhos digitais, outros são mais ativos. No entanto, há poetas que estiveram por cinco anos ou mais ativos nos debates acadêmicos. Da mesma forma, há também um número de acadêmicos que vem estudando a poesia digital e os fenômenos afins desde a década de 1990.

<sup>15</sup> É na natureza do tópico que alguns endereços da Internet podem tornar-se obsoletos. A questão da preservação e arquivamento da literatura digital é intermitentemente debatida. Há várias questões envolvidas: o acesso, a preservação para o futuro, a obsolescência das plataformas digitais e o software que pode exigir atualização e, assim por diante. O Comitê Organizador da Literatura Eletrônica para a preservação, arquivamento e disseminação (*PAD – Preservation, Archiving and Dissemination*) para a literatura digital tem publicado um relatório, *acid-free Bits*, com diretrizes para autores que desejam ajudar a prolongar a vida e a eventual migração de seu trabalho, com dicas sobre como emular programas antigos para um novo hardware, e um conjunto de princípios para a criação de trabalhos de longa duração. O *PAD* também publicou *Born-again Bits*, que aborda não só os autores, mas os estudiosos, editores e arquivistas que procuram reviver os antigos trabalhos, para usar o termo “migrar” para as novas formas. Como os arquivistas de filmes e música têm sido conscientes, muitos suportes técnicos para essas obras exigem um trabalho contínuo para que a migração das obras seja acessível para o público no futuro. As fitas magnéticas, os discos de vinil e de armazenamento óptico, bem como os *hardwares* usados para ler, exibir e reproduzir as obras envelhecem, tornam-se obsoletos. Alguns artistas e autores não estão interessados na longevidade do seu trabalho e preferem pensar no seu trabalho como um desempenho de curta duração, talvez apenas com registros dessas performances, mas não do trabalho em si.

Apesar do número crescente de poetas ativos e de trabalhos poéticos, a poesia digital ainda é pouco familiar. Os trabalhos acadêmicos sobre ela permanecem marginais ao domínio dos estudos literários. De fato, algumas das perguntas mais recorrentes são de natureza sociológica: por exemplo, quantos profissionais estão ativos, como e por meio de quais canais os seus trabalhos são divulgados e que atenção os estudiosos dão a esses esforços. Não é necessário dizer que estas questões não podem ser totalmente respondidas nesta dissertação. Uma forma de abordar as questões de acesso cultural e de avaliação crítica é a tentativa da ELO – *Electronic Literature Organization*<sup>16</sup> para criar um diretório de autores e os locais de publicação da literatura digital.

O acesso e o reconhecimento de poemas digitais continuam a ser um problema para os estudiosos e para os poetas também. Em nossa compreensão sobre poesia digital como um campo experimental, seguimos a articulação das zonas de atividade dos artistas, feita na intersecção de um número de diferentes disciplinas, campos e ideias. Tal entendimento também pede precisão contextual. São as obras poéticas que compõem o campo em qualquer ponto, e é por meio da análise dessas obras que podemos articular o campo de pesquisa.

Nos estudos literários, a literatura digital é ainda marginalmente conhecida, e a poesia digital permanece praticamente invisível no discurso crítico. Os estudos dos poemas digitais que existem foram realizados nos espaços liminares dos principais estudos acadêmicos. No contexto brasileiro, estes espaços são encontrados em alguns departamentos com um perfil interdisciplinar, ou nos cursos de graduação e/ou pós-graduação em literatura em mídia eletrônica. O Loss Pequeño Glazier *Dig[iT]tal Poet(I)(c)s: The Making of E-Poetries (2002)* é considerada a primeira exploração da poesia digital e poética. O *Fashionable Noise: On Digital Poetics (2003)* de Brian Kim Stefans é a visão das formas emergentes das poéticas digitais de um dos praticantes desta arte. O trabalho de Hayles é proeminente, ela tem escrito sobre tais obras digitais como *Lexia to Perplexia* de Talan Memmott, *riverIsland* de John Cayley, e *Vniverse* de Stephanie Strickland. Em seu recente ensaio: *Electronic Literature: What Is It?*<sup>17</sup> Ela fornece uma cartilha útil para a área. O trabalho crítico é feito por meio de artigos e ensaios de tais estudiosos e poetas como Friedrich W. Block, Philippe Bootz, John Cayley, Lori Emerson, Loss Pequeño Glazier, Giselle Beiguelman, Kiene Brillenburg Wurth, Alan Golding, Matthew Kirschenbaum, Raine Koskimaa, Talan Memmott, Carrie Noland, Marjorie Perloff, Soren Pold, Rita Raley, Roberto Simanowski, Stephanie Strickland, e Karin Wenz.

---

<sup>16</sup> Organização de Literatura Eletrônica.

<sup>17</sup> Literatura Eletrônica: O que é?

A pouca visibilidade da poesia digital nos estudos literários é surpreendente por dois motivos: em primeiro lugar, muitos poemas digitais que existem hoje, formam um campo crescente que está ganhando maturidade e sofisticação. Em segundo lugar, e mais importante, embora os estudos literários tenham uma longa história de fascínio com o *avant-garde* e com as práticas literárias inovadoras ou experimentais, ele ainda tem de descobrir a poesia digital como uma forma de escrita de vanguarda. Embora ainda não haja nenhum cânone da poesia digital, há uma série de poetas ou profissionais que surgiram como proeminentes na área. Queremos enfatizar que os estilos dos poetas, as escolhas da poética e dos materiais, bem como as possíveis influências sobre a sua poesia variam amplamente. As obras que esses poetas criam podem ter a rubrica da poesia digital.

## 1.2. Modos de Divulgação e Produção

A poesia digital é um novo campo de estudo, por isso a sua história naturalmente, não é tão longa. Embora os primeiros poemas digitais tiverem sido criados em 1950<sup>18</sup>, o campo realmente começou a se formar e expandir quando o acesso aos computadores pessoais aumentou, isto é, desde a década de 1980 e depois da Internet, em especial depois que o *World Wide Web*, foi lançado<sup>19</sup>. John Cayley, um escritor voltado para a mídia digital, oferece estes comentários sobre o surgimento da área:

I'd been making literary experiments with text using personal computers since the late 1970s. So had many others, as an adjunct to many distinct varieties of textual practice. Sadly, they seem to have shared remarkably little intercommunication. Why would bp nichol necessarily want to tell the OuLiPo what he was doing with his Apple II? It was only after the Web, as it were, "went public" in 1994 that it was suddenly possible to conceive of a community of practice and a more general audience for writing in networked and programmable media, for writing that was made for and delivered by these media. This is not to say that much such writing actually existed. The idea that "new" textual media might be generalized and shared had only just emerged. There were a small number of practitioners, a small number of systems for composing text in digital media and a growing realization that at some indeterminate point

---

<sup>18</sup> Funkhouser mostrou que os primeiros poemas digitais foram os programas geradores de texto, desenvolvidos no final de 1950, predominantemente por cientistas da computação ou poetas que poderiam programar em linguagens de programação como FORTRAN, BASIC, e APL. Fortran (*FORmula TRANslation*) é a língua mais antiga de programação de alto nível, originalmente projetada para as aplicações científicas que exigem extensos cálculos matemáticos. Ele foi desenvolvido por John Backus para a IBM no final de 1950. BASIC (*All-purpose Symbolic Instruction Code*) é outra linguagem de programação de alto nível, desenvolvida por John George Kemeney e Thomas E. Kurtz Kemeney em meados de 1960 no Dartmouth College, o programa é considerado um dos mais simples dentre os primeiros. A APL (*A Programming Language*), finalmente, foi criada na década de 1960 por Ken Inverson, e é conhecida por sua concisão e capacidade de encurtar os programas por meio da criação de ganchos ("FORTRAN", "BASIC", "APL", *Webopedia Computer Dictionary*).

<sup>19</sup> A história dos computadores pessoais, evidentemente, foi tema de muitos livros, artigos e sites. O mesmo vale para a *World Wide Web*. Muito resumidamente, podemos dizer que os computadores pessoais podem ser considerados como tendo sido desenvolvidos ao longo de duas linhas: Os Computadores Pessoais da IBM e a Macintosh da Apple. Alguns dos computadores mais populares e influentes vieram pela primeira vez em 1981, quando a IBM lançou o seu novo computador chamado IBM PC, e em 1984, quando a Macintosh lançou um computador com uma interface gráfica. A *World Wide Web* foi desenvolvida pelo CERN (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire) por Tim Berners-Lee. Em 1989, Berners-Lee iniciou a *World Wide Web*, e em 1990 foram desenvolvidos os primeiros navegadores e servidores.

in the future an indeterminate quantity of text and textual practice would migrate to the new “writing space” of networked programmatons.<sup>20</sup> (*From Byte to Inscription*, 2003).

Como observa Cayley, o surgimento da *web* constitui um divisor de águas na história da poesia digital (e na história das mídias digitais em geral). Ele também faz uma reflexão sobre a importância emergente da mídia digital como um “espaço de escrita”, o espaço para os poetas e outros escritores explorarem. Adalaide Morris observou que no início da *web* houve também um rápido desenvolvimento das linguagens de programação, como DHTML, Java e JavaScript, e aplicações de *softwares* sofisticados, como *QuickTime*, *Macromedia Flash* e *Shockwave*. Os poetas agora usam cada vez mais tais ferramentas para criarem composições que, com maior facilidade e a um custo muito menor do que nos meios não digitais combinam palavras com imagens, gráficos, sons e animação. Os textos literários criados a partir da década de 1990 chamados de segunda geração indicam principalmente que eles incluem as imagens em um grau muito maior do que os da primeira geração de hipertextos. Vários críticos têm oferecido diferentes categorizações no campo da poesia digital. Três categorias mais amplas são frequentemente sugeridas: os poemas hipertextuais, os poemas compostos para a manipulação e a exibição dinâmica e cinética e os textos programáveis. Além destas três, as subcategorias também foram sugeridas, como os poemas em jogos.

Como mencionado anteriormente, o termo “poesia digital” não é incontestável como um termo para todo um campo emergente de práticas. Outros nomes foram sugeridos e ainda estão em uso: a “e-poesia”, a “poesia-eletrônica”, “*new media*”, e “ciberpoesia” estão entre os

---

<sup>20</sup> Eu tenho feito experiências literárias com o texto usando computadores pessoais desde o final da década de 1970. Assim como muitos outros, como um complemento para muitas variedades diferentes de prática textual. Infelizmente, eles parecem ter compartilhado muito pouca intercomunicação. Por que bp nichol necessariamente queria dizer ao OuLiPo o que ele estava fazendo com o seu Apple II? Foi só depois da *Web*, por assim dizer, lançada em 1994, foi possível conceber uma comunidade de prática e um público para escrever na mídia em rede e programável, para a escrita que foi feita e entregues por estes meios. Isto não quer dizer que, na verdade, tal escrita existiu. A ideia de que - novos meios textuais podem ser generalizados e compartilhados tinha acabado de sair. Havia um pequeno número de praticantes, um pequeno número de sistemas para a composição do texto em mídia digital e uma crescente percepção de que, em algum momento indeterminado no futuro uma quantidade de texto e prática textual migrariam para o “novo espaço da escrita” da rede *programmatons*.<sup>20</sup> (Stefans “*From Byte to Inscription*”)

mais utilizados. Os termos não são totalmente intercambiáveis. Por exemplo, um termo como “poesia-eletrônica” pode ser entendido como obras que utilizam eletricidade, e não, que utilizam a tecnologia do computador. Termos tais como hipermídia e “*new media*” geralmente têm sido mais ou menos sinônimos usados em discussões sobre a literatura digital, referindo-se a obras que combinam imagens com texto e, às vezes, o som.

Um dos principais locais para a divulgação da poesia digital é a ELO (*Electronic Literature Organization*). Ela foi criada em 1999 e tem estado ativa no objetivo de disseminar a literatura digital, além disso, tem servido como um canal para debates acadêmicos sobre o campo. A ELO também publicou relatórios e panfletos destacando questões de preservação e arquivamento da literatura digital. Ela tem um diretório de *links* para obras e locais de produção e difusão da literatura eletrônica em seu website.<sup>21</sup> As categorias atuais do diretório oferecem *insights* interessantes em suas práticas editoriais e a sua caracterização das obras literárias digitais.



Fig. 1: Electronic Literature Collection – Volume 2

Fonte: <http://collection.eliterature.org>

O diretório representado na figura 1 é um banco de dados com nomes, títulos e, quando disponíveis, endereços da *Internet* voltados para a literatura digital. Pode-se pesquisar de acordo com as diferentes categorias e gêneros, bem como o autor ou as publicações e idiomas. A julgar a partir das categorias do diretório, as práticas editoriais da ELO contam com as classificações estabelecidas pelo gênero literário, tais como a poesia, a ficção e o

<sup>21</sup> Em 2006, a ELO publicou o primeiro volume da Coleção de Literatura Eletrônica e em 2011, foi lançado o segundo.

teatro, bem como os gêneros ou características da mídia digital emergente. A maneira pela qual a ELO configura a sua organização, as publicações, os prêmios literários e os eventos sugere o entendimento de que ela já adota as práticas existentes na literatura impressa, apontando para as obras e poetas canônicos ou de destaque ajudando ainda mais estabelecer a comunidade, bem como preparar-se para um público mais amplo ligado à poesia digital. As questões relacionadas à divulgação e publicação são de preservação e arquivamento. Este é um problema recorrente dos autores e estudiosos da literatura digital, caso todos os arquivos e obras digitais parem de funcionar. Os motivos podem ser numerosos; *hardwares* e *softwares* que mudam continuamente, abandonar os sistemas antigos criando problemas de compatibilidade, ficando inacessíveis até mesmo para os próprios autores. Para fornecer algumas sugestões de como preservar a literatura digital, ou como criar obras que podem ser de longa duração, a ELO publicou panfletos com dicas, como o *Bits acid-free: Acid-Free Bits: Recommendations for Long-Lasting Electronic Literature*<sup>22</sup> (editado por Nick Montfort e Noah Wardrip-Fruin), e *Born-Again Bits: A Framework for Migrating Electronic Literature*<sup>23</sup> (editado por Alan Liu, David Durand, Montfort, Merrilee Proffitt, Liam R. E. Quin, Jean-Hugues Réty e Wardrip-Fruin). Enquanto a maioria dos poemas digitais são experimentados/lidos via tela do computador, alguns poetas também mostraram seus trabalhos em instalações físicas. Alguns poemas necessitaram de uma instalação física e não pode ser experimentado somente por meio de computadores pessoais. Este desenvolvimento cresce, em parte, a partir da tradição das instalações de arte. Uma vez que muitos versos desafiam o formato do livro impresso, ao mesmo tempo em que não aspiram ficar limitados à tela do computador, algum tipo de instalação pode oferecer uma maneira de ultrapassar as limitações de qualquer meio.

Alguns poetas e estudiosos argumentem que a poesia digital ocasionalmente aventure-se em espaços artísticos, particularmente àquelas usadas para a curadoria de arte digital. Uma forma comum de mostrar a poesia digital tem sido a organização de exposições, ou a criação de galerias de arte, e organizar leituras em conferências acadêmicas ou simpósios.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Recomendações para a Literatura Eletrônica de longa duração.

<sup>23</sup> Um quadro de migração de Literatura Eletrônica.

<sup>24</sup> Os eventos da ELO desde 1999:

- *The ELO's 2013 conference, Chercher le text, held in September, was hosted by the Université Paris 8 in Paris, France.*

- *In 2012, the ELO organized the Electrifying Literature: Affordances and Constraints conference, hosted by the University of West Virginia, Morgantown.*

- *As a welcome to MIT in September 2011, the ELO participated in an Open House / Open Mic / Open Mouse event as part of the Purple Blur series.*

- *Brown University hosted the ELO's 2010 conference, Archive and Innovate, in June.*

- *The ELO's May 2008 conference, Visionary Landscapes, was hosted by Washington State University, Vancouver.*

- *In conjunction with The Future of Electronic Literature symposium, the ELO hosted an Open Mic and Mouse event at the University of Maryland, College Park.*

- *In May, 2007, the ELO organized The Future of Electronic Literature symposium, hosted at the University of Maryland, College Park.*

Se um poeta quer ganhar a vida escrevendo e publicando poesia digital, as alternativas para a publicação comercial são poucas. Há apenas uma editora comercial para a literatura digital em inglês, a *Eastgate Systems*, que foi fundada em 1982 por Mark Bernstein, e, desde 1987, tem publicado e vendido principalmente a ficção hipertextual, a poesia e a não ficção em formatos de apresentação e armazenamento digitais.<sup>25</sup> A empresa também vende aplicativos de *software* como o *Storyspace* e o *Tinderbox*. No entanto, a maior parte do trabalho crítico e criativo sobre a poesia digital pode ser encontrado gratuitamente na internet. As preocupações econômicas sobre a poesia digital giram em torno de: como os poetas conseguem ganhar algum dinheiro com o seu trabalho? Ou, eles estão obrigados a *pro bono* divulgá-los através de sites pessoais ou sites que reúnam algum valor cultural ou acadêmico, e, assim, dar alguma autoridade para os trabalhos publicados naquele ambiente? Embora estas questões não sejam abordadas aqui, tais questões, claramente estão repletas de implicações críticas, econômicas e culturais, que vão tornando-se cada vez mais importantes neste campo emergente.

### 1.3. A Poesia Digital, Materialidade, Mídia e Significado

Os poemas digitais são arquivos de computador e, portanto, exigem configurações específicas para serem acessadas de forma significativa por um leitor.<sup>26</sup> Embora não haja nenhuma relação causal direta entre a forma como os poemas digitais se manifestam em um meio digital e a arquitetura geral da informática, as relações complexas, no entanto, existem entre o contexto material e o objeto de estudo percebido pelo leitor /pesquisador. É útil ter

---

- With the Kelly Writers House, the ELO presented readings in the *MACHINE series* in Philadelphia. The series ran from 2004 to 2007.  
 - With the UCLA Department of English, UCLA Design/Media Arts, and the Griffith University Centre for Public Culture and Ideas, the ELO sponsored a presentation/reading by digital poet/artist *Jason Nelson* at UCLA in November 2005. The video of this event is archived at the UCLA Design/Media Arts *Experimental Digital Arts (EDA) website*.  
 - With New Radio and Performing Arts, Inc., the ELO put on the readings *Re:Writing – Writers, Computers, and Networks* in Providence and Boston in April 2005.  
 - *HyperText: Explorations in Electronic Literature* was a reading series at the *UCLA Hammer Museum* which ran from October 2003-May 2004.  
 - The ELO was a sponsor of *Self-Organizing Systems: rEvolutionary Art, Science, and Literature* at UCLA in April 2004.  
 - The ELO sponsored *one academic and one creative session* at the May-June 2003 ACH/ALLC (Association for Computers and the Humanities Association for Literary and Linguistic Computing) conference.  
 - In April 2003, the ELO sponsored the *e(X)literature conference* at the University of California, Santa Barbara, which centered around issues of preservation, archiving and dissemination in electronic literature. The conference also allowed for discussion of the ELO's *PAD* project, which began in 2002.  
 - The ELO sponsored online chats, hosted at *trAce* and at *LinguaMOO*, in 2000, 2001, 2002, and 2003. The archives of these online discussions are available, listed by year.  
 - The *State of the Arts Symposium* at UCLA on April 4-7, 2002 brought together a crowd of electronic literature authors and critics for panels, papers, and an e-lit gallery.  
 - The 2001 *Electronic Literature Awards* in fiction and poetry provided two \$10,000 prizes, one in each genre, for outstanding electronic literature works.  
 - The ELO also sponsored the highly successful *Boston T1 Party* in April 2001 and the Chicago readings *GiG* in December 1999 and *GiG 2.0* in December 2000.

<sup>25</sup> <http://www.eastgate.com/>

<sup>26</sup> Embora possa ser possível que o código de um poema em particular possa ser impresso em papel e lido por leitores experientes em um código específico, tal leitura não oferece a experiência que se destina. Isso, sim, será um tema recorrente nos capítulos por vir.

pelo menos um conhecimento básico de como os computadores funcionam em geral. A nossa afirmação é de que os estudiosos da literatura devem atender às especificidades da informática o que não implica que eles devem adquirir o conhecimento especializado sobre o funcionamento dos *softwares* e *hardwares*. Pelo contrário, vamos apresentar algumas informações básicas sobre a informática, e em seguida, discutir como a técnica cultural e histórica contingente é interceptada para criar o entendimento de conceitos como “materialidade” e “mídia”.

Finalmente, navegando as intrincadas relações entre a técnica, a física, a poética e a artística ajuda-nos a compreender como os poemas digitais constroem seu modo de significado. A disputa sobre os nomes: digital, eletrônico, *new media*, *cyber*, ou qualquer outro termo, pode estar relacionada, em parte, à forma como os poetas e estudiosos compreendem o estado da tecnologia do computador e a sua relação com as obras que ajudam a produzir e a divulgar. Em alguns casos, as articulações dessa relação têm soado tecnologicamente determinista, reducionista, ou excessivamente eufórica, privilegiando uma determinada tecnologia em detrimento de outra, por exemplo, a mídia digital mais a impressão. Qualquer atenção renovada para o contexto material da literatura digital pode, em parte, ser solicitada pela novidade da literatura em formato digital, nós simplesmente não estamos acostumados a ler poesia na tela do computador e, portanto, a experiência em toda a sua estranheza, nos faz questionar. Nós também diríamos que alguns poemas digitais enfatizam a relevância da sua construção, ou, o que Marjorie Perloff chamaria, o seu *Radical Artifice*<sup>27</sup>. A atenção ao meio e o material parece ser um requisito, mesmo inevitável. Assim, os estudiosos começaram a perguntar-se que tipo de meio ou mídia, a tecnologia do computador está facilitando.

Em uma breve exposição sobre a tecnologia do computador, veremos que desde que os poemas digitais existem e são experimentados através dos meios digitais, uma compreensão básica de como a função da mídia digital tecnicamente, ajuda-nos a entender como as diferentes construções de *hardware* e *software* impactam o que nós experimentamos. Como é sabido, os computadores são máquinas binárias eletrônicas que seguem instruções que essencialmente são combinações de tensões baixas e altas da corrente elétrica. Esses dois estados são indicados por um e zero no código da máquina. Esses números são o núcleo da computação digital, porque todas as informações, instrução e qualquer informação são compostas por combinações de zeros e uns. Compreensivelmente, essas combinações tornam-se muito longas e complicadas para os usuários manusearem. Para facilitar a comunicação

---

<sup>27</sup> Artifício radical.

com a máquina, há diferentes sistemas de códigos que foram construídos. Estes sistemas são concebidos como seqüências de caracteres alfanuméricos e símbolos que são escritos de acordo com a sintaxe da linguagem de programação específica utilizada. As instruções são algoritmos, ou seja, reduções ou abstrações da linguagem natural, que são então convertidos de volta para a forma binária que o computador possa “entender”.

As linguagens de programação formam a base para as aplicações e artefatos que o usuário na maioria das vezes encontra na interface gráfica. As linguagens de programação empregam tanto a importação direta quanto a simbólica sobre o trabalho criativo dos poetas. As linguagens de programação e as instruções ou conjuntos de instruções que facilitam fazer o que é comumente chamado de *software*, usado para direcionar o *hardware*: a máquina. Estas instruções são comandos, na maioria das vezes em inglês e podem ser escritos usando linguagens diferentes de computação com sintaxe diferente. As linguagens de programação são frequentemente chamadas de código de computador, e a escrita em linguagens de programação é chamada de codificação.

Para um estudioso da literatura a palavra “código” pode remeter a associações diferentes do significado que os cientistas da computação colocam. Geralmente definido, “código” é um sistema ou conjunto de regras ou regulamentos sobre qualquer assunto. Na ciência da computação, a definição é um pouco mais precisa: é qualquer sistema de símbolos e regras que expressam informações ou instruções em uma forma utilizável por um computador ou outra máquina para processar ou transmitir informações. Neste contexto, usaremos o termo “código” para referir-se à utilização específica da língua, isto é, a linguagem humana, destinada aos computadores. Obviamente, o estatuto da língua, em sua forma extrema “codificada” direcionada para as máquinas e o material dominante da literatura, é importante para qualquer poeta e a distinção convencional entre a linguagem humana e o código de computador são persistentes e sugestivamente explorados e questionados pelos poetas em seus trabalhos.

Mas o código do computador não é apenas “um sistema de símbolos e regras”; são milhares de tais sistemas. Existem milhares de linguagens de programação e muitas vezes elas são classificadas em grupos maiores, dependendo do seu uso especial.<sup>28</sup> Além disso, a linha entre *hardware* e *software* não é tão clara como se poderia supor. Uma forma de entender a arquitetura complexa dos computadores é por meio da utilização de níveis de metáforas como uma maneira de visualizar a inter-relação entre os diferentes tipos de programação. Esta estrutura em camadas também nos mostra como as partes físicas e as instruções se inter-

---

<sup>28</sup> Embora, na verdade, apenas algumas centenas são usadas regularmente.

relacionam. Dependendo de sua função ou grau de representação abstrata, os níveis têm nomes diferentes. Mais próximo do nível inferior, o *hardware*, encontramos os níveis de linguagem da máquina que são versões numéricas de instruções, a sequência de tais instruções é o código da máquina. O próximo nível é o idioma de montagem que geralmente consiste no inglês, que deve ser traduzido em uma forma binária que a máquina compreenda. Finalmente, as linguagens de programação de alto nível envolvem séries mais complexas de instruções. Existem muitas linguagens de programação que visam desenvolver tarefas diferentes e elas diferem em sintaxe, estrutura e, como muitos programadores dizem, elegância e usabilidade. Os diferentes idiomas existem em parte para facilitar a comunicação entre o programador e a máquina que é construída para operar em código binário. Em geral, os usuários comuns da informática só veem o resultado de uma série de processos simultaneamente executados no computador. Os próprios códigos estão escondidos e apenas podem ser acessados, antes ou depois da operação real do código. A conceituação do computador como uma máquina composta por níveis é transportada para o conceito de interface.

A interface refere-se ao limite ou ponto de encontro entre o usuário e a máquina. Com os computadores, este ponto de encontro é geralmente a tela visual com o qual o usuário pode interagir através de dispositivos como o *mouse*, *touchpad*, e teclado. Uma forma de elucidar a materialidade da poesia digital, então, é começar a notar os detalhes técnicos a fim de fazer perguntas sobre o que acontece quando, para fins poéticos ou artísticos, alguém mistura a sintaxe de uma linguagem de programação em um texto.

Além das discussões sobre a arquitetura e as funções do computador, é importante lembrar que, apesar de alguns poetas também serem programadores, muitos deles trabalham com aplicativos de *software* (ou com um colaborador conhecedor) que utilizam interfaces mais simplificadas. Os programas são essencialmente milhões de linhas de código de computador em uma ou várias linguagens de programação, criados a fim de executar as instruções ou operações específicas. Os programas de processamento de texto, planilhas, construção de banco de dados, e as alterações de imagem geralmente estão disponíveis para os usuários leigos. Na medida em que os poemas digitais estão em questão, os aplicativos como o *Adobe Flash*, *Macromedia Director* tornaram-se ferramentas importantes para os poetas. As diferentes aplicações facilitam as diferentes técnicas, e o produto final, neste caso - o poema - pode refletir as *affordances* e as limitações específicas.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> *Affordance* é a qualidade de um objeto, ou de um ambiente, que permite que um indivíduo realize uma ação. O termo é utilizado em vários campos, como em psicologia de percepção, psicologia cognitiva, psicologia de ambiente, design industrial, interação homem-computador (I.H.C.), design de interação e inteligência artificial. (O conceito de *Affordance* como estratégia - UFRGS).

Uma forma de atender à materialidade digital é oferecida por Glazier que, em sua *Dig[iT]al Poet(I)(c)s*, discute as propensões e a importância do código HTML<sup>30</sup> para a prática da poética digital. Para Glazier, os benefícios e os desafios artísticos são abundantes, assim como as novas rotas para a publicação poética que, por obras podem ser divulgados a custo insignificante em comparação com as publicações em papel, oferecendo oportunidades importantes para os poetas divulgarem o seu trabalho. Para Glazier, então, a era da “*new media*”, as práticas coexistentes de programação e a escrita poética podem e devem emergir.<sup>31</sup> A materialidade digital e a mídia consistem em mais do que palavras, sejam elas apresentadas em HTML ou código UNIX<sup>32</sup>. Na verdade, A própria obra poética de Glazier muitas vezes apresenta cores abundantes e imagens. Os poemas digitais costumam usar elementos gráficos, cores, imagens e movimento e isso os diferencia da maioria da poesia impressa, o meio através do qual nós estamos, afinal, mais acostumados a experimentar a poesia. Tecnicamente, a maioria desses poemas multimídia é feito com aplicações de *softwares* comerciais, que deixam suas marcas na aparência das obras. Ao saber sobre as propriedades básicas de tais aplicações e seu lugar na nova economia midiática, podemos entender melhor como um determinado ambiente ajuda a moldar os artefatos que procuramos ler e analisar.

O *Adobe Flash* é um aplicativo comercial de *software*.<sup>33</sup> Os poemas que analisamos no capítulo três são criados principalmente com o *Flash*, ou programas similares como o *Macromedia Director*. O *Flash* tornou-se um dos aplicativos mais utilizados para a poesia digital. Foi destinado principalmente pelos seus inventores e o *Adobe Systems Inc.*, o atual proprietário da *Macromedia*, para a criação de sites multimídia e artefatos digitais individuais para fins de apresentação.<sup>34</sup> O *Flash* também tornou-se bastante popular entre os artistas e poetas que criam trabalhos digitais.<sup>35</sup> O *software* de autoria multimidiática facilita o uso da animação, cada vez mais sofisticado em sites e artefatos digitais. O *Flash*, por exemplo, permite que uma gama de propriedades visuais e cinéticas na qual o texto, as imagens, o som

---

<sup>30</sup> *HyperText Markup Language* (Linguagem de Marcação de Hipertexto).

<sup>31</sup> Em parte, a retórica de Glazier ecoa a de cientistas da computação, que há muito se refere à arte de codificação. Como Wardrip-Fruin escreve, há uma cultura entre os cientistas da computação que leem os códigos e os processos codificados esteticamente. Mas, como ele também observa a prática da leitura do código de valor estético não pode resolver todas as questões sobre as obras literárias digitais.

<sup>32</sup> **UNIX** é um sistema operativo (ou operacional) portátil, multitarefa e multiutilizador (ou multiusuário) originalmente criado por Ken Thompson, Dennis Ritchie, Douglas McIlroy e Peter Weiner, que trabalhavam nos Laboratórios Bell (Bell Labs) da AT&T. A marca **UNIX** é uma propriedade do *The Open Group*, um consórcio formado por empresas de informática.

<sup>33</sup> O aplicativo *Adobe Flash*, previamente *Macromedia Flash*, iniciou como um aplicativo da *FutureWave* (com o programador Jonathan Gay e outros) até que a empresa foi vendida em 1996 e a *FutureWave animator* tornou-se *Macromedia Flash 1.0*. Ele é um *software* primariamente de gráfico vetorial - apesar de suportar imagens *bitmap* e vídeos - utilizado geralmente para a criação de animações interativas que funcionam embutidas num navegador *web* e também por meio de desktops, celulares, smartphones, tablets e televisores.

[http://www.macromedia.com/macromedia/events/john\\_gay/](http://www.macromedia.com/macromedia/events/john_gay/).

<sup>34</sup> Estas ferramentas multimídia tornaram-se particularmente onipresentes na publicidade e na comunicação empresarial através dos sites.

<sup>35</sup> Ao longo desta dissertação a aplicação em suas diferentes versões é denominada simplesmente de *Flash*, a menos que a versão seja especificada. As diferentes versões da aplicação facilitam as características diferentes, e na discussão sobre os trabalhos específicos, a versão do aplicativo *Flash* usado é indicado, se conhecido.

e assim por diante sejam todos tratados como objetos que podem ser dispostos sobre um plano bidimensional (chamado de “cenas”) com uma dimensão temporal adicionada (uma linha do tempo com diferentes “cenas”), e tem diferentes atributos e comportamentos. A capacidade da aplicação para o tratamento de letras como as imagens permite que o criador transforme as letras e coloque-as em movimento. O caráter visual das letras pode ser alterado: há maneiras amplas e simples de mudar a tipografia, a cor, o tipo de letra, o estilo, o tamanho, a forma e o peso, etc.<sup>36</sup> A técnica de colagem provavelmente nunca foi tão fácil de usar. Tecnicamente, os poemas em *Flash* muitas vezes mostram sinais de algumas das funções básicas do *Flash*, como a animação “*tweened*”.<sup>37</sup> O dinamismo latente nos arranjos estáticos da poesia concreta, por exemplo, pode ser feito para mudar realmente os poemas digitais. A editoração e as ferramentas de autoria em multimídia permitem que os usuários criem, com grande facilidade, o que nas mídias mais antigas, muitas vezes exclusivas para certas profissões, eram demoradas e caras. De forma esperada, os poetas e artistas aproveitaram dos diferentes aspectos da mídia digital, escolhendo entre as linguagens de programação e os aplicativos para facilitar o seu trabalho. Diríamos que o diálogo constante entre uma visão técnica e instrumental e uma visão cultural e histórica contextual de computadores, aplicativos de *software* e, o código do computador é vital para uma visão informada e de fato, não interpretada das complexas relações entre a informática e as obras literárias.

Tecnicamente, então, as propriedades dos poemas digitais podem ser articuladas através de uma exploração das linguagens de programação, aplicações de *software* e *hardware* utilizados. No entanto, uma compreensão da importância de um trabalho não pode ser reduzida para o técnico e o físico.

No início da dissertação nós talvez tenhamos feito uma afirmação provocadora: que a inscrição material é crucial para a construção de significado e da experiência literária. Além disso, argumentamos que o estudo da literatura exige que prestemos atenção na materialidade da obra literária. Até agora, nós temos apontado para alguns fatos técnicos que, pensamos nós, precisam ser incluídos em nossa compreensão de como os poemas digitais existem no mundo. Mas com Hayles, nós também argumentamos que a materialidade é mais do que as

---

<sup>36</sup> Claro que esses recursos estão disponíveis em várias outras aplicações, não só no *Flash*. Na verdade, as aplicações de processamento de texto, mesmo simples, permitem uma variedade de arranjos tipográficos de texto. No *Flash*, outras aplicações semelhantes, imagens, fotos e outros materiais gráficos são facilmente adicionados ao texto. Para processar as imagens para combinação em *Flash*, os aplicativos como o *Adobe Photoshop* e os aplicativos gráficos semelhantes são usadas frequentemente. Do mesmo modo, as aplicações de áudio são utilizadas para o tratamento de sons.

<sup>37</sup> Na animação “*tweened*” (interpolada), define-se os pontos principais (chamados de quadros-chave) na animação e deixa o *Flash* “*tween*” (interpolar) o conteúdo dos quadros intermediários. Os exemplos de animação interpolada são o movimento e a forma. Na interpolação de movimento, um objeto pode ser dimensionado, girado ou orientado para um caminho. A interpolação da forma muda o tamanho e a forma. A cor também pode ser alterada.

propriedades físicas. Portanto, neste momento, gostaríamos de voltar um pouco para examinar os termos: “material”, “materialidade”, e “meio”.

Não existe consenso no que diz respeito ao significado de “material”, “materialidade”, e “meio”, no discurso literário teórico ou nos estudos emergentes das obras digitais. Em vez disso, a utilização destes termos pode, aparentemente, sugerir a similaridade de pensamento e concordância. O que parece claro, contudo, é que a pressão das práticas literárias digitais para tratar mais do que os elementos linguísticos solicitam aos estudiosos a analisar essas outras partes (imagem, som e o movimento) dos poemas digitais para além das palavras. Vários críticos da literatura digital apontam para os processos do “fazer poesia”, enfatizando o processo quase tátil pelo qual um poeta é visto como inventor a partir de um conjunto de meios de comunicação, em analogia com o termo “meio” em um contexto artístico, como a manipulação de argila ou pinturas. Esta ênfase no tato vai à contramão no início da década de 1990, os estudiosos da área de hipertexto e textualidade digital, procuraram ressaltar a imaterialidade e evanescência da mídia digital. De fato, o uso da palavra “material” ou “materialidade” pode parecer paradoxal em relação à mídia digital, dando argumentos prevaletentes que remetem à imaterialidade das formas digitais.<sup>38</sup> A urgência para abordar os materiais dos quais os poemas digitais são criados (motivada por razões técnicas, bem como um resultado das estratégias poéticas e artísticas) deu origem a análises formais, ou a interpretações formalmente fundamentadas, onde os estudiosos empregam uma série de metáforas materiais para descrever estas novas formas. Nessas discussões, conceitos como “material”, “materialidade” e “meio” tornaram-se termos importantes, mas com conotações e bases ideológicas diferentes.

Os termos: “material” e “materialidade” (em latim *materialis*, “formada por matéria” e *materialitas*, “de natureza material”) referem-se ao termo “matéria” que é em latim clássico *materia* (também *materies*) de madeira, viga, construção material, material do que a coisa é feita, tema do discurso ou consideração, também (em uso filosófico) “matéria” em contraposição à “mente” ou “forma”. Em todas estas definições, o material e a materialidade referem-se à “coisalidade”. Meio, por outro lado, parece à primeira vista, ser de um modo diferente. Também de origem latina, a palavra é definida como centro ou intermediário. A palavra não define uma coisa, mas uma relação, que encontra eco no uso moderno do meio como uma facilitação tecnológica (nos meios de comunicação ou na arte) de tal relação. As definições de meio como o material para expressão artística ou criativa, como canal de

---

<sup>38</sup> Em particular, tais ideias são baseadas em certas vertentes pós-modernas de pensamento. Por exemplo, a versão utópica deste argumento vê uma abertura de estruturas de poder hegemônico na sociedade e na Internet, em particular, abre um espaço livre, socialmente irreprimido e democrático para trabalhar e jogar.

comunicação e como o estado intermediário entre duas partes são todos invocados e entrelaçados no discurso crítico sobre a textualidade e a poesia digital. As definições do dicionário, ainda que básicas, fornecem algum equilíbrio quanto ao tipo de trabalho que estes termos significam quando usados nas discussões sobre as obras literárias.

Qualquer consideração da materialidade da literatura envolve, naturalmente, um estudo cuidadoso da linguagem. Na poesia, como Roman Jakobson argumentou, a função predominante da linguagem é autotélica, ou seja, o foco na mensagem verbal é a mensagem verbal em si.<sup>39</sup> Embora se possa encontrar o idioma falado na poesia digital, a linguagem escrita é dominante. As comparações entre a textualidade impressa e a digital, feitas em relação à literatura a partir da década de 1980, têm sido feitas por estudiosos como Jay Bolter, Sven Birkerts, Michael Joyce, Matthew Kirschenbaum, Richard Lanham, George Landow, e Jerome McGann. O impacto das “novas” formas digitais e das construções textuais sobre os nossos processos de escrita, leitura e compreensão de texto, ou as correlações entre a textualidade e a impressão digital como dois paradigmas possivelmente concorrentes da inscrição da linguagem, são temas recorrentes em tal trabalho crítico. Como os aplicativos do computador evoluíram, a internet banda larga e o acesso cresceram e a *World Wide Web* facilitou a publicação e a mídia começou a ser incluída nas obras literárias. Especificamente, a atenção da crítica começou a mudar a partir da concentração nas palavras e nas suas inter-relações, tais como imagens, sons, gráficos, *layout* e cinético, tudo o que pode ser incluído sob a égide do material de análise.

O estudo das inter-relações entre a palavra e a imagem, não é novo. Muitos estudiosos da área digital, portanto, emprestam conceitos como *ekphrasis*, intermídia, multimídia e palavra e imagem.<sup>40</sup> As comparações entre os poemas digitais e, por exemplo, a poesia sonora, a poesia visual e as novas mídias têm se mostrado útil para começar a articular, nas palavras de Hayles “*how the work mobilizes its resources as a physical artifact as well as on the user’s interactions with the work and the interpretative strategies she develops*” (2002, p.

<sup>39</sup> Jakobson afirma que a poesia é o gênero textual em que a função poética existe por excelência, mas que não é o único lugar onde se pode encontrá-la.

<sup>40</sup> Termo grego que significa “descrição” (no plural, *ekphraseis*), aparecendo em primeiro lugar na retórica de Diôniso de Halicarnasso (Retórica, 10.17). Tornou depois um exercício escolar para aprender a fazer descrições de pessoas ou lugares. Um outro tipo de *ekphrasis* concentra-se em descrições epigramáticas de pinturas e estátuas, como La galeria de Marino e muita poesia emblemática. O termo alemão *Bildgedicht* corresponde praticamente ao conceito de *ekphrasis*, neste sentido de descrição de uma obra de arte (pintura ou escultura). Os poetas românticos recorreram amiúde a este artifício, tendo ficado célebre, por exemplo, a “*Ode on a Grecian Urn*”, de Keats. Naturalmente, o recurso às descrições particulares está presente em muita poesia contemporânea, sobretudo a partir do momento em que a poesia se tornou cada vez mais próxima da prosa narrativa. Na literatura portuguesa, o livro *Metamorfoses* (1963), de Jorge de Sena introduz um tipo de poesia descritiva que tem como objecto de contemplação toda a obra de arte visual. Este tipo de descrição plástica, não limita o conceito de *ekphrasis* a uma simples e passiva exposição dos dados observados, mas conduz-nos a um exercício reconstrutivo do que foi examinado, querendo interferir subjetivamente nas qualidades do objeto. O poeta ecrástico raramente se contenta com uma descrição objetiva do que observa, quando tem a possibilidade de comunicar livremente o seu próprio gosto. (E-Dicionário de Termos Literários – [www.edtl.com.pt](http://www.edtl.com.pt))

33) <sup>41</sup>. Os recursos são, então, o som e a música, as imagens, fotos, cores e gráficos justapostos e entrelaçados com as palavras.

Para oferecer uma compreensão mais clara na diferenciação dos conceitos de materialidade e meio (e a terminologia relacionada à intermedialidade e a multimídia), vamos refletir com os pensamentos de três acadêmicos: N. Katherine Hayles, Jerome McGann, e Johanna Drucker. Nós já fizemos uma breve introdução sobre a compreensão de Hayles sobre a materialidade literária e as ideias que têm sido influentes no estudo da literatura digital. O papel da mídia, em particular a mídia digital, bem como a comunicação e o pensamento que informam e são informados, é o estudo central de Hayles. Em seus trabalhos (por exemplo, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics* [1999], *Writing Machines* [2002], and *My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts* [2005]), Hayles analisa como as teorias científicas, como a cibernética, as teorias da comunicação e da informação, bem como o trabalho mais recente sobre a teoria dos sistemas complexos comunicam e permeiam a cultura em geral e como as obras literárias tornam-se não só um canal de sua influência, mas também uma fonte de consultas e críticas.

Concentramo-nos no conceito de Hayles sobre “Material” e “Materialidade” em relação à percepção de que a tecnologia digital, como uma ferramenta técnica complexa de construção cultural, muda a forma como percebemos a nós mesmos, o nosso mundo e as nossas criações. A sua compreensão de “Materialidade” também fundamenta o que ela chama de “*media-specific analysis*”.<sup>42</sup> É importante notar o duradouro interesse de Hayles em como as conceituações do sujeito na cultura contemporânea está em relação às teorias científicas e às tecnologias digitais. O trabalho pioneiro de Hayles em “*How We Became a Posthuman*” articula as principais perguntas sobre a supressão da personificação nos discursos da cibernética, da inteligência artificial e da teoria da informação. Alinhando-se com teóricos como Donna Haraway, Hayles define a “personificação” em contraste com o corpo humano, e argumenta que o conceito de personificação é contextual, enredados dentro das especificidades de lugar, tempo, fisiologia e cultura, que juntos, compõem a promulgação. A personificação nunca coincide exatamente com “o corpo”, porém esse conceito normalizado é compreendido (1999). Enquanto o seu principal argumento é que os humanos não podem (ou talvez, não devem) ser conceitualmente separados de suas personificações, buscando assim, argumentar contra as noções de mente cartesiana /divisão de corpo, Hayles transfere esses

<sup>41</sup> Como o trabalho mobiliza os seus recursos como um artefato físico, bem como sobre as interações do usuário com o trabalho e as estratégias interpretativas que ela desenvolve.

<sup>42</sup> Análise de mídia específica.

argumentos para a compreensão da materialidade das obras literárias. Ela usa os mesmos termos, “personificado” e “personificação”, quando ela define o que a materialidade de uma obra literária é. Por analogia com a forma como ela definiu a distinção entre “personificação” e “corpo”, a obra literária não é apenas a soma do material, as partes físicas. Ela descreve a materialidade como uma junção entre a realidade física e a intenção humana, como uma propriedade emergente criada através de interações dinâmicas entre as características físicas e as estratégias de significação (2005).

O que achamos importante no estudo de Hayles é como podemos entender a relevância da poesia digital na maneira pela qual vemos as propriedades físicas das obras literárias que não podem ser separadas do seu conteúdo e do seu contexto. Ela também adverte contra as noções simplificadas que podem levar a afirmações redutivas sobre a ligação relacional entre a materialidade e o significado.

A obra de Jerome McGann emana de suas preocupações com a literatura romântica (principalmente as obras de Lord Byron e Dante Gabriel Rossetti), a literatura moderna, e sua experiência na edição textual e crítica. A combinação da análise crítica e o estudo interpretativo em conjunto com a sua experiência editorial informa as opiniões de McGann sobre como as obras literárias são criadas e como elas se transformam ao longo da sua existência como objetos físicos e culturais, e, como estes contextos afetam ou deveriam afetar o modo como os analisamos e interpretamos. No início da obra *Textual Condition*, McGann dá a sua definição do que essa condição acarreta. Na citação seguinte, também podemos notar a mudança de McGann no vocabulário do “material” (com Hayles) ao “textual”.

Both the practice and the study of human culture comprise a network of symbolic exchanges. Because human beings are not angels, these exchanges always involve material negotiations. Even in their most complex and advanced forms—when the negotiations are carried out as textual events—the intercourse that is being human is materially executed: as spoken texts or scripted forms. To participate in these exchanges is to have entered what I wish to call here — Textual Condition.<sup>43</sup> (MCGANN, 1993, p. 3)

Embora o conceito de “condição textual” de McGann seja fundamentalmente baseado em uma ideia sobre as funções da literatura em geral, como construções humanas no mundo, a sua retórica enfatiza a “textualidade” sobre a “materialidade”. Uma explicação para a sua escolha retórica pode ser seu trabalho editorial em curso, e que o trabalho teórico que é o foco aqui está direcionado, em parte, para os debates disciplinares na crítica textual e

---

<sup>43</sup> Tanto a prática e o estudo da cultura humana compreendem uma rede de trocas simbólicas. Porque os seres humanos não são anjos, essas trocas sempre envolvem negociações materiais. Mesmo em suas formas mais complexas e avançadas - quando as negociações são realizadas como eventos textuais - a relação do que é ser humano é materialmente executada: como os textos falados ou formas roteirizadas. Para participar nessas trocas deve-se entrar no que chamamos aqui, de condição textual. (Tradução nossa)

bibliográfica.<sup>44</sup> Estes campos têm tradicionalmente sido separados da principal preocupação com a interpretação e exegese nos estudos literários. Com a experiência das práticas editoriais e teóricas, McGann argumenta que:

“we cannot fail to see that literary works typically secure their effects by other than purely linguistic means. Every literary work that descends to us operates through the deployment of a double helix of perceptual codes: the linguistic codes, on the one hand, and the bibliographical codes on the other” (McGANN, 1993, p. 77).<sup>45</sup>

Em *The Textual Condition*, McGann não oferece uma definição concisa de materialidade literária, no entanto, parece estar sempre pairando sobre a sua discussão. Ele afirma que o livro visa esboçar sobre a hermenêutica materialista, que considera os textos como “mecanismos autopoieticos”<sup>46</sup> que funcionam como sistemas autogeradores de opinião que não podem ser separados daqueles que os manipulam (1993, p. 15).

*The Textual Condition* é a última de uma série de seis livros que foram escritos, para estabelecer uma ampla base para um programa de leitura da hermenêutica sócio- histórica da crítica textual. Nós diríamos que este programa, enquanto concebido no estudo de textos literários impressos é flexível o suficiente para ajudar a articular as condições materiais dos textos digitalmente mediados. Substituímos “textual” com “material”, a fim de articular uma distinção entre a palavra, a imagem e o som, bem como os outros registros, como o movimento.

O terceiro ponto que gostaríamos de abordar é o de Johanna Drucker. Nós nos concentramos nas partes da obra de Drucker que estão centradas nas inter-relações entre o texto e a imagem. Ela difere de Hayles e McGann no sentido de que o seu foco principal não é a literatura (impressa ou digital). Em vez disso, ela gera uma discussão sobre a materialidade da linguagem visual diferente dos sistemas da escrita. O papel e a significação do que ela chama de “*graphesis*” é fundamental para muito de seu trabalho. “*Graphesis*” é relacionado ao termo gráfico, ele é definido como o campo da produção de conhecimento incorporado nas expressões visuais... Ela usa esse termo para sugerir uma base fundamental que começa a examinar as formas dos trabalhos visuais, se são formas de escrita, imagens pictóricas, gráficos informativos ou outras imagens, em virtude de serem marcas organizadas em uma

<sup>44</sup> McGann tem continuamente acoplado o trabalho editorial com a interpretação e exegese da crítica literária. Ele defendeu com veemência os estudos literários e os estudos textuais e ressalta que os estudiosos literários precisam participar dos códigos bibliográficos, tanto quanto o fazem os linguísticos. *The Textual Condition* foi publicado em 1991 e foi, em parte, um endereço para as discussões entre os estudiosos textuais sobre o status do texto literário em seu campo.

<sup>45</sup> Nós não podemos deixar de ver que as obras literárias normalmente garantem os seus efeitos por outros meios que não os puramente linguísticos. Toda obra literária que descende de nós opera através da implantação de uma dupla hélice de códigos de percepção: os códigos linguísticos, por um lado, e os códigos bibliográficos por outro. (Tradução nossa)

<sup>46</sup> Mecanismos de autoproduzir-se a partir de critérios, programas e códigos de seu próprio ambiente.

superfície plana. Embora a *graphesis* relaciona-se com as expressões visuais, ela é muitas vezes combinada com o texto, e a obra crítica e artística de Drucker enfatiza o limite entre o visual e o verbal, o icônico e o semântico.

Adicionando a obra de Drucker à discussão de McGann e Hayles, ela traz o visual como um complemento importante para o conceito de materialidade da literatura, uma definição que deve incluir o gráfico, parafraseando McGann, como um sistema de código complementar, mas distinto. Drucker sugere que, um livro é um modelo de desempenho, uma condição subordinada das relações configuradas entre um gráfico e um campo semântico, cada uma das quais contém instruções para a leitura.

Durante a última década, tem-se argumentado que a virada linguística, foi substituída por uma virada visual. Em parte, Drucker está trabalhando nas tradições teóricas que muito têm assistido ao campo visual da literatura (como os estudos de palavra e a imagem), mas ela também faz parte do crescente grupo de estudiosos que tentam chamar a atenção de pesquisadores da literatura em geral, para o visual. Drucker, em colaboração com McGann e outros pesquisadores da Universidade da Virgínia, se esforçam para fornecer aos estudiosos, ferramentas e conceitos para discutir como as referências e as mídias visuais sempre fizeram parte da literatura, e dos documentos científicos e acadêmicos, mesmo que as imagens, gráficos, diagramas e mapas não estejam comumente incluídos na análise e interpretação literárias.

Trazendo o visual, ou o gráfico, juntamente com a afirmação de Hayles que as obras digitais devem ser estudadas com atenção especial à sua instanciação central, e cultivar a sensibilidade histórica e cultural de McGann àquela atenção “material” que fornece uma estrutura útil para articular a materialidade dos poemas digitais. Na introdução, declaramos que a nossa análise seguiria o chamado de Hayles para a análise de uma mídia específica. Nesse ponto, gostaríamos de sugerir uma mudança na forma como podemos entender o conceito de Hayles. Ao invés de utilizar “mídia”, eu sugiro análise material específica, o que defendemos está de acordo com a conceituação original de Hayles. A concepção de Hayles da materialidade literária inclui, mas não se limita a, fatos técnicos e atributos físicos. Para explicar a mudança, deixe-nos agora, finalmente, voltar para os estudos de cinema em que o conceito de especificidade do meio tem sido muito utilizado. Achemos a crítica de Noël Carroll do “argumento da especificidade do meio” particularmente útil neste contexto:

The medium-specificity thesis holds that each art form has its own domain of expression and exploration. This domain is determined by the nature of the medium through which the objects of a given art form are composed. Often the idea of —the nature of the medium— is thought of

in terms of the physical structure of the medium. The medium-specificity thesis can be construed as saying that each art form should pursue those effects that, in virtue of its medium it alone—i.e. of all the arts—can achieve. Or the thesis might be interpreted as claiming that each art form should pursue ends that, in virtue of its medium, it achieves most effectively or best of all those effects at its disposal. (CARROLL, 1996, p. 26).<sup>47</sup>

O campo de estudo de Carroll é o filme, mas a questão do meio e o seu status em análise é pertinente à poesia digital também. Com Carroll, então, diríamos que as definições de materialidade e meio precisam se afastar das definições ou conotações redutivas do meio artístico e sugerir análises materiais específicas, tais como os de Hayles, McGann e Drucker cada um em sua própria maneira está conduzindo o seu trabalho, que pode fundamentar ainda mais a interpretação do significado.

---

<sup>47</sup> A tese da especificidade do meio sustenta que cada forma de arte tem o seu próprio domínio de expressão e exploração. Este domínio é determinado pela natureza do meio através do qual os objetos de uma dada forma de arte são compostos. Muitas vezes, a ideia de “natureza do meio” é considerada em termos da estrutura física do meio. A tese da especificidade do meio pode ser interpretada como o que cada forma de arte deve buscar, os efeitos que, em virtude do seu meio — de todas as artes — pode alcançar. Ou a tese pode ser interpretada como a afirmativa de que cada forma de arte deve buscar os fins que, em virtude do seu meio, atinge de forma mais eficaz, ou melhor, todos esses efeitos à sua disposição. (Tradução nossa)

## II- Os Mundos da Poética Multidimensional: Exploração e Manipulação

We believe exploratory behavior empowers the reader. The entire Vniverse has been designed to reward exploration and persistence. It is an always renewable, forgiving space where all options are open at any time.

Stephanie Strickland and Cynthia Lawson,  
“Making the Vniverse”

Neste capítulo, investigamos como quatro obras digitais, quatro “mundos” poético-espaço-temporais podem ser explorados e experimentados pelo leitor/usuário. Investigamos como os poemas registram uma atividade que ilustra e incorpora simultaneamente os temas poéticos. Os poemas são [*thehouse*] de Mary Flanagan, *Poemas no meio do caminho* de Rui Torres, *Vniverse* de Stephanie Strickland e *riverIsland* de John Cayley. O tempo também é de suma importância em várias das obras, o tempo que leva para experimentar o trabalho, o tempo da obra em si inscreve em sequências de animação, elementos cronometrados que podem permitir ou proibir a entrada ou a leitura, e, finalmente, a natureza processual com base no tempo do computador como uma máquina que está exposta em uma obra como *riverIsland*. Os poemas são concebidos como estruturas arquitetônicas que convidam o leitor a pensar na leitura como navegar em um mar de palavras, ou a explorar uma casa desconhecida ou experimentar um ambiente de jogo virtual. Embora os poemas não constituam literalmente espaços tridimensionais (todas elas são acessíveis através da tela do computador), eles criam lugares ilusórios através de recursos visuais, sons e textos que criam a possibilidade de o leitor/usuário mover e manipular o seu ponto de vista, ou interagir com as seções suscetíveis na obra digital. Esta ilusão de um espaço tridimensional temático, visual e cinético sugere um “mundo” multidimensional para explorar, a experiência deste mundo torna-se então, a experiência do poema. Cayley constrói um rio e o ambiente de floresta com sons e imagens, que refletem o tema dos textos poéticos em *riverIsland*, Torres nos permite brincar com as palavras e Flanagan usa figuras geométricas simples e palavras como blocos de construção gráficos para criar estruturas de casas rudimentares suspensas em espaços monocromáticos tridimensionais.

A inscrição material desses poemas espaço-temporais e a forma dos elementos visuais, auditivos, textuais e cinéticos harmonizam-se para formar um ambiente que exige que o

leitor/usuário envolva-se e mantenha a sua atenção no trabalho de forma muito específica. Fundamentalmente, os movimentos do leitor/usuário dentro do espaço ativam as reações: os textos aparecem e as imagens mudam sob o toque para revelar outros textos e áreas para explorar.

## 2.1 Os eventos poéticos

Como discutiremos mais adiante neste capítulo, o movimento do hipertexto na década de 1990 destacou as propriedades espaciais de determinadas modalidades textuais (dentro e fora da mídia digital), investigando em particular o âmbito de interação do leitor. Qualquer temporalidade inerente ao trabalho foi dirigida a partir do ponto de vista do leitor. Nos últimos tempos, outra linha de argumentação tem ganhado destaque no estudo da poesia digital. Uma linha comum agora é a temporalidade e a atuação. Qualquer temporalidade inerente do trabalho era comumente direcionada do ponto de vista do leitor. Ultimamente, outra linha do argumento tem ganhado notoriedade nos estudos da poesia digital. Uma linha comum agora é a temporalidade e a processualidade. A propensão da mídia digital para “imitar” as outras formas midiáticas é bem explorada nos estudos da mídia digital. Prestar atenção às práticas processuais, baseadas na ciência da computação ou nas artes, fornece informações importantes sobre o que é que fazemos nesses ambientes complexos de criação e leitura.

Ao invés de dar destaque a um dos lados da relação de espaço-tempo, propomos que os poemas digitais, em suas instâncias particulares como entidades contextuais e materiais com base no computador sejam chamados de “eventos poéticos”. Com este termo, gostaríamos de preservar o conceito de poema como um artefato literário perceptível em um objeto enquanto que simultaneamente, participa em vários aspectos da temporalidade, do desempenho e do evento. Gostaríamos de trazer as diferentes relações que podem existir entre o tempo e o espaço nas representações da poética digital. Usando o termo “eventos poéticos”, sugerimos que a nossa premissa inicial seria a de que obras de arte, como todos os outros objetos da experiência humana, são estruturas de espaço e tempo, e que a questão interessante é compreender uma construção espaço-temporal, não a rotulando como temporal ou espacial. Um poema não é literalmente temporal, e figurativamente espacial: ele é, literalmente, uma construção espaço-temporal.

## 2.2. Casas de Palavras

O primeiro trabalho a analisarmos é o de Mary Flanagan [*thehouse*], publicado no site da autora e no *Collection Volume One* da ELO em 2006. Em seu *site*, Flanagan descreve [*thehouse*] da seguinte forma:

[theHouse] is a digital poetry piece which takes the form of computer based, especializada no “*organism.world*”.<sup>48</sup> Through the process of enacting texts within, alongside, and outside of the text of computational code, this autobiographical work is regulated by the computational process of the sin wave. Here, the text is written upon “rooms”, and these rooms emerge to create “houses” next to and among the intermingling text. ([*theHouse*] website).<sup>49</sup>

A obra é criada com o *Processing*, uma linguagem de programação de código aberto. O leitor/usuário pode optar por ver a obra em um navegador, ou baixá-lo e exibi-lo em um aplicativo especial. [*thehouse*] é uma paisagem de figuras e palavras geométricas e está cheia de caixas translúcidas em branco, tons de cinza e preto. As caixas estão situadas próximas umas as outras em diferentes grupos, aparentemente fluindo sobre os limites de cada uma. Por toda a caixa, os dísticos ficam suspensos no espaço cinzento. Os dísticos são repetidos ao longo de qualquer aglomerado e em qualquer momento:

giving emptiness  
letters have their sharpness

As linhas tematicamente concentram-se na relação tortuosa entre duas pessoas e entre as pessoas e uma casa:

without answers  
the lack of your moving  
the lack of your moving  
never speak, for  
touching the wall

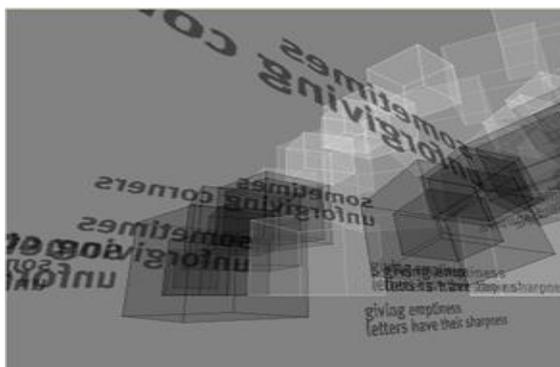


Fig.2: Mary Flanagan [*thehouse*]

Fonte: [http://collection.eliterature.org/1/works/flanagan\\_thehouse/index.html](http://collection.eliterature.org/1/works/flanagan_thehouse/index.html)

<sup>48</sup> O neologismo “*organism.world*” criado pela combinação de organismo com o mundo é de Flanagan. A “*sin wave*” que Flanagan menciona, é, presumivelmente, a onda senoidal, que é a forma mais básica de onda que ocorre na natureza, como as ondas do mar, as ondas sonoras e as ondas de luz.

<sup>49</sup> [*thehouse*] é um fragmento da poesia digital, que assume a forma do computador, especializada no *organism.world*. Através do processo de promulgação de textos dentro, ao lado e fora do texto do código computacional, esta obra autobiográfica é regulada pelo processo computacional da *sinwave*. Aqui o texto é escrito em “salas”, e estas salas emergem para criar “casas” ao lado e entre o texto misturado. ([*Thehouse*] website). (Tradução nossa)

letters have their sharpness

these rooms jumble

never speaking

A navegação em [*thehouse*] é simples, o leitor/usuário pode clicar e arrastar para mover as estruturas. Toda vez que ele libera o botão do mouse, um novo conjunto de dísticos preenche o espaço. Logo se torna óbvio que as linhas individuais são interativamente recompostas em dísticos. As próprias caixas e as palavras que parecem irradiar para fora das caixas lentamente giram em torno de eixos invisíveis, e, às vezes, as caixas lentamente se alinham em fileiras ao longo de uma ondulante forma de onda, a onda senoidal a qual Flanagan refere-se.

Como o leitor/usuário clica e arrasta o ambiente, manipulando a sua superfície para ler as linhas, perguntas como quantas linhas diferentes existem e se há uma ordem específica em que elas aparecem, podem ter precedência refletindo no significado das linhas. O movimento inscrito no trabalho pode inicialmente, ser mais importante do que a leitura. Na descrição do trabalho na *ELO Collection*, questões sobre a relação entre o material, a experiência e o significado são perguntadas: “Como a prática espacial cotidiana põe em foco a relação entre o código, a linguagem e os relacionamentos? Quais são as características principais das relações digitais vistas sob esta luz? Será que a ênfase recorrente no processo, o acaso, e a interatividade também funcionam como um indicador de questões mais amplas sobre a possibilidade de escrever o texto? ([*thehouse*]: Descrição da Autora). Flanagan disse que o trabalho tenta criar a sensação de um espaço confinado, como uma casa, subitamente e subjetivamente experimentado como sendo menor, fisicamente diferente.<sup>50</sup> Esta caracterização pode explicar a descrição surpreendente de [*thehouse*] como “autobiográfica”. Mas há uma tensão entre uma prática cotidiana “espacial” de viver em uma casa com alguém e a experiência de leitura desta casa digital. As palavras ditas, ou não ditas, entre duas pessoas em uma casa aqui se articula como objetos físicos que crescem tão grande quanto as paredes, invadindo a arquitetura.

A instanciação material de [*thehouse*] significa que o leitor/usuário deve manipular fisicamente a superfície da obra, a fim de ler as palavras. O clicar e arrastar que são necessários torna-se parte da experiência de ler as palavras que são estabelecidas no ambiente 3D, anexa a casa como figuras geométricas. O trabalho do leitor é o de explorar as características cinéticas e reativas da obra para que o trabalho comece a fazer algum sentido.

---

<sup>50</sup> *Personal communication*, Maio de 2006.

As estruturas de significação, evidentemente, exigem simultaneamente a atenção física, visual e intelectual do leitor/usuário. Apesar de manter os seus valores semióticos, as palavras existem como objetos volumétricos em um ambiente em que o leitor /usuário tem que aprender a navegar e manipular. Para um leitor que não está familiarizado com os ambientes digitais em 3D, há pelo menos um desafio físico inicial: aprender a girar os objetos/palavras. Um leitor iniciante pode ficar com uma sensação de frustração por ter que fazer todo esse trabalho apenas para ler as palavras. Embora [*Thehouse*] seja exibida em uma tela plana, ela cria ilusões tridimensionais que exigem movimentos físicos, de exploração e manipulação, a fim de ser experimentada e lida.

Finalmente, o poema de Flanagan também é um lembrete de que as palavras existem fisicamente em nossos ambientes cotidianos: em *outdoors*, casas e sinais de trânsito. As “palavras-objetos” são por agora familiares. Este despojamento de elementos textuais revela como um ambiente familiar de repente pode ser criado para se sentir estranho. Flanagan consegue um efeito de familiarização semelhante, fazendo o inverso. As palavras são signos semióticos bidimensionais (sendo *flat*) e objetos em ambientes tridimensionais. Os poemas são ambientes misteriosos e desafiadores para o leitor. Para o leitor /usuário, uma parte integrante da leitura dos poemas é navegar, manipular e explorar os poemas como meio.

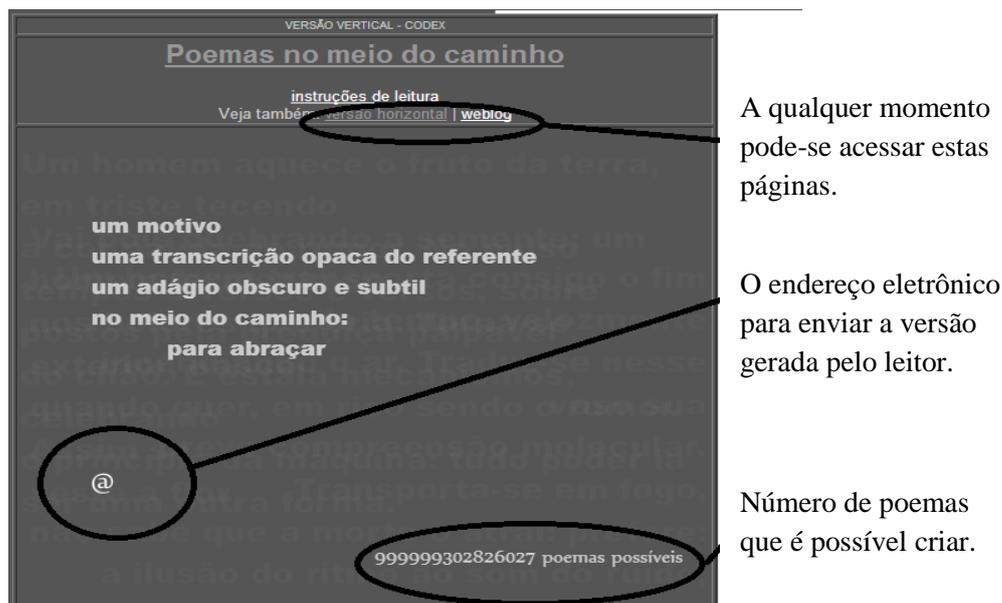
### **2.3. Poemas no meio do caminho – versão vertical**

O segundo trabalho analisado é o “Poemas no meio do caminho”, de Rui Torres, publicado no site *telepoesis.net* em outubro de 2008. *Poemas no Meio do Caminho* é um trabalho colaborativo<sup>51</sup> e generativo. É um texto combinatório, continuando a tradição iniciada pelos poemas de Lutz (1959) e Marcos Balestrini Tape (1961) levados adiante em Portugal particularmente por Pedro Barbosa.

Há duas versões do texto - duas maneiras de lê-lo: horizontalmente e verticalmente. Ambas as versões permitem ao leitor salvar sua própria produção textual, e, em seguida, enviar essa produção para um *weblog*. Ambas as versões são compostas por oito textos. Todas as oito partes do tipo vertical serão analisadas a seguir.

---

<sup>51</sup> Nuno F. Ferreira (programador), Luís Aly (áudio), Nuno M. Cardoso (voz), Luís Carlos Petry (versão das imagens na horizontal).



**Fig. 3:** Poemas no meio do caminho – Rui Torres - Início

**Fonte:** [http://collection.eliterature.org/2/works/torres\\_poemas\\_caminho.html](http://collection.eliterature.org/2/works/torres_poemas_caminho.html)

Na versão vertical, oito textos aparecem, na página, separadamente. Os poemas são escritos em versos livres e eles são compostos de números diferentes de linhas, ou seja, de versos (5-7 linhas cada). Ao fundo, algumas palavras são legíveis. Tais palavras pertencem ao texto que está em primeiro plano. Ao final de todos os poemas, um número indica os textos possíveis que podem ser gerados.

No que se segue, analisamos os poemas, a fim de articular os modos como a sua construção espaço-temporal permite ao leitor desenvolver um determinado tipo de envolvimento, que faz parte dos seus significados. A temática que o poema suporta refere-se à caminhada proposta. Dependendo do movimento empreendido pelo leitor, o texto *Poemas no meio do caminho*, se lido a partir da sua apresentação física, alimenta a trajetória do eu lírico projetado como texto e como linguagem. Isto se considerados como básicos os dois versos com que se inicia o poema assumido pela sua materialidade física e visual: *um motivo / uma transcrição opaca do referente*. A leitura digital permite ao leitor diferentes processos combinatórios que, conseqüentemente, estabelece diversos sentidos proporcionados pelo entrelaçamento das diferentes palavras disponíveis. Sempre se terá o limite que o conjunto de palavras e versos delimita. De qualquer modo, o título do poema confirmará a temática que o torna feito e fato estético, *referente* em percurso *opaco*.

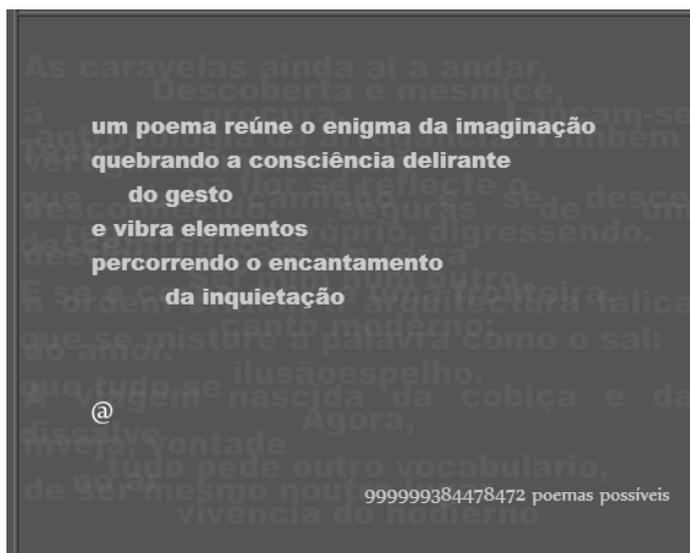
A estrutura sintática do texto pode ser parcialmente modificada pelo leitor. No primeiro texto, são disponibilizados os substantivos (6 no total: cinco do sexo masculino,

“motivo, Adagio, Referente, Meio, Caminho”; 1 do sexo feminino “Transcrição”), os adjetivos (3 no total: 2 do sexo masculino, “obscuro, subtil”; 1 do sexo feminino, “opaca”) e o verbo (1 apenas: “Abraçar”) podem ser alterados, passando o cursor sobre cada palavra; as partes invariáveis são os artigos indefinidos (o artigo masculino “um” - repetido duas vezes - o artigo feminino “uma”), a conjunção “e” e as preposições “do” e “para”. O primeiro texto é recebido pelo leitor da forma que o computador gerou. É um texto metafórico: “Uma Transcrição opaca do referente” deixa o leitor imaginar outros caminhos possíveis de leitura que ele pode “Abraçar”.

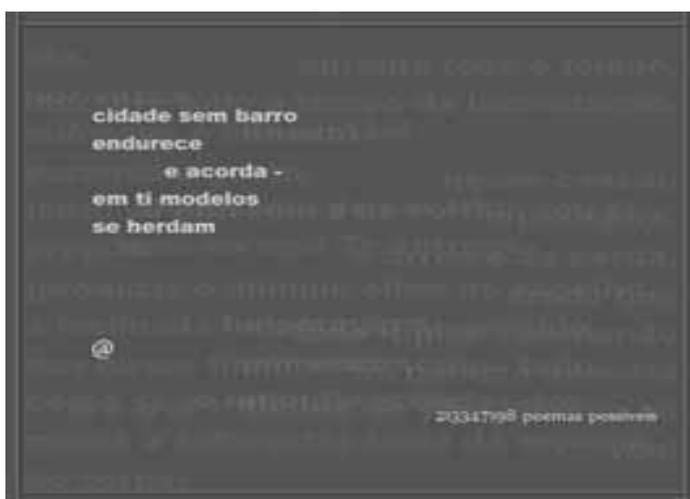
O leitor pode reconfigurar o texto ao longo do eixo paradigmático da língua: assim que seleciona determinada palavra, por ele escolhida. O resultado é: o texto se transforma/recombina. No entanto, há algumas opções “obrigatórias”: os substantivos, nos três primeiros versos, podem ser modificados de acordo com um grande número de opções, mas para os dois últimos substantivos há algumas escolhas, por exemplo: “Meio” dá origem a “lado”, “Princípio”, “Fim”. O que podemos descobrir é que ao selecionar as alternativas no eixo paradigmático, os sintagmas estão relacionados um com o outro ou uns com os outros.

“Caminho” é um nome que, no processo combinatório, proporciona até quatro opções: uma vez selecionado, esse nome deixa de aparecer como possibilidade combinatória. As alternativas são “Percurso”, “Texto”, “Parágrafo”, “Programa”. Novamente, as alternativas estão de alguma forma, relacionadas entre si: por exemplo, “Percurso” pode estar ligado a “Texto” metaforicamente, e também “parágrafo”, graças ao mecanismo da sinédoque. O verbo “Abraçar” esconde 12 alternativas. A combinação mais interessante é revelada pelos três primeiros substantivos. É lá que o leitor pode construir o seu texto, e então, pode melhorá-lo. No entanto, devido às alternativas dadas pelo último substantivo, o tema principal do poema será sempre o mesmo: o texto em si.





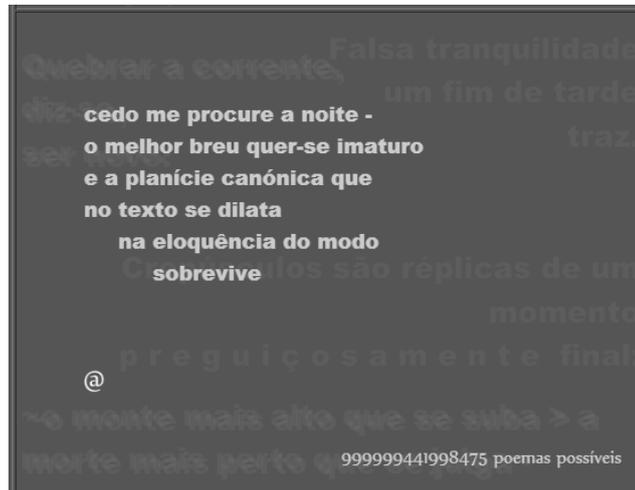
**Fig. 5:** Rui Torres, *Poemas no meio do caminho* – possível combinação do segundo texto  
**Fonte:** <http://telepoesis.net/caminho/caminho1.html>



**Fig. 6:** Rui Torres, *Poemas no meio do caminho* – terceiro texto  
**Fonte:** <http://telepoesis.net/caminho/caminho1.html>

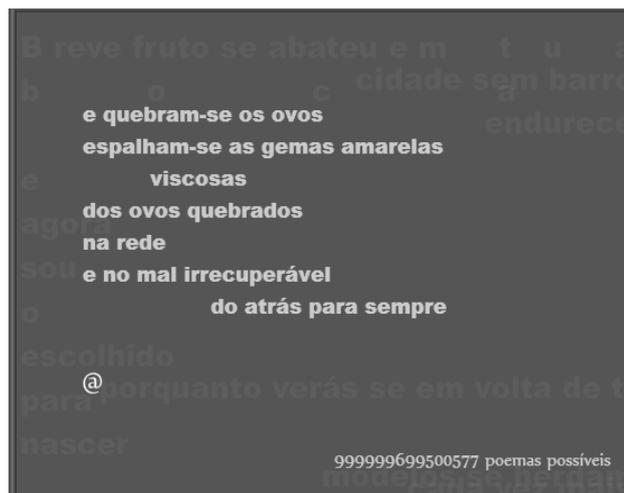
No terceiro texto, há 11 sintagmas. O leitor pode recombinar sete deles. Embora, aparentemente, seja menos complicado do que o anterior (uma vez que é mais curto), este texto também permite que o leitor realize combinações imprevisíveis, com significados totalmente novos. No quarto texto, parece haver um número quase infinito de combinações, mas a estrutura organizacional é um pouco diferente, uma vez que, neste caso, um adjetivo “melhor” e dois verbos reflexivos “me procure” e “querer-se” não são mutáveis. “Me procure”, de alguma forma, refere-se ao eu lírico da primeira parte do poema. Neste caso, há um referente fixo, mas novamente nenhum significado fixo. O quinto poema tem uma linha imutável no último verso “do atrás para sempre”. O sexto texto é o único que não nos permite mudar o assunto do poema: “um Homem”, fixando pelo menos o sujeito do poema. Os

últimos dois textos copiam a mesma estrutura do primeiro, com exceção de um imutável verbo no sétimo poema “Começa”, caso contrário, todos os outros sintagmas - substantivos e verbos - são combináveis.



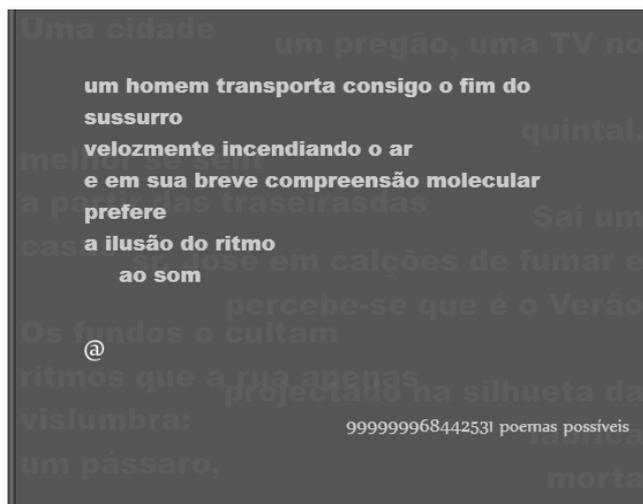
**Fig. 7:** Rui Torres, *Poemas no meio do caminho* – quarto texto

**Fonte:** <http://telepoesis.net/caminho/caminho1.html>



**Fig. 8:** Rui Torres, *Poemas no meio do caminho* – quinto texto

**Fonte:** <http://telepoesis.net/caminho/caminho1.html>



**Fig. 9:** Rui Torres, *Poemas no meio do caminho* – sexto texto

**Fonte:** <http://telepoesis.net/caminho/caminho1.html>

O autor não pode prever que tipo de poema o leitor vai decidir criar. As possibilidades oferecidas a ele são numerosas o suficiente para se tornarem imprevisíveis. Além disso, ele pode decidir modificar o seu texto a qualquer momento. As combinações possíveis são oferecidas pela máquina, de modo que o autor não tem controle sobre os e-poemas criados pelo leitor e pela máquina. O autor cria o espaço de possibilidades poéticas. Estes poemas permanecem por um tempo, mas depois de um clique desaparecem e um novo texto toma forma. Um *weblog*, no entanto, pode salvar as criações, uma vez que é possível enviar um *e-mail* a partir da mesma página onde o poema é composto de um *weblog* que irá arquivar o texto. *Poemas no Meio do Caminho* é um texto que sugere construção poética efêmera: aparece e desaparece em um clique.

## 2.4. As estrelas de Strickland

*Vniverse*, de Stephanie Strickland é um poema que configura um espaço, principalmente por meio de metáforas espaciais e visuais de um céu estrelado. A obra é apresentada também em uma versão impressa. Neste trabalho, esse poema será explorado sob dois pontos de vista: um aborda os possíveis caminhos para leitura, o outro traduz possíveis efeitos de sentido. Ambos pressupõe a interatividade entre leitor e texto. Entretanto, concentraremos o nosso estudo na exploração e manipulação que podem ser empreendidas ao longo das leituras, como atividades construtoras de significado. Primeiro, apresentaremos os poemas de *Vniverse*, que também aparecem na seção impressa de *WaveSon.nets*.

Strickland escreve e publica em formatos digital e impresso. Sua obra poética impressa publicada inclui *Give the Body Back* (1991), *The Red Virgin: A Poem of Simone*

Weil (1993), *True North* (1997) e *V: Losing L'una / WaveSon.nets* (2002). As suas obras digitais incluem *True North* (de 1998, um companheiro digital para o livro impresso) e as obras hipermidiáticas em hipertexto “*Ballad of Sand and Harry Soot*” (1999), “*To Be Here As Stone Is*” (1999) e “*Errand Upon Which We Came*” (2000-2001). Muitas vezes, Strickland usa os meios impresso e digital para criar as suas obras poéticas por meio de formas midiáticas: ‘V’ é o que Perloff chamaria de um texto “diferencial”, existente em diferentes formas e materiais, sem haver nenhuma versão definitiva.

Os versos são linguisticamente os mesmos no livro assim como na obra digital. Existem certas características dominantes que caracterizam os quarenta e sete sonetos. A poesia de Strickland é cheia de referências à ciência, literatura, mitologia, filosofia e, por vezes, em citações diretas.

Strickland e a sua colaboradora em *Vniverse*, Cynthia Lawson, explicam que os “*WaveSon.nets*” exploram “muitas fontes de conhecimentos, conhecidos e anônimos, colaborativos e comunitários, que traçaram caminhos alternativos para o seu tempo” (*Making the Vniverse*, p. 2). Entre essas fontes de conhecimento encontramos pessoas históricas: matemáticos, cientistas, escritores, e, no centro, a filósofa francesa e mística Simone Weil, uma figura emblemática da personificação e do conhecimento, através de suas lutas pessoais e filosóficas.<sup>52</sup> Weil também sinaliza o interesse de Strickland na personificação e nas epistemologias como gênero. Weil não é a única figura feminina nos poemas. Há inúmeras referências à vida das mulheres e seus corpos (a virgindade, a menstruação, a educação dos filhos). As figuras femininas mitológicas (Procne, Penélope), deusas do Haiti (Erzulie), figuras femininas míticas celtas (Medb, Finnabair) e personagens femininas literárias (Blanche *A Streetcar Named Desire*, Guinevere) preenchem os “*WaveSon.nets*”. Os arquétipos femininos, com destaque para a mãe e a bruxa, aparecem repetidamente nas estrofes como detentores do saber, do tempo e das memórias. No “*WaveSon.net 23*”, por exemplo, as transmissoras do conhecimento são justapostas com a imagem da bruxa:

And Lady with a heart-shaped face,  
from 33,000  
B.C.E., who knew the hidden  
gate, that there is one, unknown

<sup>52</sup> In *Losing L'una*, parte do livro impresso que não está inclusa em *Vniverse*, Simone Weil ilustra mais proeminentemente no poema “*This is the Void*”:

3.49  
Simone, when you leapt, angled barbs on the fence  
tore your scalp and you kept  
rubbing blood from your eyes and stared and wouldn't  
3.50

Joke as a tholepin of Creation,  
 gap. There is a Lady  
 in a conical hat. When we chain  
 her waist, when she hangs in a cage,

spread out, pinned up, in the market  
 place, [...]

A imagem da mulher em um chapéu cônico se repete em “*WaveSon.net* 16”, e na página central do livro, onde encontramos o endereço de Internet para *Vniverse* sob a frase: “*There Is a Woman in a Conical Hat.*”; as letras iniciais das palavras em maiúsculo formam um anagrama: *WITCH*. No “*WaveSon.net* 32”, a imagem da bruxa reaparece:

Medieval story of the nightingale,  
 pressing her breast onto thorns, who can't remember  
 why she mourns. A real witch doesn't cry,  
 a real witch can't float.  
 Weight her down, if she drowns, you were correct

in your suspicions. Someone,  
 somewhere, saw, once, for the first time,  
 a rape, but which of them knew it?

E o conjunto continua com uma citação (desencadeada por aspas) em “*WaveSon.net* 33:”

“When the woman stays silent, it is  
 a grave sign,  
 also absence of tears.” MM (HH, *The Witch Fixer*). [...]

Os poemas justapõem histórias da repressão e da busca pelo conhecimento do sexo feminino com discussões científicas, como em “*WaveSon.net* 30:”

“Pure gold, not alchemist's gold . . . but the true metal  
 dug out from mines where dragons stand watch.”<sup>34</sup>  
 Viète Isagoge, 1591. “He is referring,”  
 says André Weil, Simone's  
 brother, “to the power and scope of the new algebra.  
 The ore is from Diophantus.”

Strickland transforma o soneto em poemas de quinze linhas em verso livre, sem rima. As quinze linhas estão dispostas em três quartetos e um trio de estrofes. As linhas dos poemas são frequentemente desestruturadas; os tópicos continuam a partir de um “*WaveSon.net*” para outro. A forma poética indica que os sonetos estão intrinsecamente interligados, formalmente e tematicamente entrelaçados em “movimentos de ondas”, usando a própria descrição de Strickland, que está interessada em repensar o soneto como um poema, em especial a *Volta* (o

dístico que termina em um soneto tradicionalmente introduziu uma vez, uma mudança de tema ou pensamento). Strickland acrescentou uma linha para o dístico final, tornando-o um trio e mudando assim o soneto da linha catorze para a quinze. Ela explicou este movimento considerando “o soneto como um poema de recursão, caracterizado pela mente girando e falando para si próprio” ( “*Making the Vniverse*”, p. 4). Além disso, ela invoca a figura histórica de Conde Volta que inventou a primeira bateria elétrica. Assim, ela oferece um acoplamento metafórico da poesia e da eletricidade, e, finalmente, o computador.

*Vniverse* consiste na construção de um espaço poético que facilita os diferentes modos de leitura. O leitor encontra pela primeira vez o que é comumente chamado de *splash screens*.<sup>53</sup> A tela tem uma imagem clicável de um grande V situado no topo de um desenho geométrico de uma constelação, (os nomes “Touro” e “Áries” podem ser vislumbrados). A segunda tela tem a mesma imagem, agora com o título *Vniverse*, e as seguintes palavras interligadas: “*enter*”, “*help*”, “*credits*”, “*book*”, e “*essay*”. Ao clicar sobre a palavra “*enter*”, o leitor é levado para uma tela preta com pontos brilhantes, lembrando as estrelas.<sup>54</sup> O centro da imagem de céu estrelado gira e, em seguida, vem para o repouso. Nada acontece a partir deste ponto, se o leitor não se envolver de alguma forma com a obra. Para ler os versos, que estão escondidos entre as estrelas, é necessária interação com a superfície. De um ponto de vista técnico, as formas de interação parece fácil, mesmo sem sofisticação: o leitor pode clicar, dar duplo clique, passar o cursor sobre a imagem e digitar. Mas o que a princípio pode parecer uma tela plana desinteressante, torna-se um mapa com intrincadas possibilidades de combinações para o leitor explorar.

Como é o caso de muitos poemas digitais, *Vniverse*, também, é acompanhado de instruções e comentários. De fato, a tela antes de entrar em *Vniverse*, oferece ajuda, créditos, informações sobre o livro, e um ensaio. Strickland e Lawson entram em detalhes sobre as ideias por trás das diferentes estruturas de leituras de *Vniverse*, justapondo e diferenciando uma exploração antiga e o uso da natureza. A obra é orquestrada com duas ordens de leitura: a “leitura pelo toque” ou “leitura por número”. Há, segundo Strickland e Lawson, uma diferença na instanciação do material: Ao ler *online*, é indispensável que você tenha sempre um coleitor, o que não é necessário com o material impresso. Não são apenas algumas das opções de exibição feitas pelo computador, mas se o computador não está lendo o código não há poema para ser lido.

---

<sup>53</sup> Telas de iniciação.

<sup>54</sup> O trabalho utiliza *Shockwave* e *Director* formats principalmente. Se o computador do leitor não tem o *software* necessário, ele é solicitado a baixá-lo. Tais fatos técnicos servem como um lembrete de como a leitura de obras digitais é diferente dos impressos. A compatibilidade dos programas de computador, as diferenças entre os sistemas e plataformas operacionais, etc. todos fazem parte da experiência, neste caso, a leitura *Vniverse*.

Enquanto o leitor move seu cursor através das imagens de estrelas brilhantes, uma série de constelações aparece. As linhas conectam as estrelas em padrões: a cabeça de um touro, uma libélula, um pássaro, um símbolo de infinito. Há dez dessas imagens. Dez constelações de *Vniverse*, sem nome na obra, mas nomes dados pelos autores no ensaio, são espaços reservados visuais para os “*WaveSon.nets*” da obra impressa. Cada estrela possui um “*WaveSon.net*”, cada estrela da constelação abre um conjunto de poemas. Há um “X”, no canto inferior esquerdo, que abre uma página de ajuda. A página oferece duas opções: “*touch or number*”. Se o leitor escolhe “*touch*”, são oferecidas instruções sobre a forma de interagir com as imagens de estrelas:

Glide your hand (cursor) across the dark sky to see the constellations appear. ... Linger on a star to see its constellation, its number, its keyword, and its spelling-out text. Click any star to hold its constellation onscreen. Trace a constellation without clicking to see all its keywords. Double-click any star to make a WaveSon.net poem assemble onscreen. Keep clicking to toggle between WaveSon.net and triplet display. Click Next to choose a new WaveSon.net (or triplet set) from the same constellation. Sweep your cursor across the sky to pair or overlay any poem with new text. Click anywhere in the dark sky background to start over. (*Vniverse.com*)<sup>55</sup>

Além de usar a terminologia convencional de informática, tais como clicar e duplo clique, Strickland parece querer impor o sentido do engajamento físico na leitura, usando verbos como deslizar, descansar, e traçar. Em seu ensaio, “*Moving Through Me as I Move: A Paradigm for Interaction*,” Strickland argumenta que a poesia eletronicamente mediada cria novas práticas de leitura, que exigem a ação do leitor “*across many modalities at many rates and rhythms of oscillation*”<sup>56</sup> (2004).<sup>57</sup> A inscrição material em formato digital dos “*WaveSon.nets*” é uma forma para Strickland continuar em suas investigações de como a navegação de textos de diferentes formas afetam crucialmente a experiência de leitura. Em *Vniverse*, os diferentes movimentos do *mouse*, o passar por cima, o duplo clique, geram números de diferentes combinações textuais. Vale a pena repetir que estas combinações particulares são exclusivas para a parte *web* de V.

O livro impresso organiza os poemas de uma forma diferente. No entanto, os arranjos na versão impressa e *online* conectam uns aos outros e formam possíveis sequências para o

---

<sup>55</sup> Deslize sua mão (cursor) através do céu escuro para ver as constelações aparecerem. Fique... em uma estrela para ver a sua constelação, o seu número, a sua palavra-chave, e o seu texto ortográfico. Clique em qualquer estrela para manter a sua constelação na tela. Trace uma constelação sem clicar para ver todas as suas palavras-chave. Dê um duplo clique em qualquer estrela para fazer um poema *WaveSon.net* ser montado na tela. Continue clicando para alternar entre *WaveSon.net* e exibição trio. Clique em Avançar para escolher um novo *WaveSon.net* (ou conjunto de trios) a partir da mesma constelação. Mover o cursor através do céu para emparelhar ou sobrepor qualquer poema com o novo texto. Clique em qualquer lugar no fundo do céu escuro para começar de novo. (*Vniverse*) (tradução nossa)

<sup>56</sup> Em muitas modalidades em muitas taxas e ritmos de oscilação.

<sup>57</sup> Strickland também discutiu a questão do tempo na poesia digital ligada à leitura em “*Dali Clocks: Time Dimensions of Hypermedia*,” and “*Writing the Virtual*.”

leitor ler, o que tem consequências para a compreensão do trabalho como um todo. Depois que um trio emerge em uma sequência cronometrada no computador letra por letra, o leitor pode optar por clicar duas vezes para reunir todos os “*WaveSon.net*” das quais as três linhas são tomadas. Clicar uma vez mantém o contorno da constelação na tela, enquanto simultaneamente, permite que o leitor mova o cursor para trazer à tona o outro terceto. Clicar duas vezes traz os “*WaveSon.nets*” inteiros. Quando o leitor mantém o cursor do *mouse* sobre uma estrela, um terceto aparece com um título e um número. Se o leitor escolhe para ver o “*WaveSon.net*” completo, outra possibilidade de planos textuais de sobreposição se abre. O leitor/usuário pode deixar um “*WaveSon.net*” inteiro na tela ao deslizar o cursor para outra estrela da mesma ou de outra constelação. Isso resulta em uma justaposição do soneto anteriormente lido. Estas justaposições dependem totalmente da ordem de leitura escolhida pelo leitor, mas a sua simultaneidade é diferente da ordem de leitura invocada no hipertexto. Se a escolha de leitura for por “números”, as animações computadorizadas de tercetos chegam sem clicar. Ao digitar um número no círculo no canto superior direito, o leitor faz com que o terceto ligado a esse número possa emergir. Os poemas de *Vniverse* não são mais apenas quarenta e sete sonetos, como no impresso *V: WaveSon.nets*. Os sonetos são divididos em 232 tercetos. Enquanto os sonetos têm o mesmo número que no livro impresso quando eles aparecem na tela, a leitura por números em *Vniverse* não os acessa. Em vez disso, os tercetos ficam em primeiro plano.

Na obra impressa, os temas, vozes e linhas ficam enjambradas através das divisões numeradas. Eles parecem ser quase irrelevantes, mas os números são importantes em *V*, particularmente em *Vniverse*. Hayles sugeriu que os quarenta e sete sonetos podem ser organizados em nove grupos de acordo com a pontuação.<sup>58</sup> Em *Vniverse*, Strickland e Lawson preveem claramente dois modos principais de leitura: por meio de números e com a exploração das estruturas visuais, movendo o *mouse*. Os dois sistemas de leitura são mais explícitos na *Vniverse* digital, mas a numeração existe na versão impressa também. Enquanto a ordem de leitura é diferente nas duas formas de mídia, o leitor é-direcionado para a leitura. Na forma digital, esses sinais são mais restritivos, exigindo um padrão de leitura particular. Para o leitor, tais ligações e diferenças entre a obra impressa e a digital faz com que ela seja segundo Perloff um “texto diferencial”.

No entanto, as temporalidades materialmente diferentes que são exploradas na mídia impressa e no formato digital mudam a compreensão da leitura pelo leitor. Várias dimensões

---

<sup>58</sup> Em sua análise da versão impressa de “*WaveSon.nets*”, Hayles sugere nove grupos parcialmente baseados na pontuação e tema: 1-5, 6-11, 12-14, 15-30, 31-33, 34-37, 38-41, 42-44, 45-47 ( “*The Time of Digital Poetry*”, 199).

temporais coexistentes vêm à tona, o leitor é convidado a explorar a construção visual e tática dos textos como eles aparecem na sua mídia digital. Hayles chamou *Vniverse* de “uma meditação sobre o tempo”, e “um sistema poético projetado para produzir diferentes efeitos do tempo” (2006, p. 197). Este acoplamento da construção dos signos e do significado se desenrola na experiência do leitor da obra, enquanto ele explora os textos e manipula a superfície através das funções programadas.

Uma análise escrita de “*WaveSon.net*” e seus tercetos inevitavelmente, é insuficiente para descrever a experiência da leitura. No entanto, é necessário articular como a experiência da poesia como evento pode desdobrar. Trata-se da relação entre o leitor e a obra na sua instanciamento material: a leitura, a visualização, o movimento, e a interação com o trabalho que gera o significado poético. Quando um leitor desliza o seu cursor sobre as imagens das estrelas, os contornos das constelações aparecem junto com os números e os nomes dos tercetos que estão ligados às “estrelas”. Se o leitor fica com o cursor em cima de uma imagem da estrela, o terceto aparece letra por letra (como quando se escreve à mão ou, para usar um símile mais preciso para a obra, quando se usa uma máquina de escrever). O terceto 118 chamado “*poems of knowing*” (escrito em verde), aparece. Letra por letra, o terceto aparece em branco sobre o fundo escuro:

aware that the writing on his page  
really wasn't, he heatedly forbade sung poems  
of knowing in his *Republic*, even as he told If

Se o leitor escolher, ele pode continuar em outra estrela, com outro terceto. Se ele optar por clicar nesta estrela, o “*WaveSon.net*” dos quais 118 tercetos fazem parte aparece em três etapas. A obra filosófica de Platão enfatizada no terceto (principalmente pela referência à República, sinalizado pela palavra em itálico) é revelado inteiramente no “*WaveSon.net 24*”. O terceto 118 desaparece ao fundo, mas agora também faz parte do esboço “*WaveSon.net*” marcado na cor verde com o resto do soneto escrito em branco:

WaveSon.net 24  
sees? Who but I,  
sings  
the bird: Sweeney in a tree, or Philomel,  
or shepherds on the mountaintop.  
Did Plato see?  
Longing to say, Is it really you? All too  
aware that the writing on his page  
really wasn't, he heatedly forbade sung poems

of knowing in his Republic,<sup>59</sup> even as he told  
 the old, the Orphic, the Egyptian, the lost  
 land undersea stories. The coast,  
 of course, had fallen  
 since the Ice Melt, the old shore now many miles  
 out. Though some escaped  
 to the offshore islands, or the Konya plain, and began

O poema agora descansa em uma forma estática, o leitor pode decidir o tempo que ela quer passar lendo e contemplando as suas linhas. As linhas entrelaçadas e as óbvias *in medias res* os inícios e términos abruptos do poema revelam, entre outras coisas, que, enquanto o soneto é uma unidade visual, o texto não está terminado e se estende para além das fronteiras formais do soneto. Os sonetos são, portanto, ligados uns aos outros, e isto está sublinhado pela palavra “*next*” que aparece sob o poema. Clicar na palavra ligada faz com que o soneto rapidamente se desintegre e mude para a “*WaveSon.net 25*” com o seu quarto terceto marcado em verde. Este modo de navegação de um soneto para outro não vai via a cuidadosa ortografia de um terceto, mas um terceto está aninhado dentro do soneto, marcado pela cor verde que todos os sonetos da constelação compartilham.

A leitura dos tercetos e dos sonetos, independentemente se a pessoa escolhe seguir a navegação com “*next*” ou trazer à tona os tercetos passando o cursor sobre a constelação, exige que o leitor espere, em certos momentos, que as sequências animadas controladas pelo computador assumam. Enquanto os tercetos são descobertos o leitor tem que seguir o ritmo do computador. Pode-se dizer que essa medição em *staccato* dos tercetos atrai o olhar do leitor para concentrar-se em um determinado momento. O aparecimento gradual do poema (concebido para manter o leitor esperando?) e a ausência da síntese do todo neste ponto faz a leitura de uma oscilação peculiar entre a leitura e o olhar, envolvendo e esperando.

Como já mencionado, na obra impressa os tercetos de *Vniverse* são subsumidos na forma de soneto. Na obra digital, os tercetos são autorizados a libertarem-se e em toda a experiência de leitura, eles mantêm uma posição privilegiada pelo uso da codificação de cores e da numeração. Hayles sugeriu que a leitura dos títulos dos tercetos traz à tona um outro domínio da leitura, “Na melhor das hipóteses essas palavras-chave são sugestivas, se elas são lidas como poemas, eles são gnômicos de fato. No entanto, a palavra-chave lista o gesto em direção à proliferação de possibilidades poéticas do *site* como um sistema gerador de poemas” (2006, p. 202). Como Strickland e Lawson apontam no mesmo volume em que o ensaio de Hayles é publicado, “a questão central é como a própria memória do texto é afetada quando várias escalas operam simultaneamente” (*Making the Vniverse*). No entanto, eles podem,

<sup>59</sup> Quando a “*WaveSon.net*” é completamente escrita, a palavra *Republic* perde o seu itálico. Isto pode ou não ser intencional.

como Hayles aponta, serem lidos em qualquer ordem, uma ordem aleatória escolhida pelo leitor, ou a ordem (não numérica) das estrelas na constelação, que por sua vez traz à tona outras justaposições e outras associações.

Estas muitas ordens de leitura, intrinsecamente contando com o envolvimento do leitor com os textos e com as superfícies do poema, são uma parte central sobre o que o *Vniverse* é. *Vniverse* negocia constantemente a significação temporal e espacial nos níveis temáticos, formais e paratextuais. Tematicamente, V gira em torno das formas de medir e entender o tempo e o espaço em diferentes culturas e momentos históricos. A exploração e manipulação das construções espaço-temporais de *Vniverse* são parte do significado que o leitor faz da obra. Formalmente, a espacialidade é invocada na aparência visual; a temporalidade é fundamental para as sequências programadas e para as formas de exploração que são oferecidas ao leitor. Como o material paratextual de *Vniverse* esclarece, os sonetos em sua forma digital interrogam as possibilidades de leitura através dos tipos de mídia, enquanto ao mesmo tempo, enfatizam a especificidade da experiência em cada meio.

A construção aparentemente idêntica dos tercetos e sonetos impressos e *online* é cortada pelas diferenças na produção da temporalidade e do movimento no formato digital e impresso. No *Vniverse* digital, os registros temporais estão ligados, em parte, pelo computador, o leitor tem que esperar as letras, palavras, linhas, estrofes, e, em seguida, os tercetos e os sonetos aparecerem. A temporalidade é parcialmente motivada pelas ações do leitor e os movimentos dentro da obra. Como evento poético, a análise da experiência da obra deve reconhecer os atos anteriores de exploração e manipulação. Essas ações são, portanto, bem diferentes da leitura dos textos poéticos, que são, uma vez que estão total e estaticamente apresentadas na tela, as mesmas palavras com mais ou menos o mesmo *layout* e ordem, como no livro impresso. No entanto, tais distinções entre os tipos de mídia são desafiadas como o movimento, a leitura e os atos interpretativos por parte do leitor que cria uma relação de reciprocidade no processo de construção de significado.

## 2.5. As paisagens de Cayley

Poeta, sinólogo<sup>60</sup>, teórico, e editor, John Cayley tem trabalhado com poesia digital desde o final da década de 1970. Seus sites *Indra's Net*, e o site atual, P = R = O = G = R = A

---

<sup>60</sup> Aqui esta palavra é empregada no sentido de conhecedor da civilização chinesa. Aquele que estuda sobre a civilização chinesa e sua história.

= M = M = A = T = O = L = O = L = Y,<sup>61</sup> contêm a maior parte de seus trabalhos teóricos e poéticos. Gostaríamos de discutir como a sua obra poética *riverIsland* funciona como um espaço poético navegável. Tal como acontece com as análises de “[*thehouse*]” e *Vniverse*, o objetivo é mostrar como as inscrições materiais espaço-temporais afetam o significado.

Descreveremos primeiramente o poema *riverIsland*. A obra é de 1999, mas tem sido atualizada de forma intermitente desde então. Na sua forma atual, o trabalho foi construído no e para o ambiente Macintosh, com o aplicativo *Hypercard* como base e com o programa *QuickTime*. É um trabalho multimídia compreendendo textos poéticos, sons, imagens, vozes humanas, o movimento, a interação leitor/usuário e as sequências cinéticas de alterações da letra. Quando um leitor abre a obra, *riverIsland* converte o espaço completo da tela. Visualmente, ele é composto por quatro seções principais. Os poemas são mostrados no centro da tela, letras brancas sobre um fundo preto. À esquerda do texto, há uma imagem vertical de água, praias, florestas em tons de verde, azul e marrom. Esta imagem, o leitor/usuário descobrirá, abrange na verdade, várias imagens sobrepostas umas sobre as outras. Embaixo do texto, há outra imagem retangular colocada na horizontal. A imagem horizontal é um círculo de 360° de várias imagens que fluem dentro uma da outra, formando uma paisagem de um rio com a água e a margem de cor acastanhada. Ambas as imagens são reativas para os movimentos do mouse do leitor /usuário, a imagem vertical com diversas imagens aparentemente em cima umas das outras substitui gradualmente uma imagem por outra quando o leitor / usuário move o cursor sobre ela.

A imagem horizontal move-se ao longo de seu círculo de 360 ° sob os movimentos do cursor do mouse. Estas duas imagens funcionam como ferramentas de navegação. Acima da imagem horizontal à direita existe outra ferramenta de navegação, um conjunto de flechas (norte, sul, leste e oeste), que pode gerar um movimento de passo-a-passo que tem o mesmo efeito que a navegação com as imagens. Quando o leitor/usuário move o cursor sobre as imagens, a experiência equivale a explorar um espaço digital (bastante limitado). Mover e parar em lugares diferentes nas imagens evoca poemas diferentes. O poema que está ligado a um local específico é mostrado na parte central da tela, na maioria das vezes com letras brancas num fundo negro. Existem trinta e dois versos dispostos em dois grupos, de dezesseis ligados a cada imagem.

A experiência de *riverIsland* começa com o aparecimento de letra por letra do primeira verso no qual toda a obra pode ser dita para mudar de eixo. Lê-se:

---

<sup>61</sup> O nome do site é inspirado pelo conceito de Derrida de gramatologia. O termo fundiu-se com a tipografia usada tradicionalmente para se referir ao grupo de poemas americano chamado *language poetry*. Além disso, o nome do site aponta para a programação da tecnologia do computador.

alone  
 hearing voices  
     of something past  
 echoes ?

where the mossbank  
 shines  
 as it did  
     before  
 returning  
 each evening  
 to this lakeside  
 through the deep woods

O leitor pode navegar entre os poemas ligados às imagens verticais ou optar por “passear” ao longo da faixa horizontal das imagens da margem do rio e da água verde e amarronzada de um rio que flui lento.

As alusões visuais para a água estão acopladas com os sons de água corrente, que são constantemente ouvidas onde quer que o leitor/usuário opte por navegar. *RiverIsland* é tanto uma paisagem visual, como uma sonora. Os sons constantes da água corrente são suaves. Um comentário no *site* explica que uma voz feminina (Harriet Evans) e uma voz masculina (Cayley) leem os poemas. Suas leituras são feitas em voz igualmente suaves em timbre como o som da água. Eles não são, no entanto, apenas leituras de um poema que o leitor\usuário vê na tela, onde quer que ele se encontre em *riverIsland*, ele pode ouvir vários poemas recitados simultaneamente. O poema que está disponível tem o som mais forte, mas, ao mesmo tempo, o leitor pode escutar as recitações dos poemas que estão mais próximos do que ele vê no momento. O efeito sonoro enfatiza as qualidades espaciais e temporais de um lugar, de vozes ouvidas simultaneamente. O leitor/usuário pode ouvir os poemas da mesma forma que ele ouviria conversas, sentado em um bar.

É importante ressaltar que o contexto em que o leitor/usuário encontra *riverIsland* inclui diferentes fontes de informação sobre as técnicas e as configurações artísticas e histórias da obra. De fato, na terminologia de McGann, partes importantes da condição textual da obra são revelados para o público no comentário do poeta sobre *riverIsland*. Pode-se argumentar, então, que esses textos são partes cruciais da obra ao invés de estranho ou supérfluo para ele. Quando alguém faz o *download* do arquivo zipado com *riverIsland*, um arquivo de texto explicativo está incluído. Em adição a este arquivo, incluído como uma parte da obra na fase de pré-instalação, há uma descrição detalhada do trabalho no *site* de Cayley. No *site* e no arquivo de texto que acompanham os arquivos de *riverIsland* o leitor/usuário

pode aprender mais sobre de onde os textos em *riverIsland* vem, e amplos detalhes técnicos e bibliográficos são fornecidos. Os textos de *riverIsland* derivam das próprias traduções e adaptações de Cayley do poeta chinês Wang Wei e incluem o material de outros poetas e tradutores da poesia de Wei. Como os textos explicativos indicam, o grupo horizontal é composto de poemas compostos pelas próprias adaptações de 16 dos 20 quartetos de uma sequência de Cayley (o chamado *Wang River Sequence*) escritos pelo poeta chinês do século VIII, Wang Wei. Os versos no *loop* vertical são todos baseados no poema número cinco da sequência de Wei, “Deer Park”, ou “lu Zhai”.

Todos os poemas em *riverIsland* repetem imagens da caminhada em uma floresta perto da água. A descrição de François Cheng de “lu-Zhai” como “uma experiência espiritual, uma experiência do vazio e da comunhão com a natureza” (1987. p. 37) parece se encaixar o estado de espírito geral dos poemas em *riverIsland*. Por exemplo, uma das próprias adaptações de Cayley ao longo do ciclo horizontal lê-se:

alone  
sitting  
hidden in hemlock  
stringsound  
windsound  
Everywhere  
no one knows  
bright  
moon  
come  
Shining with

A imagem sensorial que é criada através das imagens da natureza é, ao mesmo tempo, surpreendentemente íntima e desolada. O locutor está sozinho, escondido da visão, mas ao invés de ser isolado, ele está completamente imerso em sons, luz e cicuta.<sup>62</sup> O estado de espírito contemplativo é repetido em outros poemas de adaptação de Cayley:

thin reeds  
through shallows  
by day  
the stone show clear  
now a surface for  
moonribbon  
overlake  
to othershore  
otherhome

---

<sup>62</sup> Embora cicuta seja o nome da planta venenosa, *Conium maculatum*, que notoriamente foi usada no suicídio de Sócrates, ela é provavelmente a árvore conífera com folhas em forma de agulha (*Tsuga*) que as traduções dos poemas de Wei se referem.

Neste poema, duas imagens de água são justapostas: na primeira estrofe, a água translúcida que durante o dia, revela o cardume de peixes, os juncos finos, e as pedras no fundo, na segunda estrofe, à noite, a água opaca que ao contrário, reflete a luz do luar em toda a extensão de um lago. O luar, mais uma vez, desempenha um papel central na segunda estrofe, onde as quatro palavras compostas, *moonribbon*, *Overloque*, *othershore*, *otherhome*, terminam o poema com uma sequência rítmica de aliteração forte.

Os outros poemas na sequência vertical viram cenas serenas semelhantes: florestas, cenas da água de contemplação e calma. Dado o contexto chinês ao qual o leitor/usuário já está inclinado desde o início, a conexão com as sensibilidades budistas de Wei não é exagero. No entanto, como Cayley traduz e adapta os poemas, ele também transpõe algumas das cenas a um contexto europeu mais contemporâneo (em oposição à China do século VIII). Isso faz parte de uma de suas adaptações:

the boat  
heads south  
for port  
marina too far  
north  
to reach  
looking back  
past  
Housermands' point

O barco, o porto e a marina sugerem uma cena em um rio ou mar. Talvez alguém em pé na margem do rio está assistindo barcos que passam? O nome “*Housermands' point*” fornece um lugar que, embora provavelmente não seja familiar ao leitor/usuário, no entanto, representa um nome Inglês. Então, mais precisamente, Londres entra no mundo poético:

no, not some understudy  
for Southbank  
in the Thames

Os lugares que são transmitidos por meio dos poemas são mais do que um rio anônimo ou uma ilha. Em vez disso, os poemas conectam os chineses com os europeus, o antigo com o novo.

Os poemas horizontais que são as próprias adaptações de Cayley diferem dos poemas verticais que envolvem as diferentes traduções e idiomas. Curiosamente, os poemas no ciclo vertical parecem ser mais dissonantes do que os da sequência horizontal. Os versos verticais falam com mais de uma voz, em mais de uma língua, e, como se vê, por meio de mais de um

sistema de significação. As traduções para o inglês, juntamente com o francês, espanhol e pinyin criam uma paisagem multivocal de textos que reiteram e permutam a mesma cena que finalmente, tornam-se muitas cenas semelhantes. Se o leitor/usuário escolhe mover ao longo das imagens verticais, o primeiro poema ao norte do poema inicial de *riverIsland* que o leitor /usuário chega é:

On empty slopes  
we see nobody,  
Yet we can hear  
men's echoed phrases:  
Retreating light  
enters the deep woods  
And shines again  
on the green mosses.

A experiência de estar imerso na natureza, vendo apenas a luz, ouvindo a água e o vento expressa no verso anterior é repetida aqui. Neste poema o implícito “*T*” dos poemas anteriores da roda horizontal tornou-se um “*we*” que ouve outras pessoas.<sup>63</sup>

As diferentes adaptações envolvem-se na história textual de um poema de Wang Wei. Eles também apresentam questões sobre a tradução, o que acontece nessas traduções e adaptações? As adaptações expõem as diferenças, perdas e ganhos do processo de tradução. Considere, por exemplo, a adaptação do poeta Gary Snyder, que está incluído em *riverIsland*:

Empty mountains:  
no one to be seen.  
Yet—hear—  
human sounds and echoes  
Returning sunlight  
enters the dark woods;  
Again shining  
on the green moss, above.

A reiteração das adaptações de “*lu zhai*” continua no mundo poético de *riverIsland*. Embora eles só sejam referenciados nas notas para a obra e não individualmente indicados dentro da obra, o poema de Snyder está próxima à adaptação em espanhol de Octavio Paz, que se conecta ao poema francês de François Cheng.

Em um ponto, entre as imagens na vertical, o leitor/usuário se depara com a transliteração em Pinyin dos signos chineses do poema de Wei “*lu Zhai*”. O poema lê:

<sup>63</sup> Hayles argumenta que a mudança entre “*T*” e “*we*” aumenta o contraste entre o mundo humano e não humano e sugere uma comunidade humana (“*The Time of Digital Poetry*”, 196).

kong	shan	bu	jian	ren
dan	wen	ren	yu	xiang
fan	ying	ru	shen	lin
fu	zhao	qing	tai	shang

Este verso está traduzido no próximo poema, uma tradução literal do Pinyin para que o leitor/usuário ocidental crie um estilo disjuntivo:

empty	mountain	not	see	human
but	hear	human	language	echo
returning	light	enter	deep	wood
again	shine	green	moss	on

Analizamos estas palavras em Inglês e Pinyin, como um ponto central para os poemas verticais de *riverIsland*. Elas constituem as partículas de que todos os outros poemas foram criados. O ponto central, então, é o lugar onde os textos ocidentais e os chineses podem se encontrar. Talvez a *riverIsland* de Cayley seja o único lugar onde eles se encontram.

Até agora, as nossas observações não parecem ter muito a ver com a análise específica de “material”. É importante ressaltar que as adaptações e as traduções justapostas que *riverIsland* reúne, trazem um contexto diferente para os textos que por sua vez dão lugar às novas possibilidades interpretativas. O diálogo textual e cultural que existe entre os textos é instanciado em uma obra. No entanto, nós ainda não descrevemos o recurso de *riverIsland* que é talvez o mais notável, isto é, os movimentos textuais que ocorrem entre os poemas estaticamente exibidos.

Existem dois tipos de movimentos textuais, “*morphings* literais”, como Cayley os denomina. Quando o leitor / usuário opta por parar em uma seção em qualquer uma das imagens, uma sequência de animação começa em que as letras do poema estaticamente apresentado desaparecem, reaparece e muda. As alterações movem de uma maneira *staccato*; pode-se contar o número de passos que conduzem a partir de um poema para outro. São geralmente catorze etapas. Toda a sequência de substituição da letra parece animada, similar

às animações gráficas que o leitor/usuário pode, talvez, estar mais acostumado, ou, como Hayles sugeriu, este movimento parece a placa em uma estação de trem, que mostra as chegadas e partidas. A construção mecânica é feita para que cada bloco gire, sacudindo as letras disponíveis e os sinais até que a letra certa é atingida. A animação não revela imediatamente um determinado padrão ou um aplicativo de *software*. Por alguns segundos, as letras simplesmente piscam na tela. Na maioria das vezes, as combinações de letras sem sentido são formadas durante o processo, mas às vezes, as palavras e frases aparecem. Então, chegando ao lugar seguinte, o próximo poema, as letras tornam-se estáticas. Nesta fase, o leitor/usuário é solicitado a ler o poema que apareceu e ouve a voz que recita.

Pode levar algum tempo e persistência por parte do leitor/usuário para descobrir que os poemas têm lugares fixos nas imagens que constituem as ferramentas de navegação e os gráficos visuais. Uma vez que ele descobre isso, ele também pode descobrir que mover de um lugar para outro, vai produzir suaves alterações de letras diferentes toda vez que um movimento é feito. Além de mover o cursor através das imagens de um lugar para outro, o leitor/usuário também pode navegar usando as setas no lado direito da tela do computador. Ao passar com o cursor sobre uma das setas, o leitor/usuário pode começar um movimento entre os poemas. Ele pode perceber que as sequências são geradas aleatoriamente, mas também que eles seguem algum tipo de padrão. Começar um movimento do primeiro poema, citado acima, para o próximo que segue à direita no ciclo circular, faz com que as quatro primeiras linhas mudem passo-a-passo:

```

alone
hearing voices
of something past
echoes ?
-----
alone
hearinh woices
os sometjinh past
ecjiem
-----
alona t
j arinj woicem
os sometjinj past
ecjiem
-----
alodatd
v erinv woixem
os sometvinv past
exvaem

```

Este processo de transformação ocorre em fases distintas, como mencionado. O sexto passo constitui o ponto fundamental na sequência de mudanças quando as linhas mudam visivelmente o caráter e o comprimento, movendo-se em direção ao seu poema-alvo. Ao invés de continuar dentro do comprimento da palavra do poema anterior, as mudanças aparecem nos espaços das palavras que virão. Embora as palavras compreensíveis não sejam ainda formadas, o espaço e a colocação das letras revelam claramente uma mudança do padrão anterior:

raduobq toye'm  
 i i i a m oye'  
 tyidted pinu i d  
 mo  
 suue yales

E então para:

vemlozx torels  
 e e e d orel  
 trimted pini e  
 da  
 pyue rawes  
 ehroujkapine t d  
 a needles

O começo do próximo poema lê-se:

hemlock towers  
 over  
 twisted pine  
 blue waves  
 through pine  
 needles

As letras podem ser transformadas em outras letras, ou em espaços brancos.<sup>64</sup> A tipografia e o *layout* das palavras sugerem uma grade (oculta), para onde as letras são transferidas. Isso está ressaltado pela forma como as letras se metamorfoseiam de uma letra para outra em todos os catorzes ciclos.<sup>65</sup>

<sup>64</sup> Transcrevemos as linhas, tentando manter os espaçamentos e *layout* originais, mas esta transcrição é apenas uma sugestão para que o leitor veja como ocorrem esses processos de metamorfose. Além disso, as combinações que escrevemos aqui ocorreram durante uma leitura; combinações diferentes, certamente, aparecem durante as outras leituras. Além disso, a experiência deste movimento ocorre no contexto da obra. Para chegar mais perto de uma descrição fiel do evento poético de *riverIsland*, teríamos que encontrar uma maneira de descrever a simultaneidade da experiência: os sons e as vozes humanas recitando os poemas, as imagens, a sensação de girar a roda horizontal, ou deslizar sobre a imagem vertical para revelar uma outra imagem, um outro poema.

<sup>65</sup> Nem todas as letras mudam em cada etapa. Os catorzes passos no que chamamos de um ciclo mudam algumas letras de cada vez, afetando as mudanças no texto em geral.

De acordo com as restrições do algoritmo que Cayley usa, as letras e os espaços são substituídos passo a passo por outros. Esta mudança de letras ocorre cada vez que o leitor/usuário move de um poema para outro. Estes “anônimos” entre os textos se movem enquanto o leitor os observa, eles variam do absurdo para o quase legível, quase compreensível, até que o texto-alvo é atingido e o movimento para. Os textos poéticos, que servem como pontos iniciais e finais podem ser vistos como destinos da viagem, enquanto os entre textos parecem demasiadamente absurdos para ser de algum interesse para a interpretação ou mesmo para a leitura.

O *morphing* literal (na forma descrita aqui, ou executada de forma semelhante), expõe a natureza e os problemas da construção de significado no sistema de signo através do código do computador em tempo real, esta é uma característica central de várias obras de Cayley. Inicialmente, estes *morphs* podem parecer para o leitor serem meros truques cinéticos sobre a superfície do texto. No entanto, torna-se evidente a partir do material que Cayley fornece sobre as suas obras que ele está envolvido em uma exploração contínua de uma determinada poética.

Em um dos poemas, uma das próprias adaptações de Cayley, encontramos estas linhas que incisivamente descrevem a experiência da própria *riverIsland*:

taken secretly  
 this path to  
 the top of the island  
 not even  
 the pathmaker  
 knows

Em *riverIsland*, os caminhos que o leitor/usuário pode tomar são pré-programados, não há estrutura labiríntica criada a partir das centenas de *nodes* textuais, como em uma obra de ficção hipertextual. No entanto, os conceitos visuais e espaciais, usando a frase de Cayley, constrói um ambiente em que o leitor/usuário pode optar por explorar. Nessa exploração, indo de um poema para o outro, o *morphing* que ocorre evoca novos textos para ler e interpretar que, “nem mesmo o *Pathmaker* sabe”. Embora o poeta tenha programado as condições para o que acontece, isto não decide definitivamente o que o leitor/usuário vê em cada sequência de *morphing*. O *morphing* chama a atenção do leitor/usuário para o processo de tomada de sentido na leitura. Ele também chama a atenção para o material das letras das quais as palavras, unidades significativas, são produzidas. Finalmente, o *morphing* enfatiza o tempo, que é de importância crucial em *riverIsland*. Durante as sequências de *morphing*, o

leitor/usuário deve submeter para o tempo da obra e simplesmente esperar a sequência antes que ela possa interagir fisicamente novamente. No entanto, durante esse tempo, a sua atenção está exatamente voltada para o processo da construção de sentido, a importância das letras, e o próprio tempo.

A fim de gerar as sequências de *morphing*, Cayley construiu um algoritmo. No material paratextual de *riverIsland*, Cayley descreve o procedimento subjacente daquele algoritmo que instrui o computador para gerar as alterações da letra:

If texts are laid out in a regular grid, as a table of letters, one table for the source and one table for the target, to morph transliterally from one text (one table of letters) to another, is to work out, letter-by-letter, how the source letters will become the target ones. Assume your alphabet (including —space and apostrophe, 28 letters in all) is arranged in a special loop where letters considered to be similar in sound are clustered together. The aim is to work out the shortest distance round the loop (clockwise or anti-clockwise) from each source to each target. These are the steps you have to take (the maximum number is 14). Use all of the maximum fourteen possible steps from source to target, but only replacing letters when you have to (in order to get to the target in time). Make the morph (probabilistically) reluctant to change at first, then make it (probabilistically) anxious to get to the target once it is close (so that steps closer to one or the other resolved text approximate to language spelt normally). (*riverIsland website*)

A descrição de Cayley do procedimento revela por que certos padrões parecem surgir. O que pode ao leitor/usuário em primeiro lugar parecer ser uma sequência aleatória é sim, uma aleatoriedade probabilística que emerge a partir de um conjunto definido de escolhas. As catorze etapas discerníveis nos *morphs*, que o leitor/usuário pode seguir apenas observando as sequências *morphing* relaciona, então, à sequência que Cayley orquestrou.

A instanciação material de *riverIsland* inclui uma construção intermediária complexa em que a participação do leitor/usuário é necessária para criar o significado (além da leitura do poema inicial que vem à vista depois que a obra é aberta). A questão que surge é: qual o significado? O significado de *riverIsland* é parafraseável? Para responder isso, nós sugeriríamos olhar para um conjunto de perguntas e explorações que *riverIsland* instrumenta. O primeiro conjunto de perguntas diz respeito à questão da tradução e adaptação, especialmente entre os diferentes sistemas de signos. *RiverIsland* é, lembramos, um conglomerado de textos apropriados feitos para coexistir em uma obra. Através dos textos em inglês, francês, espanhol e pinyin, o Ocidente e a Ásia são postos em diálogo poético e textual. O mais impressionante e visível, a conexão e a distinção entre o Ocidente e o Oriente aparecem nos arquivos do *QuickTime* que estão incorporados entre os poemas do ciclo vertical.

As animações curtas, ou sequências fílmicas retratam o que Cayley chama de *morphing* gráfico Interliteral. Uma das sequências inicia-se com palavra inglesa “empty” que se metamorfoseia lentamente em um caractere chinês, *kong*, ou em português, vazio. No entanto, para um leitor/usuário que não consegue entender chinês ou inglês, a sequência talvez seja notável por sua oscilação perfeita e bonita entre os diferentes sistemas de escrita. Vários sistemas de significação são comparados e contrastados em frente aos olhos do leitor/usuário. Obviamente, estas sequências evocam questões sobre as complexidades e os problemas de tradução linguística. Com a conscientização do leitor/usuário sobre a história textual da obra (os poemas e as adaptações de Wei), a questão da tradução assume uma dimensão maior. O que acontece no processo de tradução entre as línguas? Como se pode traduzir, ou transpor, os contextos culturais específicos que são incorporados nos próprios idiomas? Sem se aprofundar muito nos estudos de tradução, é justo dizer que *riverIsland* procura fazer com que o leitor/usuário pergunte sobre a tradução em geral e a adaptação poética em particular.

No entanto, a questão da tradução não se limita à semiótica e o significado cultural; *riverIsland* também coloca em primeiro plano a instanciação material da linguagem. A obra é realizada em mídia digital permitindo que todas as mídias diferentes assumam a mesma forma: são todos os arquivos digitais (em última instância) de código binário digital. Isto é particularmente evidente nas sequências de *morphing* de transformação da letra. Primeiramente, usar o termo “*morphing*” evoca um determinado tipo de procedimento que talvez seja mais conhecido na sua forma gráfica. O *morphing*, derivado da “metamorfose da imagem” é geralmente considerado como uma técnica de processamento de imagem, que desde o início de 1980 tem sido tipicamente usada na ciência da computação, especificamente na computação gráfica, para criar uma metamorfose animada de uma imagem para outra. Além disso, as técnicas mais comuns incluem um processo que consiste em “entortar duas imagens” para que elas tenham a mesma “forma” e depois atravesse dissolvendo as imagens resultantes. Na computação gráfica, então, *morphing* é um processo de mudanças feitas para as imagens.<sup>66</sup> São os pixels, ou seja, os menores elementos de imagem de um computador ou de televisão, que são deformados e manipulados.<sup>67</sup>

Os “filmes” do *QuickTime* em *riverIsland* visualmente brincam com a tensão entre os diferentes idiomas. Cayley aponta que, embora graficamente belo (e, obviamente, visualmente

<sup>66</sup> Como Beier e Neely salientam, a técnica curiosamente começou na arte quando Tom Brigham usou “uma forma de *morphing* na arte experimental em NYIT no início dos anos 1980. (36)

<sup>67</sup> Um exemplo popular que Beier e Neely menciona é o vídeo *Black or White* de Michael Jackson, onde as características de uma sequência de final enfrentam os *morphs*. Dentro das imagens em movimento, o *morphing* tem sido usado desde a década de 1980. Supostamente, a primeira sequência de *morphing* usada em um filme foi em *Willow* com a computação gráfica da *Industrial Light & Magic*, uma empresa da Lucasfilm Ltd. Hoje, a CGI, *Computer Generated Imagery*, a especialização da computação gráfica para efeitos especiais em filmes, programas de TV e jogos de computador, é um importante campo de técnicas de animação.

concebível em forma de mídia digital), o processo pelo qual os caracteres chineses fluem sem esforço para as palavras em inglês e sinais tipográficos, aponta para a impossibilidade de tais operações no computador, exceto em um nível gráfico. Simplificando, não se podem usar signos chineses diretamente para programar um computador; as camadas de tradução são obrigatórias. Entre outras coisas, esta seção do *riverIsland* procura expor a base alfanumérica ocidental da tecnologia informática, lembrando ao leitor/usuário que o computador funciona com símbolos alfanuméricos, e não com caracteres chineses. Lidar com um sistema diferente de inscrição, como na língua chinesa, e a informática que é baseado em um sistema alfanumérico, a tradução atingindo todos os sistemas de inscrição é necessária. Cayley tem discutido as questões envolvidas em tal tradução, de, por exemplo, os logográficos para os ideogramas.<sup>68</sup>

Quando um leitor/usuário envolve-se com o *riverIsland*, algum tipo de participação é necessária para a obra desenrolar. Se o leitor/usuário não se envolver com a obra, o primeiro poema vai simplesmente ficar na tela com uma trilha sonora infinita da água e da voz de Cayley lendo o poema. No entanto, os sons mais fracos das vozes que leem outros poemas sugerem que há algo a ganhar do envolvimento com as superfícies reativas da obra (as imagens e as ferramentas de navegação, ou, se preferir, as teclas de seta do teclado). Quando o leitor/usuário envolve-se com a obra, ela vai responder de imediato, tomando o controle sobre a ação que segue, as sequências *morphing* transliterais. Hayles argumentou que “*riverIsland* revela a sua materialidade como um evento em vez de um objeto” (2006, p. 197). Em parte, essas sequências cronometradas é que forçam o leitor/usuário a sucumbir à duração da obra que Hayles tem em mente. Intercaladas com esses momentos, quando um poema é mostrado estaticamente na tela, o leitor/usuário pode assumir o controle sobre o tempo da obra novamente. Ele pode levar quanto tempo ele quiser, antes de continuar a exploração .

É esta oscilação entre estase e o *kinesis*, o engajamento leitor e a passividade orquestrada pela construção espaço-temporal material da obra que me leva a sugerir que *riverIsland* é ao mesmo tempo objeto e evento. Para chamá-lo de evento poético, afirmamos, deve-se resolver a tensão (crítica) entre observar os registros espaciais ou temporais em uma obra que, obviamente, envolve ambos. É importante notar que incluímos a participação do leitor/usuário na exploração da obra dentro da noção de evento poético. Neste ponto, gostaríamos de lembrar ao leitor da articulação da materialidade literal de Hayles da como uma “propriedade emergente criada por meio de interações dinâmicas entre as características

---

<sup>68</sup> Ver os ensaios de Cayley “*Digital Wen: on the Digitization of Letter and Character-Based Systems of Inscription*” e “*Between Here and Nowhere.*”

físicas e as estratégias de significação. A materialidade, portanto, representa uma junção entre a realidade física e intenção humana” (2005, p. 3). Hayles, em sua análise de *riverIsland* como um evento, escolhe para primeiro plano a temporalidade inerente baseada no status material computacional da obra.

Mudamos o ponto de vista para enfatizar o que o leitor/usuário vê e experimenta como a obra o envolve e quais informações sobre a obra do ele é convidado a explorar. A espacialidade é transportada para o leitor/usuário através de imagens da natureza (embora ligeiramente contorcidas), através das superfícies reativas das imagens que o convidam para movê-las, através da ilusão de um círculo de 360 °, entre outras coisas. A temporalidade é efetuada pela duração do som e de vozes gravadas, o tempo que o leitor/usuário leva para ler os textos como eles são estaticamente apresentados na tela, e através das sequências animadas do *morphing* textual durante o qual o leitor/usuário deve esperar e assistir/ler. Nós não diríamos que qualquer um desses elementos são superiores ou mais dominantes do que qualquer outro na experiência do leitor/usuário. Em vez disso, eles competem, contrastam e complementam um ao outro. O significado Poético encontra-se no *locus* complexo onde todos estes assuntos coincidem.

O espaço-temporalidade no tipo de poemas digitais que temos analisado neste capítulo pode ser efetivamente criado por meio de sons e movimentos, por exemplo. Em nossa análise, nós nos concentramos na experiência, exploração e manipulação do leitor/usuário nos poemas. Significativamente, as técnicas utilizadas são baseadas no movimento e na combinação de som, imagem e texto para criar a ilusão experiencial de um lugar. Diferentemente instanciado, com o *Processing* para [*thehouse*] e *QuickTime* para *riverIsland*, a prática de criar um “ambiente virtual de leitura” obviamente não está apenas dependente de aplicações específicas ou nos gráficos do processo (como em muitos jogos de computador). Esses lugares, ao contrário, são dependentes do investimento do leitor/usuário. Nós argumentamos que todos os atos das obras de participação são imperativas se o leitor/usuário experimentar mais do que uma pequena parte da obra. Ao contrário da ficção hipertextual, a navegação destes poemas não sugere uma escolha entre diferentes caminhos através de uma obra com *nodes* de múltiplos textos que oferecem histórias diferentes (um modo de navegação que parece ser mais propício para as obras narrativas). Em vez disso, essas obras poéticas enfatizam um espaço imaginário que pode ser experimentado junto com o texto, e não a ilusão de um espaço textual criado por *links*. As obras criam uma experiência de um lugar no qual o texto é uma parte, às vezes com expressão visual surpreendentemente forte e minimalista. A “realidade virtual” dessas obras não depende da representação gráfica de alta intensidade, mas

sim da nossa imaginação e das poucas pistas que são necessárias para que o leitor/usuário experimente a obra espaço-temporalmente.

Obviamente, o debate sobre a espacialidade e a temporalidade na literatura não é novo. Em 1945, Joseph Frank cunhou o termo “forma espacial”, embora o modelo de definição de literatura de acordo com a “espacialidade” e ou “temporalidade” pode ser rastreado muito além. A afirmação de Frank de que a “forma espacial”[é] um fenômeno particular de escrita *avant-garde*” (1977, p. 231) levou muito ao criticismo. Acharmos a posição de W.J.T. Mitchell sobre a questão do espaço temporalidade na literatura proveitosa para a nossa discussão. Ao longo de seu trabalho, mas principalmente no seu ensaio de 1980 “*Spatial Form in Literature: Toward a General Theory*”, Mitchell argumenta que a temporalidade e a espacialidade não são conceitos antitéticos e que, de fato, “A forma espacial é a base perceptual de nossa noção de tempo, que nós, literalmente, não podemos “chamar de tempo” sem a mediação do espaço” (1980, p. 541-542). Mitchell argumenta que a reivindicação tradicional de separar a literatura das artes plásticas, caracterizando a primeira como temporal e a última como espacial é insustentável.

Discutindo a poesia pós-moderna, Brian McHale sugeriu que se pode falar de prática espacial como um dos vários registros de escrita poética pós-modernista. Ele identifica dois tipos de espacialidade na poesia pós-modernista:

First, it is “spatial” in its emphasis on the materiality of poetry itself ... on poetry’s existence as lines of type, pages of paper, binding—or for that matter, as sound waves, or recording media, or electronic bombarding a monitor’s screen. ... Material practices of the “spatial turn” in postmodernist poetry range from anomalous spacing and lineation through varieties of concrete poetry to the hypertext poetry of John Cayley, Jim Rosenberg, and others, and beyond that to installation art—perhaps the LED-text installations of Jenny Holzer, certainly the poetry-garden of Ian Hamilton Finlay. Even measure itself, a basic category of traditional poetics, seems to be undergoing redefinition in spatial terms in postmodernist poetry... Secondly, postmodernist poetry exhibits a “spatial turn” in foregrounding the spaces of the worlds it projects. (McHALE, 2004, p. 260)<sup>69</sup>

Com base nas definições de McHale sobre a prática espacial na análise dos poemas digitais neste capítulo, diríamos que os mundos espaço-temporais de [*thehouse*] e *riverIsland*

---

<sup>69</sup> Primeiro, é “espacial” em sua ênfase sobre a materialidade da própria poesia ... sobre a existência da poesia como linhas do modelo, páginas de papel, encadernação ou para esse propósito, como as ondas sonoras ou a mídia de gravação, ou bombardeamento eletrônico na tela do monitor. ... As práticas materiais “virada espacial” na faixa da poesia pós-modernista de espaçamento anômalo e lineamento através de variedades de poesia concreta para o poesia hipertextual de John Cayley, Jim Rosenberg, e outros, e além disso para a arte da instalação, talvez as LED - instalações textuais de Jenny Holzer, certamente a *poetry-garden* de Ian Hamilton Finlay . Mesmo medindo-se, a categoria básica da poética tradicional, parece estar passando por redefinições em termos espaciais na poesia pós-modernista ... Em segundo lugar, a poesia pós-modernista apresenta por sua vez, a “virada espacial” em primeiro plano, os espaços dos mundos que ela projeta. (*The Obligation toward the Difficult Whole*, p. 260)

constroem o ponto para a sua própria inscrição material, e que, em seguida, participariam naquela “virada espacial” da qual McHale fala. Fundamentalmente, como já foi afirmada, essa inscrição ou instanciação é dependente do leitor/usuário o qual experimenta segundo as análises pós-modernistas de McHale, o evento poético.

O segundo sentido da espacialidade como invocar o espaço nos poemas que McHale sugere, lembra-nos, em parte, dos “mundos literários” possíveis, argumento de Eco, e, em parte, de Ryan e Hayles. Em sua análise, McHale faz a distinção entre os diferentes tipos de espaços poéticos projetados: arqueológico, arquitetônico, cartográfico e corporal. Os exemplos de McHale estão todos na impressão, os mundos poéticos projetados que estes poemas digitais oferecem, podem encaixar-se nessas categorias, ou podem ser a causa de novos. Seguindo os dois sentidos da espacialidade de McHale nos poemas pós-modernos longos, sugerimos que os poemas já analisados neste capítulo são espaciais em termos de ênfase material, bem como em um sentido arquitetônico. Estes dois registros estão intimamente relacionados. A sensação de espaço arquitetônico é criada pela instanciação da mídia digital assim como nas palavras dos poemas.

W.J.T. Mitchell defendeu a abolição das noções de gêneros espaciais e temporais. Concordamos com a sua afirmação de que “as obras de arte, como todos os outros objetos da experiência humana, são estruturas no espaço-tempo, e que a questão é compreender a construção espaço-temporal particular, não para rotulá-la como temporal ou espacial” (1986, p. 103). No capítulo anterior, os poemas digitais que nós analisamos, revelam a afirmativa de Mitchell que “um poema não é literalmente temporal, e figurativamente espacial: ele é, literalmente, uma construção espaço-temporal” (1986, p. 103). Nosso objetivo foi mostrar como tais construções “espaço-temporais” constroem o significado poético para o seu leitor/usuário.

Há um crescente corpo de produção existente nos ambientes de base textual, bem como comentários críticos sobre eles. Algumas obras aparecem em telas, como os que foram discutidos neste capítulo. Outros trabalhos são voltados para ambientes de realidade virtual em 3D, por exemplo, *Screen* de Noah Wardrip-Fruin (com colaboradores), *Torus* de Cayley, e a adaptação da obra digital *E\_Cephalopedia//novellex* de Talan Memmott e a colaboração de Aya Karpinska com Daniel C. Howe, *open.ended*. A exploração, leitura e interpretação dos mundos multidimensionais dos poemas digitais constituem, talvez, o que Raley chamou de “um novo modo de leitura fenomenológico”. Essa nova modalidade de leitura inclui atos de interpretação e construção de significado, e está baseada na exploração física e intelectual.

## 2.6. O Espaço-Temporalidade nos estudos da Literatura Digital

Inicialmente, descrevemos os poemas digitais que descrevemos neste capítulo como mundos multidimensionais. O texto literário pode ser considerado como proposta “criadora” de mundos. A literatura não é em particular à ficção, uma atividade geradora primordial para eventos, pessoas e mundos imaginados? Hayles argumentou que, “*literature is distinct [among discursive world explanations] for creating as Marie-Laure Ryan puts it ‘possible worlds’*” (2005, p. 6).<sup>70</sup>

Umberto Eco afirma que a literatura tem o poder de fazer o leitor “alucinar”. No entanto, essas “alucinações” acontecem na imaginação do leitor, enquanto ele lê o texto literário (ou, em ocasiões raras, olha as ilustrações intercaladas). A alegação de que a literatura pode gerar (metaforicamente) dimensões espaço-temporais não se limita à ficção impressa (que é basicamente o que Hayles e Eco têm em mente). O interesse no espaço-temporalidade da obra pode ser encontrado nos estudos da ficção digital também. No início de 1990, a escrita literária digital significava a ficção em hipertexto. Simplificando, o hipertexto é um texto de ficção literária dividida em pedaços que estão ligados entre si. O resultado é uma rede de nós ou lexias textuais, como eles são frequentemente chamados, exigindo que o leitor/usuário clique em *links* para a obra aparecer, fragmento por fragmento, antes que ele possa ler.

O hipertexto é tanto uma concepção teórica como uma forma de escrita. Como forma de escrita, particularmente na mídia digital, o hipertexto é ubíquo, mesmo que a palavra não seja. Tecnicamente, um *hyperlink* é uma referência a partir de um elemento para outro.<sup>71</sup> Na escrita mediada pelo computador, tal como foi referido, um *link* pode ser visto como o equivalente eletrônico de uma referência, um rodapé, num livro impresso. Entre outras coisas, esta ligação entre dois ou mais elementos traz radicalmente a espacialidade à tona: o leitor/usuário se move de um lugar no texto para outro. Isto implica também, evidentemente, uma dimensão temporal cujo tipo de “tempo navegacional” é adicionado ao tempo de leitura usual.

O estudo do hipertexto, particularmente na década de 1990, enfatizou as descrições da “espacialidade” da hipertextualidade, e de computadores como uma tecnologia de escrita. A popularidade emergente da internet trouxe termos tais como: “ciberespaço”, a metáfora

<sup>70</sup> A literatura é distinta [entre as explicações discursivas do mundo] para criar com Marie-Laure Ryan diz, ‘mundos possíveis’.

<sup>71</sup> O termo *hyperlink* foi criado em 1964 por Theodore Holm Nelson, rapidamente disseminado por hipertexto e hiperímídia (este último termo se refere a hipertextos que incluem imagens e sons). Nelson entendia hipertexto como: um corpo de material escrito ou pictórico interligados de uma forma tão complexa que não poderia ser convenientemente apresentados ou representados no papel...tal sistema poderia crescer indefinidamente, incluindo gradualmente mais do conhecimento escrito do mundo.

espacial para a rede de computadores que constitui a Internet. Os termos literários que ecoaram no ciberespaço foram abundantes, por exemplo, ciberliteratura e cibertexto. Os *nodes*<sup>72</sup> e os seus *links* eram muitas vezes visualizados em mapas, assim como as metáforas espaciais como a rede, o rizoma, o labirinto, e o discurso de hipertexto permeado na *web*.<sup>73</sup> Um exemplo é a coleção editada de Ryan *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory* (1999) que ressalta a ciber-retórica dos ensaios no volume com imagens do espaço e das figuras geométricas na capa. O ensaio de Mark Nunes “*Virtual Topographies*, da coleção mencionada acima, pode exemplificar o tipo de retórica da espacialidade que era comum então: “*With increasing frequency, cultural representations of Internet call on us to conceive of computer-mediated communication in terms of space: more precisely, ‘cyberspace’. This spatiality writes place and distance onto the medium, creating, as it were, a topography that becomes more salient to the user than the underlying configuration of technology*” (1999, p. 61).<sup>74</sup> O sentimento seguinte, aqui descrito por John Tolva, pode ser encontrado em muitos trabalhos acadêmicos sobre a literatura hipertextual: “*How do we account for the undeniable sense that we are navigating some kind of space when we are reading hypertext?*” (1996, p. 68).<sup>75</sup> A pretensão mais comum, nas palavras de Bolt, é que “*...our culture is... redefining the visual and conceptual space of writing. Indeed, the spatial metaphor for writing and reading is as culturally powerful now as it has ever been*” (1991, p. 12).<sup>76</sup> Obviamente, a espacialidade é privilegiada nessas discussões.

No estudo do hipertexto, o tipo de literatura mais discutido foi a ficção, chamada “ficção hipertextual” ou simplesmente de “hiperficção”. Tais obras como *afternoon: a story* de Michael Joyce ou *Patchwork Girl* de Shelley Jackson receberam muita atenção dos estudiosos e a ênfase analítica muitas vezes estava em suas construções especificamente espaciais que ofereciam ao seu leitor/usuário vários caminhos e ordens de leitura. Na descrição de Bolter, profundamente infundida com as metáforas arquitetônicas de *afternoon*:

---

<sup>72</sup> Node é uma unidade mínima de conteúdo tal como uma página, uma notícia, um comentário dentro de cada uma dessas páginas ou ainda, se você já tiver mexido com CCK ou tiver instalado algum outro módulo que permita que sejam criados nodes de diferentes tipos, um node pode ser uma pequena unidade única de informação tal como uma imagem, um vídeo, um link ou ainda um trecho de código CSS, HTML ou PHP. Resumindo, node é uma unidade mínima de conteúdo. (<http://drupal-br.org/manual/guia-do-usuario/conceitos-basicos/o-que-e-um-node>)

<sup>73</sup> No estudo hipertextual que foi informado pela teoria crítica, talvez mais notavelmente na obra de George Landow, Silvio Gaggi, e Bolter, a abundância de metáforas espaciais pode-se argumentar que resultam de uma preocupação mais geral com a espacialidade pós-estruturalista e do pensamento pós-moderno. Muitos termos são emprestados diretamente de tais trabalhos acadêmicos, por exemplo, “lexia” de Barthes e uso do “rizoma” de Deleuze e Guattari.

<sup>74</sup> Com a frequência cada vez maior, a representação cultural da Internet chama-nos para conceber a comunicação mediada por computador em termos de espaço: mais precisamente, “ciberespaço”. Esta espacialidade descreve o lugar e a distância para o meio, criando, por assim dizer, uma topografia que torna-se mais saliente para o usuário do que a configuração de base tecnológica.

<sup>75</sup> Como é que vamos explicar o sentido inegável que estamos navegando algum tipo de espaço quando estamos lendo o hipertexto?

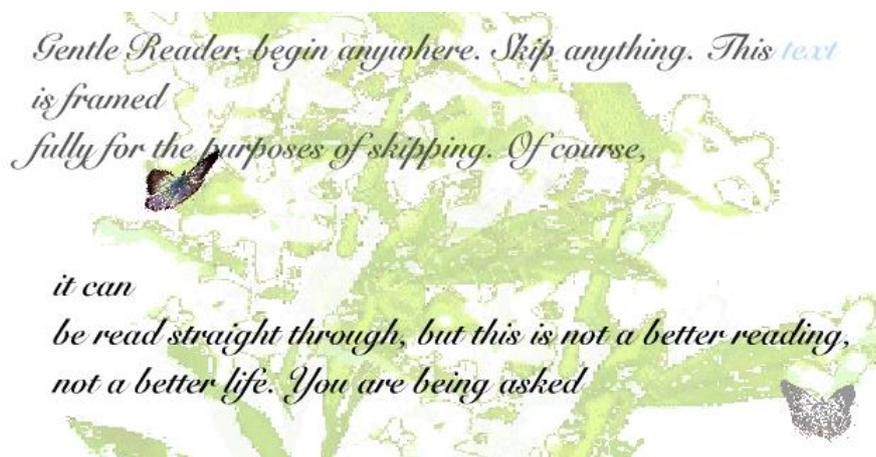
<sup>76</sup> “... a nossa cultura está... redefinindo o espaço visual e conceitual da escrita. De fato, a metáfora espacial para a escrita e a leitura é tão culturalmente poderosa agora como sempre foi.

*a story*, dá uma ideia sobre como os espaços da leitura, hipertextualmente ligados, comumente são articulados:

Each reading is a different turning within a universe of paths, often full of “bramble”, set up by the author. Reading *afternoon* several times is like exploring a vast house or castle. Although the reader may proceed often down the same corridors and through familiar rooms, she may also come upon new hallway not previously explored or find a previously locked door suddenly giving way to the touch. Gradually, she pushes back the margins of this electronic space—as in a computer game in which the descent down a stairway reveals a whole new level of the dungeon. *afternoon* is constructed to remind the reader of the affinities between electronic fiction and computer adventure games. (BOLTER, 1991, p. 126).<sup>77</sup>

Os caminhos, ou seja, a possibilidade de seguir os *hyperlinks* pré-programados em obras como *afternoon: a story* cria, de acordo com Bolter, constitui-se em uma viagem imaginária, um jogo, ou uma busca que determina como o leitor/usuário escolhe os *links*. Os hipertextos, então, são vistos como mundos metafóricos que exigem um pouco mais do leitor/usuário do que os “mundos possíveis” da literatura impressa convencional.

Os *hyperlinks* existem na poesia digital também. De fato, alguns poemas digitais continuam com as investigações da leitura que a ficção hipertextual promoveu. Estas linhas do trabalho poético de Stephanie Strickland “*Errand Upon Which We Came*” ilustra a exploração temática do poema da atividade leitora que encontra eco em sua instanciação do material:



**Fig. 10:** Stephanie Strickland “*Errand upon which we came*”

**Fonte:** <http://califia.us/Errand/credits.htm>

<sup>77</sup> Cada leitura é uma virada diferente dentro de um universo de caminhos, muitas vezes cheio de “espinheiros”, criados pelo autor. Ler *afternoon* várias vezes é como explorar uma casa vasta ou um castelo. Embora o leitor possa prosseguir muitas vezes até os mesmos corredores e pelas salas familiares, ele também pode vir em um novo corredor antes não explorado ou encontrar uma porta bloqueada anteriormente dando lugar ao toque. Aos poucos, ele empurra para trás as margens deste espaço eletrônico, como em um jogo de computador em que a descida de uma escada revela um novo nível da masmorra. *Afternoon* é construído para lembrar o leitor das afinidades entre a ficção e a aventura dos jogos eletrônicos do computador. (Tradução nossa)

Nesta forma multimidiática de *hiperlink*, o poema tematiza a leitura e a interpretação de textos como “puxar” as raízes até ir além delas, enquanto a sua estrutura visual-cinética incorpora e enfatiza simultaneamente pelo menos dois modos de leitura: pular usando *hiperlinks* ou fazendo a leitura diretamente.

Ao contrário da ficção hipertextual, o espaço-temporalidade que é criado nos poemas digitais normalmente não conta com arcos narrativos que são confusos, jogados ou distorcidos. Em vez disso, o espaço que é criado nestes poemas depende de outras ordens de significação, como a tridimensionalidade, os sons e as metáforas visuais. A leitura e a exploração costumam ter um caráter diferente nos poemas digitais também. As escolhas labirínticas ao longo do trajeto de blocos narrativos juntando um todo imperfeito ou saltando os múltiplos caminhos hiperligados são substituídos pela exploração do espaço temporalidade que é criado por meio dos modos visuais.

As obrigações físicas básicas para a manipulação do texto impresso, necessárias para que a leitura ocorra, raramente têm qualquer impacto sobre o processo de interpretação. Na poesia tradicional, não se usa termos como “exploração”, “manipulação”, ou “navegação” para descrever o processo de leitura, se o fez, seria de uma maneira altamente metafórica. Ler os textos em ambientes digitais, no entanto, exige um engajamento físico diferente com o texto e o seu meio, como a manipulação das funções do *software* é adicionada à leitura, daí a terminologia diferente ser necessária.

Para dar suporte à compreensão mais convencional de leitura a fim de definir essas formas mais atraentes de interação com o texto, Espen Aarseth sugere o termo “Ergódico”. A palavra deriva das palavras gregas *ergon*, “trabalho” e *hodos*, “caminho”. Aarseth une “ergódico” com “cibertexto”, um termo que se usa para designar um texto que funciona como uma máquina ou um processo intrincado. Seu termo leva em conta a complexidade do meio, bem como centrar a atenção no usuário, como uma figura mais integrada. Todo o desempenho do leitor acontece em sua cabeça, enquanto o usuário de cibertexto também o faz em um sentido extranoemático<sup>78</sup>. A retórica de Aarseth sugere que ele pretende incluir mais ação e atividade na compreensão do processo de leitura de cibertextos. Um texto ergódico (e consequentemente não-ergódico) é definido por um certo grau de atividade leitora, em parte contingente nas especificidades midiáticas e tecnológicas.

---

<sup>78</sup> Nos estudos da fenomenologia de Edmund Husserl, o *noema* e a *noiesis* estão relacionados à faculdade mental do indivíduo como meio de apreensão e contato com o mundo. Assim, extranoemático será tudo aquilo que acontece “do lado de fora da mente”. ([http://www.pet.ufal.br/petletras/anais\\_iv/artigos/artigo\\_7.pdf](http://www.pet.ufal.br/petletras/anais_iv/artigos/artigo_7.pdf))

Muitos poemas digitais envolvem-se em uma interrogação auto-reflexiva de sua própria condição material. Quanto a esse entendimento, esta pesquisa estuda principalmente o modo como a experiência dos poemas diz respeito à criação do significado. Como alguns outros estudiosos, Hayles observou que o modelo de análise de Aarseth não leva em conta o conteúdo.<sup>79</sup> Este envolvimento do leitor não é exclusivo dos textos digitais; como Aarseth enfatizou, os cibertextos não são apenas textos mediados pelo computador, mas os textos impressos também, como o *I Ching Chinês*, o *Cent Mille Millions de Poèmes* de Raymond Queneau e *Hopscotch* de Julio Cortázar.

Preferimos não usar o termo “ergódico”, mesmo compreendendo o projeto de Aarseth, para evitar o que parece ser crucial em sua definição: a diferença entre trivial e não trivial no momento da leitura. Apesar de que muitos poemas digitais envolvam uma “interrogação” auto reflexiva do seu próprio status material, tornando-os indiscutivelmente cibertextos ou technotextos, o nosso foco principal nesta pesquisa é em como a experiência dos poemas refere-se à criação do significado. Nós também procuramos explicar o engajamento personificado e a ação leitora fazendo as distinções entre a leitura convencional e a não convencional orquestrada pelo material de construção da obra. A distinção está, fundamentalmente, sujeita a mudanças enquanto as convenções são criadas ou alteradas. Isto tem um efeito, então, em como o leitor/usuário de uma obra digital percebe a função autotélica. Analisar os diferentes atores envolvidos na leitura requer atenção para os elementos específicos do meio utilizado, permitindo assim uma análise mais detalhada do material que não está em foco na tipologia de Aarseth. Além disso, muitos dos textos digitais que analisamos nesta pesquisa situam-se em uma zona de contato especial entre um alto grau de interação com o trabalho e os momentos de inércia em que é impossível envolver-se fisicamente com o trabalho. Muitas vezes, uma construção computacional ofusca a ação leitora. Tais práticas seriam não-ergódicas de acordo com Aarseth, uma vez que tais poemas, também, fazem parte do campo da poesia digital.

---

<sup>79</sup> Hayles defende que: embora o método de Aarseth tenha limitações, é cego para o conteúdo e relativamente indiferente à especificidade dos meios de comunicação, ele tem a enorme virtude de demonstrar que os textos eletrônicos não podem simplesmente ser empurrados para a mesma tenda com a impressão sem levar em conta os seus diferentes modos de operação. (*Electronic Literature: What is it?*)

### III - A POESIA CINEMATOGRAFICA: ANIMAÇÃO E MULTIMIDIALIDADE

As construções multimidiáticas são hoje quase onipresentes, a ecologia da mídia multifacetada da sociedade contemporânea fez com que a justaposição de elementos visuais, sonoros, textuais e cinéticos ficasse cada vez mais fácil de criar, a um custo relativamente baixo. As aplicações de *software*, tais como o *Flash* e o *Photoshop* tornaram-se ferramentas imensamente importantes e amplamente utilizadas no trabalho em multimídia. No reino digital, o termo “multimídia” também é muitas vezes associado à animação.

Além de “multimídia”, outros dois termos são comumente usados nos comentários críticos sobre a poesia digital, retirados dos estudos literários e artísticos: a “mídia-mista” e a “intermídia”. Esses termos não são geralmente considerados como intercambiáveis. A “mídia mista” é muitas vezes usada dentro das artes visuais para obras, como colagens, que combinam diferentes meios de comunicação (como papel, tecido, vidro, madeira, pintura, tinta) em uma obra de arte (visual). A “mídia mista” também pode ser usada para se referir à impossibilidade da “pureza” em um meio. Esta linha de argumentação informa a afirmação de Mitchell que “todos os chamados de ‘mídia visual’ envolvem outros sentidos (especialmente o tato e a audição). Todas as mídias são do ponto de vista da modalidade sensorial, ‘mídia mista’” (2005, p. 257). A “multimídia”, por outro lado, é muitas vezes utilizada para se referir à obra de arte que utiliza mais de um meio. O prefixo “multi” refere-se a “muitos” “inter”, como usado em intermedialidade, refere-se à relação entre a mídia. A intermedialidade procura então, descrever as formas que emergem entre as formas de mídia (estabelecidas), ou envolvem uma transferência de uma para outra. Voltaremos à questão da multi- ou intermedialidade nos poemas cinematográficos no final do capítulo.

Neste capítulo, examinamos um conjunto de poemas animados em multimídia e discutimos como um leitor/espectador/ouvinte é solicitado a fazer o sentido deles. Como no capítulo anterior, o foco da nossa discussão é a interação entre a construção material, o engajamento leitor e o significado poético. Nós optamos por concentrar-nos em um grupo de poemas que usam principalmente o *Flash* para criar clipes curtos, com mínima ou nenhuma interação do usuário. Como é sempre o caso com as seleções e as divisões, outras opções poderiam ter sido feitas. A nossa seleção destina-se a algumas características dominantes da prática poética digital multimidiática ou animada. Nós não pretendemos esgotar a questão da animação na escrita poética digital nem distinguir entre o animado e o não animado. Em vez disso, o objetivo do capítulo é apontar alguns traços comuns dos poemas digitais que

acreditamos serem importantes para a compreensão de como a animação e a multimídia são usadas na poesia digital. Os poemas em *Flash* combinam a mídia verbal, visual e auditiva para acompanhar, aprimorar ou criar uma tensão na obra.

Além da multimídia no sentido da combinação de mídias tais como imagem, áudio, vídeo e texto, os poemas aqui analisados são caracterizados pela animação que sugere uma afinidade com o filme, vídeo, DVD e, naturalmente, a animação e os gráficos do computador. Estes poemas digitais poderiam ser vistos como estando relacionados com as formas experimentais anteriores, tais como os vídeos, poemas, filmes de poesia ou a poesia feita com câmeras de vídeo, em vez da poesia impressa.

A ordem dos poemas em *Flash* que escolhemos para compartilhar a prática poética, estética e midiática, é um lugar para descrever tais, como poemas “cinematográficos”. Geralmente, o termo se destina a indicar precisamente os dois aspectos que mencionamos: a animação e a midialidade multi- ou mista. A animação textual é uma característica importante destes poemas em *Flash*. Como observa Cayley, a animação textual tem uma história, por exemplo, na “titulação do filme cinematográfico, na publicidade usando a mídia de entrega temporal, e, finalmente, nas poéticas de rede e as mídias programáveis” (2002, p. 326). Propomos chamar os poemas analisados neste capítulo de “cinematográficos”. A cinematografia literalmente significa a escrita em movimento. A palavra “cinema” deriva do grego e significa movimento; e “*graph*”, também do grego, significa, aquele que escreve, retrata, e registra, sendo assim o “Conjunto de métodos e processos utilizados para a reprodução fotográfica do movimento”. Embora o termo seja mais usado para referir-se à profissão ou a arte e a tecnologia da fotografia do filme cinematográfico,<sup>80</sup> nós gostaríamos de usá-lo no seu sentido literal, a “escrita em movimento”, mantendo a sua conotação cinematográfica, em particular no sentido da mídia mista temporal.

No capítulo anterior, nos concentramos na orquestração da leitura nas obras poéticas espaço-temporais que enfatizavam claramente a ação e o engajamento. Este não é o caso com os poemas analisados neste capítulo. Em vez disso, a partir de um ponto de vista leitor, estas obras mostram a posição do leitor como a de um ouvinte, um observador, e um leitor, em vez de um explorador ativo. Ao discutir esses poemas cinematográficos, nós usamos o termo longo e um tanto desajeitado leitor/espectador/ouvinte para enfatizar a posição das atividades de ler, assistir e ouvir. Em geral, a percepção dos poemas que analisamos neste capítulo, baseia-se na oscilação entre e simultaneidade dessas atividades solicitadas pelo engajamento

---

<sup>80</sup> A cinematografia geralmente envolve a gestão de várias equipes em uma produção cinematográfica que são responsáveis, por exemplo, com as câmeras, o movimento da câmera durante a filmagem e a iluminação do conjunto ou o local de filmagem.

que um leitor poderia esperar de um vídeo ou um filme, junto com o compromisso envolvido na leitura do texto.

Em 2007, oito poemas animados da *44th Poet Laureate Billy Collins* foram afixados no site de compartilhamento de vídeos do *YouTube*. Durante apenas uma semana, eles foram acessados mais de 500,000 vezes, o que sinaliza que a poesia digital está realmente atraindo mais e mais a atenção, principalmente os usuários da Internet.<sup>81</sup> Os poemas não são diferentes dos curtas-metragens com imagens fixas, vídeo, desenhos, e som, eles apresentam o poeta lendo seus poemas. Enquanto ouve Collins recitar o poema “*The Dead*”, por exemplo, o usuário vê um desenho animado em preto e branco que ilustra o tema do poema de narrativa curta de Collins sobre os mortos vigiando os vivos. O *YouTube* oferece a oportunidade de comentar sobre os videoclipes, muitas vezes usado pelos visitantes do *site*. Um dos comentários de “*The Dead*” diz: “*I hate poetry. But I liked that*”.<sup>82</sup> Este comentário sugere que alguns tipos de poesia digital estão encontrando leitores entre aqueles que acham a poesia tradicional, decepcionante ou simplesmente desinteressante.<sup>83</sup> Para esses leitores talvez parte da atração da poesia digital resida na sua multimidialidade.

### 3.1. A Poesia em *Flash*

O nosso foco nesta parte está nos poemas “*Cruising*”, “*Sinking*”, “*While Chopping Red Peppers*” e “*Car Wash*” de Megan Sapnar e Ingrid Ankerson<sup>84</sup> e “*Genius*” de Thomas Swiss. Há uma série de poemas em *Flash* para escolher, e a nossa seleção destina-se a fornecer ao leitor uma amostra do poema do cinematográfico em *Flash*. Eles exemplificam um tipo de poema animado multimidial que é abundante em sites como *Poems that Go* and *Born Magazine*.

O primeiro conjunto de poemas que abordaremos foi criado por Ingrid Ankerson e Megan Sapnar. As duas são editoras de um *site* de poesia digital, *Poems that Go*, que foi fundado em 2000. Segundo a afirmação do *site*, ele é dedicado aos seguintes tipos de trabalho:

<sup>81</sup> Os *video clips* estão disponíveis (18-05-2007) no <http://www.youtube.com>. Como Anthony Kaufman afirma em seu artigo “*Ad Agency Boosts Poetry’s Profile, With Web Videos*”, os poemas tinham estado na *web* por um tempo até que apareceu no *YouTube*. As datas de postagem em alguns sites datam de fevereiro de 2006, e de acordo com o artigo de Kaufman foram criados em 2005 pela JWT, uma grande agência de publicidade dos EUA, independentemente do poeta. Até agora, não há informação conclusiva sobre se Billy Collins estava ativamente envolvido nessas adaptações de sua poesia. Collins oferece, de graça para *download*, seus arquivos de som recitando a sua poesia em <http://www.bestcigarette.us/>.

<sup>82</sup> Desnecessário dizer que nem todos os mais de mil comentários foram positivos, ou mesmo relevantes. Alguns usuários postaram vídeos em que eles discutem as reflexões pessoais sobre o que veem. Os poemas que são publicados em sites como o *YouTube* tinha muito mais exposição, pelo menos momentaneamente, do que os poemas que eu discuto neste capítulo.

<sup>83</sup> No entanto, também pode ser que os espectadores acharam os poemas de Billy Collins populares em conjunto com as animações feitas para uma experiência poética interessante.

<sup>84</sup> Os dois poemas, “*while Chopping Red Peppers*” and “*Cruising*” são de autoria de ambas, Sapnar and Ankerson, enquanto “*Sinking*” foi criado por Ingrid Ankerson e “*Car Wash*” de Megan Sapnar. Contudo os poemas compartilham um modo visual e poético de expressão e claramente manifesta uma afinidade um com outro também. Entretanto, eu prefiro discuti-los como intimamente relacionados.

*Poems that Go* publishes Web-specific new media, hypermedia, and electronic poetry, prose, and short narrative. We are open to all forms of multimedia, computer-generated, and interactive work that include (but are not limited to) HTML, Shockwave, QuickTime, streaming media, Flash, Java, and dhtml content. Because *Poems that Go* focuses on how sound, image, motion, and interactivity intersect with literary uses of the Web, we regretfully do not accept text-based poetry or written work in the traditional sense. ([www.poemsthatgo.com](http://www.poemsthatgo.com), "Submission Guidelines")<sup>85</sup>

As formas animadas parecem ser um dos focos do *site*, embora o termo animação por si não seja utilizado. Os arquivos do *Poems that Go* demonstram claramente o foco em como "o som, a imagem, o movimento e a interatividade cruzam-se com os usos literários" como os cinquenta poemas representados por pequenas imagens em miniatura organizadas por ano (2000-2003 ) usam quase exclusivamente o formato em *Flash* ou *Shockwave*.

Antes de começarmos a discutir o primeiro conjunto de poemas, abordaremos a questão da animação. Nestes poemas, a animação de letras, imagens e elementos gráficos aparece por toda parte. O movimento é usado em uma variedade de formas: as letras se deslocam de um lugar para outro, as palavras são feitas para mover a janela, ou desaparecer dentro e fora da visão. Embora a animação seja mencionada como uma característica importante da escrita digital no discurso crítico, os estudos detalhados são poucos em número. A discussão do movimento textual de Teemu Ikonen ("*Moving Text in Avant-Garde Poetry: Towards a Poetics of Textual Motion*") é um deles. Em sua discussão, ele compara o movimento textual impresso, o vídeo e a tecnologia digital, baseando-se, por exemplo, nos experimentos tipográficos futuristas, a poesia cinética concretista, as técnicas que convidam o leitor a manipular o texto impresso para criar o movimento, como os *flip books*, o texto em movimento em filmes e vídeo, e, finalmente, com a ajuda das tecnologias digitais. A direção e a velocidade são outros parâmetros do movimento textual. Ikonen começa a fazer perguntas sobre como e para quais tipos de efeitos diferentes de movimento eles podem ser empregados. Os poemas cinematográficos tendem a usar os tipos de movimento que não envolvem o leitor em qualquer medida especial. *The Dream Life of Letters* de Stefans pode de fato ser o principal exemplo dos diferentes modos de movimento textual na poesia em *Flash*. As letras são permitidas a girar, mudar de lugar, mudar de uma letra para outra através de sequências gráficas de mudanças graduais, e assim por diante. Nos poemas, uma série de movimentos

---

<sup>85</sup> *Poems that Go*, publica novas mídias específicas para Web, hipermídia e poesia eletrônica, prosa e narrativa curta. Estamos abertos a todas as formas de multimídia geradas por computador, e a obra interativa que inclui (mas não estão limitadas a) HTML, *Shockwave*, *QuickTime*, *streaming media*, *Flash*, *Java* e o conteúdo dhtml. Porque os *Poems that Go* se concentram em como o som, a imagem, o movimento e a interatividade cruzam com os usos literários da Web, nós infelizmente não aceitamos a poesia baseada em texto ou trabalho escrito, no sentido tradicional. (*Poems that Go*, "Submission Guidelines")(Tradução nossa)

textuais é usada, todos os que têm algum impacto sobre a forma com a qual o texto é percebido.

Começamos analisando quatro poemas de Ankerson e Sapnar: “*Cruising*”, “*Sinking*”, “*While Chopping Red Peppers*” e “*Car Wash*”. Eles foram publicados no site “*Poems That Go*” em 2000 e 2011. Sugerimos que estes quatro poemas sejam parte de um conjunto maior de poemas dos mesmos poetas que estão intimamente relacionados por meio do tema e da expressão visual. Os poemas consistem nas sequências curtas de animação de texto, imagem, som e movimento exibidos. Eles não são dependentes da participação do leitor em nenhum grau substancial, são feitos para serem experimentados por um leitor/espectador. Os quatro poemas que discutimos compartilham uma configuração técnica e visual semelhante: a experiência temporal é construída tanto por um filme em *Flash* linear, ou, como em “*Cruising*”, com uma apresentação do texto de estilo *ticker tape* que se assemelha ao filme fotográfico.

Começando com “*Sinking*”, que tem uma expressão visual discreta, sem interação, e terminando com “*Cruising*”, que requer a colaboração do leitor, os poemas em grande parte funcionam como “filmes poéticos” para serem vistos e ouvidos. Dos quatro poemas, “*Sinking*” de Ingrid Ankerson exemplifica a composição mais minimalista. “*Sinking*” é definido como um clipe em *flash* com duração de 2,5 minutos, compreendendo uma composição de palavras minimamente animadas com uma partitura musical agregada. O poema retrata um momento de contemplação, lavar os pratos desencadeia uma memória de infância de aprender a nadar. O texto poético justapõe realizações (aprender a nadar, gerenciar a vida cotidiana), com o medo do fracasso (tentar nadar e não saber como, o medo de se expor na vida profissional). O poema começa assim:

In the moment before washing the dishes

you press both hands to the calm basin of the sink.

The steaming water opens for you

settles around your fingers

the way the sandy floor of lake Michigan did

when you were six and thought you could swim

As palavras aparecem linha por linha, as linhas aparecem e desaparecem em uma imagem de fundo de uma superfície de água ligeiramente ondulada. A coloração da imagem muda de uma luz para uma sombra escura enquanto o poema progride. Todo o tempo, a música ambiente ressalta um humor sombrio ou melancólico, apoiado pelo ritmo do surgimento gradual do texto e a imagem de fundo de ondulações na água que também se move. A obra é lentamente estimulada que afeta a leitura das linhas quando aparecem, deslizam pela tela por um tempo e, em seguida, desaparecem. As imagens, músicas e até mesmo a exibição cinética das palavras, linha por linha, parecem servir principalmente como pano de fundo para as palavras. O material de inscrição de “*Sinking*”, a cor, a música e o movimento das letras, cria um ritmo controlado pelo computador de leitura que o leitor não pode influenciar. “*Sinking*” é representante de muitos poemas *flash* de comprimento similar. Esses poemas exigem que seu leitor espectador /ouvinte siga a sequência cronometrada que é criada pelo poeta e gerada pelo computador.

“*Car Wash*” de Megan Sapnar, como “*Sinking*”, obriga o leitor/espectador/ouvinte a experimentar a obra de acordo com o tempo que está programado. *Car Wash* utiliza técnicas de montagem para misturar fotografias borradas, elementos gráficos e desenhos, com textos em movimento. Como “*Sinking*”, o poema tem uma partitura musical. Retirado de seu contexto material da *web* e transposta para uma página impressa, as palavras de “*Car Wash*” são:

Midway on our life's journey, I found myself  
 In dark woods, the right road lost. To tell  
 About those woods is hard -- so tangled and rough  
 And savage that thinking of it now I feel  
*The old fear stirring:*  
 death is hardly more bitter  
 After you leave, I dream  
 while you describe death with  
 soft hands  
 In mo(u)rning  
 I wonder where you have emerged  
 If the machines have become  
 waiting hands  
 Attendants with dry towels  
 greet the soul  
 who makes a quiet entrance

Nesta transcrição, o arranjo tipográfico não revela as qualidades temporais do poema nem as suas características visuais e auditivas. O poema começa com uma citação de 1994, a tradução de Robert Pinsky da obra *Inferno* de Dante Alighieri, Canto I, linhas de 1-6. As quebras de linha do livro impresso são mantidas na versão digital, e a primeira estrofe é definida como um texto negro contra um fundo branco. Há uma ruptura entre o texto de Dante/Pinsky e o resto do poema, que oferece uma resposta: a contemplação contemporânea, nas palavras de Dante/Pinsky e a obra canonizada como um todo. Enquanto as linhas aparecem sobre as fotos sombrias de um espelho retrovisor e a porta de um carro, e a água azulada atropelando o para-brisa, a linha “*After you leave, I dream*” aparece. Após as próximas linhas “*While you describe death with/soft hands*”, há uma seção mais longa durante a qual nenhuma palavra aparece. Os elementos visuais do poema assumem junto com a música e os sons. As silhuetas, os elementos gráficos e as fotografias borradas sinalizam um carro sendo lavado. As vassouras de uma lavagem automática de carros aparecem e uma mulher é vista andando enquanto ela espera. As linhas “*I dream / while you describe death with / soft hands*” parecem invocar estados de mudez; o sonhar é pensado como uma atividade interna e silenciosa, e a ambiguidade da linha seguinte (*Is it death that has soft hands, or is it a silent description made only with hand gestures?*) leva para a seção do poema, quando nenhuma palavra é exibida e os gráficos e o som assumem.

Os aspectos visuais do poema assumem claramente uma posição de destaque. As fotos foram tratadas e fundiram-se com elementos os gráficos, linhas e figuras de silhueta. O adjetivo “photoshopado”, no jargão da editoração eletrônica e do processamento de imagem digital, descreve bem a estética visual do poema. As imagens digitais estão em primeiro plano através de fotografias borradas com as bordas recortadas e imagens pixelizadas como resultado da ampliação de elementos gráficos de *bitmap* e, assim, perdendo o foco da imagem. As linhas e grades aparecem em toda a animação. Às vezes, as imagens aparecem ao longo do fundo escuro como um lembrete da montagem-estética da obra. As obras são animadas com o movimento (um recurso do *Flash*), que aparecem e se afastam da visão enquanto elas se movem através da janela.

Gostaríamos de salientar que há uma diferença considerável na leitura do poema transcrito para o impresso de sua inscrição multimidiática, devido à diferença material que temos apresentado nos capítulos anteriores. O próprio título é um caso que aponta as diferenças entre experimentar uma versão em texto e o poema publicado em *Flash*. *Car Wash* só é mencionado no título, e só fez alusão no texto poético, mas como um filme em *Flash*, o poema está repleto de imagens e sons da lavagem de carro. As imagens de água, vassouras e

as máquinas de uma estação de lavagem automática ilustram a atividade mundana de ter seu carro lavado. A trilha sonora imita os barulhos dos escovões rangendo e o ruído metálico dos arcos de uma lavadora de carros automática enquanto elas se movem em todo o carro. Sem as peças visuais e sonoras de *Car Wash*, as palavras do poema simplesmente não são interpretadas da mesma maneira como é a experiência inteiramente multimidiática de “*Car Wash*”.

Em suma, as palavras da obra em *flash* de Sapnar são apenas parte do material poético, e os arranjos visuais, sonoros e temporais só são completamente compreendidos quando visto e ouvido. Todos estes elementos informam as possíveis interpretações da obra. Por exemplo, o esquema de cores aponta para uma interpretação. Visualizando o poema do começo ao fim, fica claro que os tons escuros das imagens e as cores de fundo dizem respeito às linhas, como: “*death is hardly more bitter*”, “*you describe death*” e “*In mo(u)rning*”. Gradualmente, após o intervalo no meio, a música muda para uma melodia de ritmo acelerado e alegre, as cores iluminam e a tela final é preenchida com uma cor azul claro, um código de cores que permite uma leitura mais positiva lendo as linhas finais:

Attendants with dry towels  
greet the soul  
who makes a quiet entrance

Se o significado das palavras por si só ainda pode parecer ambígua, os tons das cores e a música reforçam uma interpretação do fim como o de uma jornada que termina ascendendo de um mundo mais escuro para um lugar acolhedor, mais claro. Esta cena, por sua vez, espelha o fim do Purgatório de *A Divina Comédia*, quando Dante deixa o Monte Purgatório e se prepara para subir ao céu.

Os elementos visuais, auditivos e cinéticos da materialidade do poema simultaneamente reforçam e contrastam as palavras. A justaposição de uma obra literária clássica canonizada com reflexões sobre o cotidiano, aparentemente insignificante, é um tanto surpreendente. O poema coloca a cultura popular da lavagem de carro e a obra poética canonizada no mesmo nível visual, auditivo e verbal. Os *links* emergentes entre os diferentes registros de expressão não são apenas de multiplicação. Isto é onde a utilidade inicial do termo multimídia perde seu rigor crítico. Os diferentes elementos de significação são autorizados a coexistirem e suas inter-relações sugerem a concordância e a dissonância simultânea; a similaridade e a ilustração, e dissimilaridade e a oposição, e a “multimídia” não é suficiente para descrever isso.

O terceiro poema em *Flash* que nós analisamos é “*While Chopping Red Peppers*”, um poema animado com o programa *Flash*. Como “*Sinking*”, o poema lembra as memórias de infância que são induzidas fazendo tarefas domésticas, desta vez cortando vegetais. O poema retrata a relação entre um pai e sua filha. Agora adulta, a criança se lembra de como o pai a ensinava a cortar os pimentões vermelhos corretamente. Esta cena inicial inócua leva a locutora a lembrar-se de outras coisas que o pai a havia ensinado:

He teaches presentation  
 perfect arrangement on a plate  
 How to shake hands after church  
 Firm  
 like this  
 Making my hand fit in his like a puppet  
 The way vegetables are silent under water  
 It's all in the presentation he says  
 As if that's really all it is  
 I'll learn to present myself  
 A firm handshake  
 A straight back

Apenas algumas dessas palavras são visualmente representadas na tela. Nós as transcrevemos a partir do poema recitado (recitado por uma mulher). Não de forma inesperada, a voz feminina sugere ao leitor que a relação é a de um pai e uma filha. A subjugação da oradora para as regras do pai é, em certa medida, ilustrada pelas imagens que acompanham o poema falado. As imagens são vagas e icônicas, lembrando o estilo estético das imagens de *clip-art*. A oradora é representada como um rosto virtualmente inexpressivo e um corpo que não revela marcadores óbvios de gênero. O pai está em um ponto representado por uma sombra refletida no brilho da pimenta quando ele assume a faca para mostrar como o corte deve ser feito. A imagem da faca e do pimentão vermelho sobre uma tábua de corte contra um fundo escuro começa e termina o poema.

Mas há momentos no poema em que as imagens não ilustram as palavras. Quando a oradora parece ceder às regras do pai:

I'll learn to present myself  
 A firm handshake  
 A straight back  
 I'll chop my peppers thick  
 for my father

As imagens contradizem a docilidade e a resignação da voz. Quando a linha “*A straight back*” é lida, a imagem sombria de uma pessoa em pé ligeiramente curvada é

acoplada com a linha escrita (“*A straight back*”) que corre ao fundo da imagem. Isso cria ambiguidade, pois a imagem sombria realmente não tem as costas retas, e, portanto, não segue totalmente o conselho do pai. Existem alguns outros momentos no poema quando o som ou a imagem não reforçam as palavras, mas sim as enfraquece e gera tensões, contradições, ambiguidades e ironia.

No caso de “*While Chopping Red Peppers*”, a interação entre as palavras e as imagens podem nos lembrar da distinção que Mitchell faz entre a imagem texto, onde o primeiro termo apresenta “*problematic gap, cleavage, or rupture in representation*”<sup>86</sup> (1994, p. 89) e o último, “*designates composite, synthetic works (or concepts) that combine image and text*” (1994, p. 89)<sup>87</sup>. Enquanto aqui a ruptura pode ser mínima, a ambiguidade não é introduzida no sentido poético em que o leitor/espectador /ouvinte tira como experiência.

Finalmente, no último poema de Sapnar e Ankerson que nós analisamos é “*Cruising*”, a inscrição material, a combinação de animação e imagem-texto-som criam um trabalho mais interativo em que o leitor/espectador/ouvinte tem que usar o cursor para parar, fazer o *zoom*, e expandir o *ticker tape*. A passividade da maioria dos poemas em *Flash* de Sapnar e Ankerson é parcialmente quebrada em “*Cruising*” por uma ação manual limitada. A tira de filme se move rapidamente, se o leitor move o cursor para os lados da tela retangular (a janela pode ser redimensionada). Se o cursor está no lado direito, a faixa se move para a direita e, se ele está no lado esquerdo, ele se move para a esquerda. Quanto mais próximo o cursor fica do centro, mais lento é o ritmo da faixa. O movimento do cursor para cima ou para baixo também causa uma reação na faixa. Quanto mais baixo, menor ela é, quanto mais para cima, maior ela se torna. Mover o cursor pode, assim, tornar-se um jogo de tentar encontrar o ritmo mais propício para ler as palavras e olhar as imagens.

O poema usa um modo cinematográfico de expressão que ressalta a experiência de ver/ouvir, ainda, neste poema, a tatilidade introduzida, literalmente, envolve a metáfora cinematográfica. O poema usa a imagem de película de filme como um “suporte” para as imagens e as palavras. Mas as palavras passam pelos olhos do leitor a um ritmo desconfortável na maioria das vezes e, ouvir o poema lido ofusca a leitura do mesmo. Além do cinema e a velocidade do computador, a inscrição da imagem de película de filme refere-se ao tema do poema: meninas passeando de carro em uma cidade à noite. Lento ou rápido, o cruzeiro no poema é, assim, metaforicamente ligado à escolha do movimento do leitor através das imagens. O leitor/usuário, também, deve “fazer um cruzeiro” através da janela da obra.

<sup>86</sup> Uma lacuna problemática, a clivagem ou ruptura na representação.

<sup>87</sup> Designa obras compostas, sintéticas (ou conceitos) que combinam imagem e texto.

Aqui, a expressão visual e o envolvimento físico da leitura (ou a falta dele) são definidos como parte do poema cinematográfico que encontra um modo mais ágil de fazer com que o leitor saia da posição passiva e tornando-se participante do poema digital.

Os poemas cinematográficos analisados até agora compartilham a ênfase no leitor/espectador/ouvinte como um consumidor passivo da obra. Embora haja momentos de autoconsciência, de consciência material e de elementos subversivos ao modo passivo que se espera de um meio cinematográfico (como em “*Cruising*”), o principal modo de leitura para os poemas cinematográficos é que a passividade física. Manovich afirma que os meios digitais têm uma afinidade técnica e estética com o cinema, principalmente com o cinema *avant-garde* no início do século 20. Em particular, ele afirma que a expressão visual modular do cinema soviético está sendo agora corrigida nas aplicações da mídia digital. Em *The Language of New Media*, Manovich também discute o que ele chama de imagens cinematográficas, que quer dizer “o analógico tradicional e a cinematografia e a fotografia simuladas pelo computador” (2001, p. 180). A imagem cinematográfica, de acordo com Manovich, está bastante preocupada com o fotorrealismo ou o que ele chama de “representações ilusionistas”. Manovich afirma que, “a cultura visual da era do computador é cinematográfica em sua aparência, digital a nível material, e computacional (*software* de comando) em sua lógica” (2001, p. 180). Além disso, ele afirma que o aparecimento cinematográfico da cultura visual digital não é suscetível de mudar em favor de algo que revela a sua materialidade digital, uma vez que “as imagens cinematográficas são muito eficientes para a comunicação cultural” (2001, p. 180). Ao mesmo tempo, no entanto, Manovich reconhece as possibilidades de que a materialidade subjacente o que torna possível a manipulação da imagem ilusionística da idade digital. Manovich afirma “*turn most images into image-interfaces and image-instruments*” (2001, p. 183). Isso significa que a posição anteriormente passiva do espectador pode ser expandida com a ajuda dos meios digitais em que um usuário pode aumentar o *zoom*, clicar e mover, juntamente com uma série de outras ações que a imagem pode ser imbuída em aplicações tais como o *Flash*.

Em nossa definição de poema cinematográfico, nós apontamos para o modo predominantemente passivo de percepção, o que estaria em consonância com o entendimento de Manovich de “fotografia tradicional e cinema”. Como pudemos ver nos exemplos de “*Sinking*” ou “*While Chopping Red Peppers*”, a experiência de assistir os *Flashclips* se assemelha de certa forma com a experiência cinematográfica. No argumento de Manovich, a noção de realismo fotográfico é de importância central. Manovich sugere que, mesmo que a maioria da produção de imagem esteja se tornando baseada no computador, o domínio do

“ilusionístico” ainda prevalece, só que agora as tecnologias digitais podem criar o que ele chama de “todas as imagens muito reais” (2001, p. 202). Ao contrário de Manovich, a nossa compreensão do poema cinematográfico não inclui a noção de realismo fotográfico como um componente importante do caráter visual do poema. Em vez disso, a imagem digital nestes poemas parece enfatizar exatamente o oposto: a sua própria artifice. O ponto do artifício e da materialidade leva-me à questão da multimidialidade dos poemas cinematográficos. É perceptível após uma análise mais profunda, que a multimidialidade nestes poemas não é necessariamente o produto de uma justaposição das formas de mídia em uma forma unitária (e nova). Eles não tentam alcançar um efeito total foto realista.

Gostaríamos de sugerir que os poemas cinematográficos entrem em discussões sobre as formas de mídia e a sua relação pelas ideias de apoio e subversão, simultaneamente, sobre a unidade e convergência midiática, por um lado, e a utilização de um modo de auto reflexividade, por outro. Ao invés de ser uma questão tecnológica (ou essencial), a multimidialidade funciona como uma escolha estética, o que Bolter e Grusin chamam de hipermidiacidade e imediatismo, ou seja, os processos de revelar ou ocultar a construção midiática da obra, pelo propósito de envolver-se ou desestabilizar o valor cultural desse meio. Os poemas cinematográficos variam de apresentar uma forma unitária, em que diferentes meios de comunicação existem harmoniosamente, para proporcionar uma experiência ao leitor/espectador/ouvinte, como em “*Sinking*”. Muitas vezes, é nessas obras que ele é solicitado a envolver-se fisicamente com a obra, quebrando a ilusão imersiva. Neste ponto do espectro, então, os poemas saem de um modo de expressão cinematográfica e vai em direção ao que tem sido muitas vezes chamado de obras interativas.

### 3.2. A Virada Visual

Paralelamente com a questão da multimidialidade, intermidialidade e similares, o estudo das inter-relações é de importância fundamental para os estudos literários entre as palavras e a imagem, o visual e o verbal. Embora tal interesse tenha uma longa história, ele tem aumentado acentuadamente em áreas como nos estudos das palavras e imagens e, mais recentemente, nos estudos visuais. Isto, W.J.T. Mitchell argumenta, faz parte do que ele chama de “virada pictórica”. Em 1992, ele observou:

On the one hand, it seems overwhelmingly obvious that the era of video and cybernetic technology, the age of electronic reproduction, has provided unprecedented means of visual simulation and illusionism. On the other hand, the fear of the image, the anxiety that the “power of images” may finally destroy even their creators and manipulators, is as old as image making itself...What is specific to our moment, I want to suggest, is exactly this paradox. The

fantasy of a pictorial turn, of a culture totally dominated by images, has now become a real technical possibility on a global scale. Marshall McLuhan's "global village" is now a fact, and not an especially comforting one. (MITCHELL, 1992, p. 90-91).<sup>88</sup>

A proliferação de imagens, através da *World Wide Web* e via diversas ferramentas digitais, provou que Mitchell está certo. No mesmo ensaio, Mitchell faz um ponto crucial sobre o espectador versus a leitura. A virada pictórica, argumenta ele, envolve a percepção que o espectador (o olhar, o fitar os olhos, o olhar de relance, as práticas de observação, a supervisão e o prazer visual) pode encontrar diversas formas de leitura (a decifração, a decodificação, a interpretação, etc.), e que a experiência visual ou a "alfabetização visual" pode não ser totalmente explicável no modelo da textualidade. O comentário de Mitchell é importante para ter em mente o estudo dos poemas cinematográficos a fim de não permitir que a leitura dos textos não ofusque ou substitua a interpretação de imagens e sons. No discurso crítico, há uma inquietação sobre essas formas visuais de poesia digital, particularmente aquelas que minimizam a interatividade. O pictórico ou o visual, por sua vez, levou alguns poetas a explicitamente sugerirem formas que são conceituadas em oposição a formas mais visuais ou multimídiais.

Sem dúvida, até agora, os primeiros exemplos de poesia cinematográfica, os poemas de Ankersen e de Sapnar, não retratam uma consciência aberta e crítica. Esteticamente e poeticamente, os poemas exploram a multimídiaisidade para gerar o significado poético. Em contraste, "*Genius*" de Thomas Swiss oferece um passo nessa direção. Swiss cria obras que existem tanto em versão impressa como em mídia digital. Os aspectos cinematográficos da poesia de Ankersen e Sapnar podem ser vistos em grande parte da obra de Swiss também, bem como: a composição temporal linear com som, imagem e texto cinético feita com *Flash*. Alguns dos poemas de Ankersen, Sapnar e Swiss, muitas vezes, usa as leituras gravadas como parte de suas obras digitais, o que dá destaque ao desempenho oral, sobre o texto escrito. Materialmente, os poemas podem parecer usar a expressão poética e visual semelhante, mas, o emprego de um estilo cinematográfico de Swiss é voltado para a observação e a possível crítica da cultura digital de hoje.

---

<sup>88</sup> Por um lado, parece óbvio que a era de vídeo e a tecnologia cibernética, a era da reprodução eletrônica tem proporcionado meios sem precedentes de simulação visual e ilusionismo. Por outro lado, o medo da imagem, a ansiedade que o "poder das imagens" pode, finalmente, destruir até mesmo seus criadores e manipuladores, é tão antiga como a imagem em si só. O que é específico para o nosso momento, quero sugerir, é exatamente esse paradoxo. A fantasia de uma tendência pictórica, de uma cultura totalmente dominada por imagens, agora se tornou uma possibilidade técnica real em uma escala global. A "aldeia global" de Marshall McLuhan é agora um fato, e não algo especialmente reconfortante. (Tradução nossa)

“*Genius*” (2001) foi escrito por Thomas Swiss com design de Skye Giordano e música de Randy Schoen. “*Genius*” apresenta um breve momento na vida de uma mulher. O texto do poema, que é lido por um homem, é o seguinte:

You don't need to be a genius  
 The kids who had been throwing rocks stopped  
 One kicked the canister, a small boy lobbed it.  
 The camera tracked its flight.  
 Then a quick cut back to the soldiers  
 It was AFTER ALL their scene

The soldiers mounting the battered buses  
 Before turning on CNN, she'd been skimming a magazine.

Sex in the 90s  
 Now there's a topic  
 And something on love handles.

Sure, it was true her husband had them; nearly everyone she  
 knew had grown them in the last few years.

That's life. Things change.  
 Not an hour ago, her son had said before napping:  
 “Sleeping hurts me. I don't wanna sleep anymore.  
 These days it seems nobody wants to.

Just as no one wants to wake up to the sound of their house  
 being torn apart.  
 TIME TO FETCH YOUR MOTHER AT THE AIRPORT.

TIME TO CLEAR THE TABLE FIRST.  
 CHECK THE EMAIL TO SEE WHAT'S COME OVER.

But the boy in the screen who screams at the soldiers is  
 interrupting again.

Tiresome, these interruptions.  
 You don't need to be a genius to read his face,  
 or guess this wreckage will fuck him up.

And she changes the channel, praying: “Don't let it be like that  
 for for me!”

O poema reflete sobre uma vida midiática saturada: assistindo à TV, lendo revistas, verificando o *e-mail*. Primeiramente, o leitor/espectador/ouvinte desconhece os eventos mediados pela TV nas linhas de abertura. Até que a linha “*The camera tracked its flight*” esclarece para o leitor. A imagem final aparece enquanto a voz termina o poema com “*And she changes the channel, praying: Don't let it be like that for me!*” As barras coloridas da TV e os padrões de teste de vídeo que terminam o poema indicam a ausência de uma transmissão, o que sugere que ela não só mudou o canal, mas tenta (e consegue?) ficar longe das interrupções mediadas pela TV e das percepções indesejadas da vida de outras pessoas menos

afortunadas: “*You don’t need to be a genius to read his face or guess this wreckage will fuck him up.*”

A experiência de assistir à cobertura da guerra na CNN nos quadros do poema. Na verdade, a mulher é perturbada pelo “*boy [who] is interrupting again*”<sup>89</sup> e ela finalmente muda o canal para esquecer a “destruição” da experiência da vida que claramente se choca com a sua vida doméstica aparentemente organizada:

TIME TO FETCH YOUR MOTHER AT THE AIRPORT.  
TIME TO CLEAR THE TABLE FIRST.  
CHECK THE EMAIL TO SEE WHAT’S COME OVER.

As fotos de soldados e armas, de um pequeno garoto deitado de bruços, de um homem de peito nu, e de uma boca de lábios com batom lembram cenas de noticiários e de recortes de revistas. Em *Genius*, as técnicas de colagem são usadas para organizar as fotos e os elementos gráficos, tais como blocos de cores, estrelas, relógios, e as linhas (a maioria deles animado). Diferentes fontes, tamanhos e cores das letras são usadas, o que aumenta a expressão visual de colagem e montagem. Os diferentes elementos enfatizam a disparidade entre as formas de mídia. A animação contribui para essa sensação de desunião. Palavras e imagens movem rapidamente em toda a extensão da janela na maior parte do tempo. A batida que percorre todo o poema é rápida e aumenta a sensação de velocidade. As fotos tremem, e as palavras que são apresentadas de forma visual também se movem e piscam dentro e fora da imagem. De modo geral, a qualidade “photoshopada” da expressão visual abala a autoconsciência da construção central do poema: a maneira com que as fotos revelam a sua pixelização, letras em uma variedade de tamanhos, fontes e cores, e, finalmente, os movimentos incessantes (girando, *zoom in e out*, sacudindo, movendo-se através de uma imagem como um movimento de câmera em uma cena, e os movimentos para cima, para baixo e para os lados) de imagens e textos. Em *Genius*, o leitor /espectador /ouvinte está claramente ciente de que o poema é sobre a mídia, tanto quanto ele relata as cenas da vida de uma mulher.

Esteticamente, o poema de Swiss pode ser interpretado como um exemplo de superfície que Darley sugere ser a característica de certas formas visuais digitais. Uma resposta à pergunta de Mitchell (“por que importa como as palavras e as imagens são justapostas, misturadas, e separadas?”) É que as palavras e imagens, sons e movimentos, são misturados para mostrar as diferentes formas de mídia que competem por nossa atenção hoje, na nossa vida cotidiana, na TV, através da *Internet* e nos meios de comunicação impressos.

---

<sup>89</sup> Garoto que está interrompendo de novo.

Mas o poema também usa a sua estética de montagem carregada extrínseca para o seu próprio leitor/espectador/ouvinte, que fica ciente dos registros de expressão justapostos, competitivos e mesclados e, assim, o poema é revelado como parte da cultura de mídia multifacetada que pretende expor.

### 3.3 O Ruído Visual

A “Poesia de ruído visual” concentra-se em uma combinação de imagens animadas e textos usando técnicas de *layout* chamadas de “ruído visual”. A polifonia visual pode surgir quando vários registros de expressão ressoam simultaneamente. Os poemas discutidos neste capítulo empregam letras cinéticas e imagens para perturbar e irritar, ou introduzir certo nervosismo ao texto, uma continuação digital de uma técnica que pode ser encontrada em poemas impressos também. Enquanto o ruído sônico e a polifonia dissonante são predominantes nas obras digitais, nós nos concentramos nas construções de ruído visual criadas pelo excesso e movimento. Analisaremos as obras “*Breathing/Secret de Roe*” de Jonathan Carrs e “*Spawn*” de Andy Campbell como exemplos desta técnica. O objetivo é articular como as estruturas visuais e cinéticas dos poemas afetam a forma como o leitor/usuário recepciona essa experiência. Nós comparamos essas obras digitais com o poema impresso de Charles Bernstein, *Veil*. O limite entre legibilidade e ilegibilidade, a leitura e a transformação de elementos agradáveis de ler dentro de elementos visíveis são articuladas nos poemas digitais por meio da capacidade do envolvimento sensorial, mudando a construção dos poemas. As superfícies estáticas dos trabalhos impressos, em comparação, parecem imaleáveis e opacos.

Os poemas digitais analisados neste capítulo usam arranjos visuais de excesso, densidade, e camadas de letras e palavras que criam telas sobrecarregadas, que causam um efeito sobre a experiência de navegação do leitor/usuário: um “Ruído-visual”. Este “Ruído-visual” está intimamente ligado ao movimento do leitor/usuário e à animação de palavras e imagens. Alguns poemas usam técnicas visuais e sonoras para criar uma obra em geral “nervosa”, que perturba a leitura e a visualização. A exploração digital dos poemas de “ruído virtual” com o cursor é muitas vezes uma forma de incorrer ou retirar os excessos da superfície poética.

Enquanto a palavra barulho ligada à visão é rotineiramente utilizada no discurso para descrever os fenômenos visuais, queremos definir o termo “ruído-visual” como uma estratégia claramente definida, que combina letras com imagens, sons, e, no caso da obra digital,

operações cinéticas para criar uma sensação de excesso. Geralmente, o “ruído-visual” é, antes de tudo, uma estratégia visual que coloca em primeiro plano a materialidade das obras. No entanto, não é um gesto autotélico simples diante da existência da mídia digital para as obras. Como Bolter e Grusin argumentam certas aplicações digitais são “explícitos atos de remediação”. No entanto, elas continuam mídias digitais que primam pela transparência e rapidez... que também remediam. A hipermídia e a mídia transparente são manifestações opostas do mesmo desejo: o de ter passado os limites da representação para atingir o real.

O ponto de vista de Mark Hansen em relação aos recentes desenvolvimentos tecnológicos oferece um relato útil do que ele chama de imagem digital e sua relação com a experiência personificada.

Do meu ponto de vista, a digitalização nos exige reconsiderar a correlação entre o corpo do usuário e a imagem de uma maneira ainda mais profunda. [...] Especificamente, devemos aceitar que a imagem, mais do que encontrar instantaneidade em uma forma técnica privilegiada (incluindo a interface com o computador), agora demarca o próprio processo através do qual o corpo, em conjunção com vários aparatos que tornam a informação perceptível, dá forma a ou *in-forma* a informação. Em suma, a imagem já não pode ser restrita ao nível da aparência superficial, mas deve ser expandida para abranger todo o processo pelo qual a informação se torna perceptível através de uma experiência corporificada. A isso eu proponho chamar de imagem digital. (HANSEN, 2004, p.10)

Hansen defende, em resumo, que a imagem digital não pode ser conceituada como uma estrutura de superfície sozinha, mas deve ser estendida para abranger todo o processo pelo qual a informação é feita perceptível através da experiência corporificada. O argumento de Hansen lida principalmente com a arte digital que combina imagens com a atividade corporal do público em instalações físicas. Seus argumentos podem ajudar a entender como a personificação do leitor/usuário faz parte do processo do fazer sentido nos poemas digitais. Os poemas discutidos neste capítulo não são experimentados, através da instalação e, conseqüentemente, a gama de atividade corporal e orientação física exigida do leitor diminui. No entanto, gostaríamos de seguir o ponto de vista de Hansen para compreender as obras digitais visuais como experiências incorporadas, mesmo que nós não estejamos totalmente convencidos dos argumentos de Hansen sobre a percepção e a cognição humana. Nos aspectos da argumentação de Hansen, a experiência dos poemas de ruído visual exige um engajamento corporal do leitor como inscrito na obra e chamados no evento do poema. Este engajamento, fundamentalmente, envolve mais do que assistir, olhar e ler. Não é apenas uma questão do uso dos sentidos humanos, mas também o que as ilusões e alusões a outros sentidos são feitas por meio de estratégias de cinestesia.



de grandes dimensões que pisca de forma contínua em toda a tela. A participação do leitor/usuário une-se com a instanciação visual da obra de uma forma que não é a navegação, mas sim uma intervenção inscrita no texto que deve ocorrer em todos os aspectos da obra a ser experimentada. Seja qual for o significado que o leitor receba da obra, ele é intimamente afetado pela composição cinética, visual e sonora do poema, bem como as opções (embora poucas) que ele faz no que diz respeito à intervenção, como pausar uma linha com o cursor, ou alternar entre o silêncio e as telas barulhentas.

### 3.4 Spawn

Outra obra que usa o ruído visual como parte de uma construção poética maior é “*Spawn*” de Andy Campbell. O trabalho é visualmente construído como uma imagem de um frasco de vidro de cabeça para baixo com uma planta dentro dela. Círculos escuros giram em torno da planta. Se o leitor/usuário aponta o cursor para um dos círculos em movimento, um texto é gerado fora do frasco. Se o leitor/usuário clica, uma camada extra de elementos visuais ou textuais parece que flui em torno, sobre e acima do frasco e do texto inicial. Os círculos pretos (que podem ser interpretados como moscas?) e os textos que estão ligados a cada um, tem títulos como —\*fact (only), —tackedown, and —| | | | | | |. Há dez destes textos.

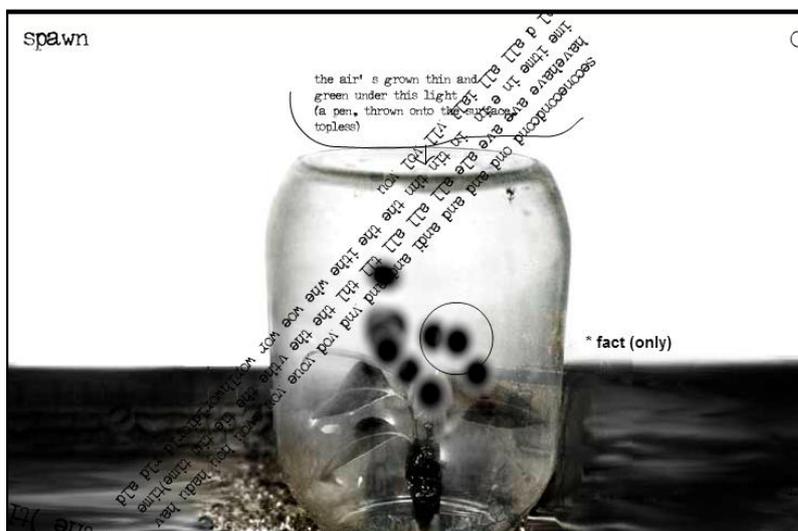


Fig. 11: Andy Campbell - *Spawn*

Fonte: <http://www.poemsthatgo.com/gallery/fall2002/spawn/spawn.htm>

Clicar sobre os círculos gera um segundo texto diferente, que se move através da janela, gira ao redor, e muda. Isto continua até que o leitor clique novamente em um outro círculo negro, chamando outra camada textual. Enquanto a segunda camada se move e muda,

alterando o tamanho e a colocação das letras, os símbolos oscilam cobrindo a janela inteira e diminuindo para um tamanho menor. Uma vez que o plano de fundo em “*Spawn*” é branco na metade superior da janela e cinza-escuro na metade inferior, em algumas partes do segundo texto as letras são brancas, enquanto giram, as cartas ficam invisíveis sobre o fundo branco e só poderão ser lidas quando se movem através da imagem do frasco e do fundo mais escuro. Desta forma, o movimento dos textos torna a leitura difícil. O movimento constante do segundo texto e o círculo preto movendo, exige que o leitor esteja alerta e espere o momento certo para fazer a leitura do texto.

Além do movimento e cor, alguns dos textos têm a tipografia ortodoxa. Alguns dos títulos, também usam marcas tipográficas intercaladas com as letras. Na seção de nome “*pinned*”, as seguintes linhas no segundo texto aparecem:<sup>90</sup>

(i)  
 ( ) – ( as )  
 (Do) – (wn) )  
 )( only )( (br)e a(k)-( )

Para o leitor não é muito difícil analisar as linhas. Eles podem facilmente ler “*I*”, “*as*”, “*Down*”, “*only*”, e “*break*”. No entanto, o excesso de digitação nestas linhas juntamente com o fato de que eles alternam entre um lado direito e um alinhamento de cabeça para baixo, bem como a mudança de posição, torna a sua leitura no mínimo, desafiadora. “*Spawn*” exige que o leitor/usuário navegue na superfície animada da obra para descobrir o que é necessário para os textos e imagens aparecerem. Este processo de aprendizagem é, como vimos, comum a muitos poemas digitais. De fato, como Cayley, Wardrip-Fruin e outros têm argumentado: isto pode ser considerado uma característica essencial dos poemas digitais. As ações do leitor/usuário em “*Spawn*” consistem em girar sobre os círculos e clicar para que todas as partes da obra sejam reveladas. Mas essas ações simples são contrariadas enquanto o conjunto de círculos pretos (parcialmente escondido entre si) gira ao redor e parece deslizar-se sob o toque do cursor. Alcançar os dez textos exige muita paciência. A leitura dos textos cinéticos também requer tempo. Embora o leitor/usuário seja livre para clicar em qualquer um

<sup>90</sup> O primeiro texto em “*pinned*” é:

everywhere I look I see ceilings  
 arms reach from radiators  
 rugs o o o shelves o o o plaster  
 between forefinger and thumb  
 a blue needle pinched  
 aching

dos círculos pretos a qualquer momento, a revelação do segundo texto não pode ser dirigida pelo leitor, mas opera de acordo com o seu próprio tempo (pré-programado).

Em resumo, estes dois trabalhos usam o ruído visual principalmente através dos meios cinéticos. Por fazer as letras se moverem, as obras apresentam certa dificuldade para a leitura. Isso corresponde a uma resistência que deve ser pensada em uma escala ou em graus que mudam ao longo da obra, conseqüentemente, produzindo diferentes graus de dificuldade para a leitura e interpretação. A relação sintática entre as palavras é ambígua e o leitor/usuário é deixado para decidir o que estas animações textuais significam em relação ao significado semântico das palavras. O ruído visual em “*Spawn*” também é criado por meio da tipografia não convencional e pelo tamanho da letra. Ler os textos atendendo às características cinéticas das obras tornam as atividades entrelaçadas, onde uma depende da outra. É por meio das ações do leitor, então, que o ruído visual é vivenciado e os poemas são lidos.

### **3.5 As Estratégias digitais e de impressão do Ruído Visual**

A criação de textos tipograficamente densos ou da linguagem semanticamente ininteligível ou quase inteligível na poesia é bem conhecida. Os poetas, em particular, os modernistas (por exemplo, o futurismo, dadaísmo, surrealismo, etc.) fizeram experiências com diferentes técnicas de fazer a ilegível linguagem poética, ininteligível, ou simplesmente inacessível. Experimentos modernistas e de *avant-garde* deram lugar a práticas pós-modernas, que podem ser vistas como em oposição ou em continuidade aos antepassados modernistas. Além das práticas artísticas e poéticas, as experiências tipográficas nas obras de *designers* gráficos na década de 1980 e 1990 (como, por exemplo, David Carson e Kyle Cooper) brincam com a ilegibilidade e os limiares de legibilidade, em que é comumente chamado *design* gráfico pós-moderno. As obras digitais obviamente remediaram outros arranjos de texto visual, tais como a combinação de texto e imagem, diríamos que a perturbação e a desordem que dominam o *layout* da obra pertencem mais à experimentação literária modernista e pós-modernista e à exploração artística do ruído visual.

O poeta simbolista francês Stéphane Mallarmé nos faz refletir sobre o pensamento contemporâneo nas poéticas visuais com a sua obra de 1897 “Um jogo de dados”. A obra é frequentemente evocada tanto como um ponto de partida ou um divisor de águas em relação à poesia visual experimental contemporânea. Johanna Drucker observa apropriadamente em sua discussão das poéticas visuais experimentais do século 20 que - Mallarmé fez um trabalho cujo gráfico e representação visual é indiscutivelmente essencial para fazer o seu significado

poético, portanto, fazendo um texto poético visual exemplar (1998, p. 115). Parcialmente influenciadas por Mallarmé, as explorações poéticas, em particular, os arranjos tipográficos e as justaposições palavra-e-imagem poderiam ser encontradas sob a rubrica - modernismo. Na era do pós-guerra, a poesia concreta ampliou o engajamento na experimentação e inovação poética visual. É comum agora evocar tal linhagem, tanto nas discussões sobre a poesia contemporânea visual impressa e digital. A obra de Mallarmé pode ser vista como precursora do tipo de poesia digital em geral, mas em relação aos poemas de ruído visual, outros poemas contemporâneos podem ser mais úteis para esclarecer sobre as particularidades dessas práticas digitais.

Dworkin em seu importante estudo, *Reading the Illegible*, trabalhando com operações visuais de apagamento, impressão sobreposta e indefinição impressa, discute o ruído em poemas de Susan Howe, Charles Bernstein, entre outros. Essas táticas de impressão de “ilegibilidade” desestabilizam os modos convencionais de leitura e se assemelham às estratégias visuais de alguns poemas digitais de ruído visual, especialmente no uso de camadas e impressão sobreposta. Além disso, os tamanhos das letras e a aglomeração de letras e palavras, e uma ruptura com a posição da sentença horizontal aparecem em obras impressas como “*The Word Made Flesh*” de Drucker. Neste ponto, é importante ouvir Funkhouser no que diz respeito à comparação fácil de poemas digitais com obras impressas que compartilham uma semelhança superficial que e que não é intrinsecamente “apoiadas por ideologias ou métodos compartilhados (2007, p. 26) ou, mais ao ponto, não compartilham posições culturais”.

Se compararmos as estratégias visuais de *Veil* de Charles Bernstein (1976), ou as superimposições tipográficas e as linhas oblíquas de impressão de Susan Howe em *Scattering as Behavior Toward Risk* (1990), ou o *Camp Printing* poems de Rosmarie Waldrop (1970), ou *Carnival* de Steve McCaffery (1967-1970; 1970-1975) contrapontos interessantes para as técnicas de ruído visual aparecem. *Veil* de Bernstein, por exemplo, é composto como um texto linear e, em certo sentido, organizado. No entanto, uma vez que várias linhas ocupam o mesmo espaço visual, sobrepostas no topo umas das outras, o resultado é um texto denso e excessivo. O texto dele é um palimpsesto quase impossível de ler. A respeito da obra Dworkin argumenta:

The graphic forms of writing in *Veil* are so difficult, the increased —difficulty and length of perception— so extreme, that the reader is repeatedly made aware of the most minute aspects of visual perception, which the habitual reader can usually afford to ignore: the general situation of the reading space, the sculptural dimensions of the book, and the physicality of the reader’s

entire body, which can no longer be ignored in an illusion of direct mental engagement with the writing. (DWORKIN, 2003, p. 57)<sup>91</sup>

A ênfase de Dworkin sobre a recepção ótica de um texto tão excessivo como *Veil* vai bem com o próprio mandato de Bernstein “uma poética da ótica.” Em um movimento mais familiar de referência autotélica, o artifício da obra seduz e, de fato, requer que o leitor reflita sobre o seu envolvimento que move a leitura além dos modos convencionais. Este envolvimento, em *Veil*, é principalmente ocular.



Fig. 12: Charles Bernstein – *Veil*

Fonte: <http://wings.buffalo.edu/epc/authors/bernstein/books/veil/veil-1.html>

A visualidade que *Veil* emprega não constitui uma visualidade formada ou pictórica. A representação pictórica da concretos (por exemplo, *Apfel* de Reinhard Dohl) ou *Calligrammes* de Apollinaire é muito diferente da impressão sobreposta e do *layout* dos poemas. Da mesma forma, como afirma Dworkin, as linhas que se interpenetram e a impressão irregular em alguns dos poemas, são destinadas a desestabilizar a digitalização convencional do leitor, olhando através da superfície material. Em *Veil*, por exemplo, a desorientação do leitor quase impossibilita qualquer leitura.

Há diferenças entre as estratégias das poesias de ruído visual das obras impressas digitais. Nós sugerimos três pontos principais de diferença: o movimento, a interação do leitor e o tempo, que tudo informa e orienta a percepção do leitor\usuário. Muitas vezes, a diferença mais evidente entre uma obra impressa de uma digital é o movimento. É comum chamar “movimento” ou “cinetismo” nos *layouts* da obra impressa. Assim, por exemplo, os experimentos tipográficos de Marinetti na Itália, nas primeiras décadas do século 20 são

<sup>91</sup> As formas gráficas da escrita de *Veil* são muito difíceis, o aumento da dificuldade e duração da percepção tão extrema, que o leitor é repetidamente feito ciente dos aspectos mais minútos de percepção visual, o qual o leitor habitual normalmente pode dar-se ao luxo de ignorar: a situação geral do espaço de leitura, as dimensões esculturais do livro e a fisicalidade do corpo do leitor, que não pode mais ser ignorada em uma ilusão de envolvimento mental com a escrita. (Tradução nossa)

frequentemente descritos como sendo caracterizados por um *layout* que transmite velocidade e dinamismo.



Fig. 13: Parole in Libertà - Marinetti

Fonte: [http://www.antoniomiranda.com.br/poesia\\_visual/futurismo\\_marinetti.html](http://www.antoniomiranda.com.br/poesia_visual/futurismo_marinetti.html)

As formas de mídia digital podem incorporar diferentes tipos de movimento, por exemplo, por meio de codificação específica e aparência visual, tais como imagens e letras animadas, ou através da inscrição codificada das possibilidades de interação do leitor/usuário com a obra. Os movimentos que o leitor faz ao clicar, passar o cursor sobre a tela, ou quaisquer outros movimentos, podem ser programados para causar uma reação na obra que não é estática.

Em poemas como “*Spawn*” e “*Breathing/Secret of Roe*”, a interação do leitor com a obra digital é crucial para que a leitura ocorra. Essa interação não está diretamente ligada ao ruído visual que domina as expressões visuais e cinéticas destas obras, mas sim intrinsecamente, faz parte de sua estética. Independentemente do resultado, o envolvimento corporal além do visual, é necessário nessas obras, assim como em muitos outros poemas digitais.

Como já vimos em outros poemas, a possibilidade material de controlar o tempo nas obras digitais vem a ser um importante recurso da poesia digital. A leitura não é apenas temporal, o ato cognitivo de um leitor que lê um texto com o mínimo de movimento dos olhos, explorando a página e contemplando o seu significado, é sim, um passo-a-passo, desdobrando a obra pelo o que ela foi programada, submetida à vontade e as escolhas do leitor.

A materialidade dos poemas intimamente conecta-se, aumenta, e reforça os temas poéticos. Sugerimos que o ruído visual empregado nestes poemas é uma prática poética, como está evidente nos poemas impressos também. Como tal, o ruído visual é construído por arranjos tipográficos de excesso e sobreposição, com o uso de determinado posicionamento de imagens e letras através da orquestração dos movimentos do leitor. Além da metáfora ou da

ilusão, nas obras impressas, nos poemas digitais, o movimento é uma função eficaz. Esta função é parte integrante de qualquer sentido e significado que o leitor leva para a obra. Não é, portanto, apenas uma função instrumental para iniciar uma obra, ou ler um texto, mas torna-se parte do processo de leitura e interpretação.

## CONSIDERAÇÕES GERAIS

Ao longo desta dissertação, investigamos como a forma poética é orquestrada na mídia digital. Desse ponto de vista podemos deduzir que devido as suas construções, os poemas digitais exigem que suplementemos a poética tradicional clássica com novos métodos e novos termos. Assim, foram sugeridos termos como evento poético e poemas cinematográficos para explicar as dimensões textuais, visuais e cinéticas dos poemas digitais. Levantamos perguntas sobre a materialidade literária na era da mídia digital, e sugeridas algumas respostas a respeito de como é que a materialidade pode ser articulada. Argumentamos que as práticas poéticas são processos vivenciais e materiais intrincados para os leitores que se tornam leitores/usuários, ou seja, aqueles que praticam interatividade com o texto e o espaço virtual.

As ilusões multidimensionais e o espaço-temporalidade dos poemas discutidos no capítulo dois permitem que o seu leitor/usuário seja imerso em um mundo que não depende só da imaginação, mas requer uma ação incorporada para que a leitura ocorra. Como contraponto a esses lugares ilusórios (apontando para as instalações tridimensionais que exploramos) também analisamos os poemas que enfatizam um espectador, sem interação. Os poemas cinematográficos, como os chamamos, dependem das colagens de texto, imagens e som para gerarem os poemas, o que desencadeia uma sensação cinematográfica na leitura da poesia. Em nossa análise, procuramos apontar como a animação altera a percepção do texto poético visual. Discutimos também, como um tipo particular de estratégia visual envolvendo palavras é usado para construir uma experiência “visualmente barulhenta” para o leitor/usuário. Aqui, o movimento torna-se uma parte essencial da leitura, que de outra forma permaneceria ilegível porque apresenta os signos de modo embaralhado.

As práticas apresentadas podem e aparecem na mesma obra, ou seja, não são excludentes, nem pretendem ser vistas, definidas ou separadas como “subgêneros”. Ao longo desta dissertação, constatamos por meio de leituras próximas de certas características dominantes a presença reiterada de construções materiais das práticas e como a materialidade poético-digital afeta o significado que o leitor/usuário das obras as apreende. Os termos que propusemos (a poesia cinematográfica e o evento poético) pretendem colaborar para a elucidação daquilo que a materialidade poético-digital possibilita. A análise material empreendida por meio de leituras estreitas (na verdade, de múltiplas experiências) da superfície, contexto e codificação do “funcionamento interior” das obras, aproxima-se da caracterização de como o leitor/usuário pode extrair o sentido desses poemas.

Embora o campo da poesia digital possa parecer tão novo, mesmo neste estágio, é impossível cobri-lo de forma abrangente. Em primeiro lugar, o campo é dinâmico porque explora as fronteiras de gênero, parte integrante da poética de muitos praticantes. Em segundo lugar, o campo é multinacional, pois, o programa de artistas e poetas no festival de e-poesia em Paris de 2007, por exemplo, oferece prova de como a poesia digital está se espalhando e agora é um campo vibrante de práticas em diversos países e idiomas. Dezenas de poetas, artistas e acadêmicos de mais de quatorze países, como Alemanha, Áustria, Brasil, França, Suíça, Austrália, Canadá, Portugal, Espanha, Noruega, Suécia e no Reino Unido e EUA, participaram do evento ocorrido durante três dias. Nesse evento, poetas envolveram-se com as tecnologias digitais em diferentes idiomas e contextos poéticos. Naturalmente, o estudo da poesia digital é e continuará a ser realizado em diferentes idiomas e contextos acadêmicos. Embora o evento em Paris tenha sido um exemplo de como os poetas e estudiosos podem ir além das fronteiras linguísticas e acadêmicas, houve momentos também, em que tais limites não puderam ser transpostos. Uma das razões apresentadas pelos organizadores do evento refere-se ao uso de diferentes linguagens utilizadas durante as apresentações de trabalhos e discussões. Entre os mais utilizados foram Francês, Inglês, Português e Espanhol. Embora tenham sido feitos esforços para oferecer tradução, as discussões foram por vezes dificultadas por barreiras linguísticas.

O poema identificado como código, ou escrita em código, é o termo dado a obras digitais que se envolvem com questões da (poética) língua como código e a linguagem codificada pelo computador. O poema código pode ser visto como parte de um interesse maior na geração computadorizada do texto, imagem e som, também evidente na arte digital. O “código” em todas as suas conotações atraiu a atenção artística e acadêmica nos últimos anos.

Muitas conferências, nos últimos anos, têm explorado com abundância questões referentes ao conceito de “código”. No *Ars Electronica* em 2003, por exemplo, o tema foi o código: “*Code - The Language of Our Time: Code=Law, Code=Art, Code=Life*”. A convenção da *Modern Language Association*, em 2006, teve duas sessões relacionadas ao código e a literatura, “*Reading Code*” e “*Cyphernetics*”: “*Signs, Codes, Texts*”. Na 21st conferência anual da *Society for Literature, Science, and the Arts* em 2007 o conceito de *code* foi anunciado simplesmente como “*CODE*”. Uma série de livros acadêmicos e artigos sobre o tema foi publicada, como *My Mother Was a Computer* de Hayles, *Cutting Code: Software and Sociality* de Adrian Mackenzie; parte do artigo de Raley “*Code.surface || Code.depth*” em que analisa o código e as suas práticas literárias e o livreto de Florian Cramer *Words Made*

*Flesh*. Novos campos de estudo relacionados à produção cultural e a informática têm surgido, como o MIT *Press Platform Studies Series* editado por Nick Montfort e Ian Bogost. Em uma nota mais geral, O Código Da Vinci de Dan Brown poderia ser visto como o advento do interesse no “código” pelo público em geral.

O que se pode fazer desta onda de interesse pelo “código”? Pode ser, como sugere Hayles, que atualmente estejamos vendo o surgimento do que ela chama por “*Regime of Computation*” como a metáfora cultural dominante para o nosso tempo (*My Mother Was a Computer*). Como ela observa, uma fase tão histórica que liga a tecnologia dominante com os modelos do mundo estaria de acordo com os modelos mecânicos anteriores, tais como a teoria do universo mecânico. Podemos reconhecer, por meio dos estudos literários, elementos do interesse atual no “código” como o brotar de teorias estruturalistas e pós-estruturalistas sobre a linguagem. Em parte, a ênfase no código é reflexo da tecnologia dominante, mas também pode ser, teoricamente, derivada do que veio a ser conhecida por virada linguística. Na interseção deste crescente interesse geral no código, e nas práticas literárias processuais, encontramos práticas poéticas processuais digitais emergentes.

No domínio digital, os poemas processuais que usam computadores para gerar o código são conhecidos, simplesmente, como “*Codeworks*”, um termo originalmente proposto por Alan Sondheim. Diferentes categorias de *Codework* foram propostas pelos críticos e poetas, Alan Sondheim, Rita Raley e John Cayley.

O que acontece com o texto literário que, através da manipulação manual, pode ser desmontado, remontado e, finalmente, quebrado em pedaços e deitado aos pés do leitor/usuário, como em *Screen*? Qual é a natureza da projeção visual tridimensional que exige a experiência personificada de leitura do leitor\usuário? E como, finalmente, essas experiências afetam a nossa a nossa visão da materialidade e visualidade da literatura? As perguntas destas obras aumentam a exploração do fazer poético na era das novas mídias e apresentam desafios fascinantes para os pesquisadores.

As tecnologias digitais do momento cultural que Tim O'Reilly e outros chamaram de Web 2.0 estão afetando os modos poéticos de expressão e publicação também, os poetas usam *blogs*, tecnologias móveis, e uma série de outras ferramentas digitais para criar poesia. Jay Bolter chama esse tempo de “*the late age of print*”. Talvez, possamos também inferir, no momento, que estamos experimentando o início de uma mudança de paradigma na forma sobre como a poesia é criada e como pensamos e escrevemos sobre ela. O resultado da digitalização e dos recursos midiáticos, sem dúvida, também tem sido uma forma de multiplicação das formas artísticas e literárias. São mudanças que despontam em meio a

mudanças culturais que se refletem nos estudos literários em ritmo crescente. Nesse sentido, o argumento que nós gostaríamos de usar para convencer o leitor desta dissertação, é que as instâncias materiais das obras literárias são importantes. Os poemas digitais nos lembram desta verdade que é válida para todas as formas de produção cultural humana. Embora o fenômeno em si seja, e poderá ser sempre, menor em uma vasta gama de empreendimentos literários, pode ajudar-nos a começar a fazer perguntas cruciais sobre as materialidades das obras literárias e seus efeitos nos estudos literários.

Hoje, as tecnologias digitais são dominantes como ferramenta para a escrita. Escrever poesia na era das novas mídias não significa que o resultado assemelha-se aos poemas analisados nesta dissertação. No entanto, as questões que eles colocam e as respostas que eles sugerem podem fornecer uma visão mais aprofundada da materialidade de outras formas literárias, como eles são criados nas mídias de hoje. Ser nativo digital está rapidamente se tornando a norma, não a exceção, e os estudiosos da literatura precisam descobrir o que isso implicará para a leitura, escrita e pensamento sobre a poesia no século XXI.

## Referências:

AARSETH, Espen. "Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art." Ryan 31-41.

\_\_\_\_\_. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, MD: Johns Hopkins UP, 1997.

\_\_\_\_\_. "About the ELO" - *The Electronic Literature Organization*.  
<http://eliterature.org/about/>

ALIGUIERE, Dante. *The Inferno of Dante: A New Verse Translation*. Trad. Robert Pinsky. New York, NY: Farrar, 1994.

BALDWIN, Sandy. "A Poem Is a Machine to Think With: Digital Poetry and the Paradox of Innovation." Rev. of Dig[iT]al Poet(I)(c)s: The Making of E-poetries by Loss Pequeño Glazier. *Postmodern Culture* 13.2 (2003).

BLOCK, Friedrich. 2002. "Digital Poetics or On the Evolution of Experimental Media Poetry." <http://www.netzliteratur.net/block/p0et1cs.html>.

BLOCK, Friedrich, Christiane Heibach, and Karin Wenz, eds. *P0es1s: The Aesthetics of Digital Poetry*. Ostfildern-Ruit, Germany: Hatje Cantz, 2004.

BOLTER, Jay David. "Ekphrasis, Virtual Reality, and the Future of Writing." *The Future of the Book*. Ed. Geoffrey Nunberg. Berkeley, CA: U of California P, 1996: 253-272.

\_\_\_\_\_. *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 1991.

\_\_\_\_\_. *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*. 2nd edition. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2001.

BOLTER, Jay David and Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*.

BOHN, Willard. *The Aesthetics of Visual Poetry: 1914-1928*. Chicago, IL: U of Chicago P, 1986. *Cambridge, MA: MIT P, 1999*.

BOOTZ, Philippe. —The Problem of Form: Transitoire Observable, A Laboratory for Emergent Programmed Art. *Gendolla and Schäfer* 89-103.

\_\_\_\_\_. Born Digital: Children of the Revolution. *WIRED Magazine* 10.9 (September 2002).  
<http://www.wired.com/wired/archive/10.09/borndigital.html>

CARROLL, Noël. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge UP, 1996.

CAYLEY, John. "Bass Resonance." *Mute: Culture and Politics After the Net* 29 (2005).  
<http://www.electronicbookreview.com>

\_\_\_\_\_.riverIsland - <http://homepage.mac.com/shadoof/FileSharing9.html>

CAYLEY, John, Gilles Perring, Douglas Cape et al. *What We Will*. 2003.  
<http://www.z360.com/what/>

DERRIDA, Jacques. *Archive Fever: A Freudian Impression*. Trans. Eric Prenowitz. Chicago, IL: U of Chicago P, 1998.

DRUCKER, Johanna. *The Century of Artists' Books*. New York, NY: Granary Books, 1995.

DWORKIN, Craig. *Reading the Illegible*. Evanston, IL: Northwestern UP, 2003.

ECO, Umberto; CARRIÈRE, Jean-Claude. *Não contem com o fim do livro*. Trad. André Telles. Rio de Janeiro: Record, 2010. p. 269

HAYLES, N. Katherine. *Electronic Literature: New horizons for the literary*. Notre Dame: University of Notre Dame, Ind., 2008.

\_\_\_\_\_. *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999.

\_\_\_\_\_. *My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts*. Chicago: University of Chicago Press, 2005.

\_\_\_\_\_. *Print is Flat, Code is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis* *Poetics Today* 25 (2004): 67-90.

\_\_\_\_\_. *Writing Machines*. Cambridge: MIT Press, 2002.

HIGGINS, Dick. *Synesthesia and Intersenses: Intermedia*. (1965) UbuWeb Papers [http://www.ubu.com/papers/higgins\\_intermedia.html](http://www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html)

HOWE, Susan. *Scattering as Behavior Toward Risk*. *Singularities*. Middletown, CT: Wesleyan UP, 1990. 61-70.

IKONEN, Teemu. *Moving Text in Avant-Garde Poetry: Towards a Poetics of Textual Motion*. *Dichtung Digital*. 30.4 <http://www.dichtung-digital.com/2003/issue/4/ikonen/index.htm>

JACKSON, K. David, Eric Vos and Johanna Drucker. *Experimental—Visual—Concrete: Avantgarde Poetry Since the 1960s*. Amsterdam: Rodopi, 1996.

JAKOBSON, Roman. *From Linguistics and Poetics. 1960. The Norton Anthology of Theory and Criticism*. General Ed. Vincent B. Leitch. New York, NY: Norton, 2001.

KARPINSKA, Aya. *The Arrival of the Beebox*. <http://www.technekai.com/box/index.html>

KARPINSKA, Aya and Daniel Howe. *open.ended*. (2004) <http://www.technekai.com/>

KAUFMAN, Anthony. *Ad Agency Boosts Poetry's Profile, With Web Videos*. *The Daily Reel* Feb. 27. 2007. <http://www.thedailyreel.com/news-opinion/reel-focus/ad-agency-boosts-poetrys-profile-with-youtube>

KRIEGER, Murray. *Ekphrasis: the Illusion of the Natural Sign*. Baltimore, MD: Johns Hopkins UP, 1992.

LANDOW, George P. *Hyper, text, theory*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1994.

MALLARMÉ, Stéphane. *Collected Poems*. Trans. Henry Weinfield. Berkeley, CA: U of California P, 1995.

MANOVICH, Lev. *Generation Flash*. 2002.

[http://www.manovich.net/DOCS/generation\\_flash.doc](http://www.manovich.net/DOCS/generation_flash.doc)

\_\_\_\_\_. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT P, 2001.

MCGANN, Jerome. *Black Riders: the Visible Language of Modernism*. Princeton, NJ: Princeton UP, 1993.

\_\_\_\_\_. *Contemporary Poetry and Alternate Routes. Politics and Poetic Value*. Ed. Robert von Hallberg. Chicago, IL: U of Chicago P, 1987. 253-76.

\_\_\_\_\_. *A Critique of Modern Textual Criticism*. Chicago, IL: U of Chicago P, 1983. ---. *Radiant Textuality: Literary Studies after the World Wide Web*. New York, NY: Palgrave, 2001.

\_\_\_\_\_. *The Textual Condition*. Princeton, NJ: Princeton UP, 1991.

McHALE, Brian. *The Obligation toward the Difficult Whole: Postmodernist Long Poems*. Tuscaloosa, AL: U of Alabama P, 2004.

\_\_\_\_\_. *Postmodernist Fiction*. New York, NY: Routledge, 1987.

MEMMOTT, Talan. *Beyond Taxonomy: Digital Poetics and the Problem of Reading*. Morris and Swiss 293-306.

\_\_\_\_\_. *Lexia to Perplexia*. The Iowa Review Web. 1 Sept. 2000. [http://www.uiowa.edu/~iareview/tirweb/hypermedia/talan\\_memmott/](http://www.uiowa.edu/~iareview/tirweb/hypermedia/talan_memmott/)

MITCHELL, W.J.T. *Ekphrasis and the Other*. Mitchell, Picture Theory 151-182. ---. *Iconology: Image, Text, Ideology*. Chicago, IL: U of Chicago P, 1986.

\_\_\_\_\_. *The Pictorial Turn*. Artforum. March 1992: 89-94.

\_\_\_\_\_. *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago, IL: U of Chicago P, 1994.

\_\_\_\_\_. *Spatial Form in Literature: Toward a General Theory*. Critical Inquiry 6 (1980): 539-567.

\_\_\_\_\_. *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*. Chicago, IL: U of Chicago P, 2005.

MORRIS, Adelaide. *New Media Poetics: As We May Think/How to Write*. Morris and Swiss 1-46.

NUNES, Mark. *Virtual Topographies: Smooth and Striated Cyberspace*. Ryan 61-77.

OULIPO. *Atlas de littérature potentielle*. Paris, Gallimard, 1988.

\_\_\_\_\_. *OuLiPo*. Disponível em: <<http://www.ouliipo.net/>>. acessado em

PERLOFF, Marjorie. *Differentials: Poetry, Poetics, Pedagogy*. Tuscaloosa, AL: U of Alabama P, 2004.

\_\_\_\_\_. *Radical Artifice: Writing Poetry in the Age of Media*. Chicago, IL: U of Chicago P, 1991.

PURDY, Strother B. *Technopoetics: Seeing What Literature Has to Do with the Machine*. *Critical Inquiry* 11 (1984) p. 130-140.

RALEY, Rita. *Code.surface // Code.depth*. *Dichtung Digital* 36.1 (2006): n.pag. <http://www.dichtung-digital.com/2006/01/Raley/index.htm>

ROSENBERG, Jim. *The Interactive Diagram Sentence: Hypertext as a Medium of Thought*. *Visible Language* 30 (1996): 102-117.

SANTAELLA, Lucia. *Três Tipos de Leitores: o contemplativo, o movente e o imersivo/Matrix: corpo plugado e mente imersa*. In: **Navegar no Ciberespaço**. O perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2000.

SAPNAR, Megan. *The Code Looks Back: Flash Software, Virtual Spectators, and the Interactive Image*. MA Thesis. Georgetown U, 2002.

SONDHEIM, Alan. *Introduction: Codework*. *American Book Review*. 22.6. (2001) <http://www.litline.org/ABR/issues/Volume22/Issue6/sondheim.pdf>

STEFANS, Brian Kim. *The Dreamlife of Letters*. 2000. [http://www.arras.net/RNG/flash/dreamlife/dreamlife\\_index.html](http://www.arras.net/RNG/flash/dreamlife/dreamlife_index.html)

\_\_\_\_\_. *From Byte to Inscription: An Interview with John Cayley*. *The Iowa Review Web* <http://www.uiowa.edu/~iareview/tirweb/feature/cayley/index.html>

STRICKLAND, Stephanie and Cynthia Lawson. *Making the Vniverse*. <http://www.vniverse.com/Vniverse>.

SWISS, Thomas. *Electronic Literature: Discourses, Communities, Traditions Working paper*. [http://www.english.uiowa.edu/works/swiss\\_elec\\_lit.pdf](http://www.english.uiowa.edu/works/swiss_elec_lit.pdf)

TORRES, Rui. *Digital Poetry and Collaborative Wreadings of Literary Texts*. Portal da Ciberliteratura. <http://po-ex.net/ciberliteratura/index.php>

TORRES, Rui. *Amor de Clarice*. Porto: Universidade Fernando Pessoa. 2005. Disponível em: <<http://telepoesis.net/amorclarice/index.html>>. Acesso em: fevereiro de 2014.

\_\_\_\_\_. *Poesia experimental e ciberliteratura: por uma literatura marginalizada*. Disponível em: <http://telepoesis.net/>. Acesso em fevereiro de 2014.

WARDE, Beatrice. *The Crystal Goblet, or Printing Should be Invisible: The Crystal Goblet: Sixteen Essays on Typography*. London: Sylvan, 1955. 11-17.

WARDRIP-FRUIN, Noah. *Expressive Processing: On Process-Intensive Literature and Digital Media*. Brown University, 2006.

ZINNA, Alessandro. *Le interfacce degli oggetti di scrittura*, Roma: Meltemi, 2004.