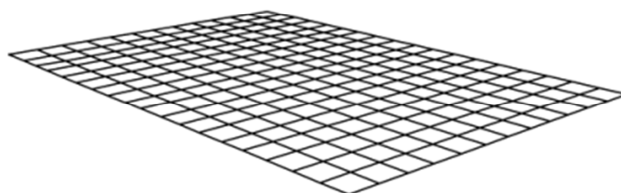
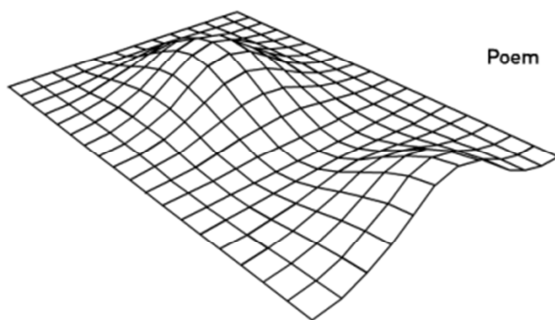


Page



Poem



Nous n'avons pas compris Descartes

Maíra Borges Wiese

A POESIA DIGITAL DE ANDRÉ VALLIAS

Dissertação de Mestrado em Estudos Literários e Culturais, na área de especialização em Literatura Comparada, orientada pelo Doutor Manuel José Freitas Portela e pela Doutora Maria Marta Dias Teixeira Costa Anacleto, apresentada à Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra.

2012



UNIVERSIDADE DE COIMBRA

Faculdade de Letras

A POESIA DIGITAL DE ANDRÉ VALLIAS

Ficha Técnica:

Tipo de trabalho	Dissertação de Mestrado
Título	A POESIA DIGITAL DE ANDRÉ VALLIAS
Autor	Maíra Borges Wiese
Orientador	Doutor Manuel José Freitas Portela
Orientadora	Doutora Maria Marta Dias Teixeira Costa Anacleto
Júri	Presidente: Doutor António Apolinário Caetano Silva Lourenço
	Vogal: Doutor Pedro Alexandre da Cunha Reis
Identificação do Curso	Mestrado em Estudos Literários e Culturais
Área científica	Letras
Especialidade	Literatura Comparada
Data da defesa	15-11-2012
Classificação	19 valores



UNIVERSIDADE DE COIMBRA

RESUMO

Esta dissertação dedica-se à leitura de uma parcela da produção poética digital do poeta e designer brasileiro André Vallias. Seu poema-manifesto inaugural *Nous n'avons pas compris Descartes*, os poemas multimídia animados *A encantação pelo riso*, *Reza-brava para São Sebastião* e *Poema Civil n°1*, e a série de poemas gráficos criados em AutoCAD – *Hexaameron*, *IO*, *Prthvī* e *De verso* –, serão lidos sob duas intenções principais: a de percebê-los dentro da corpus da Poesia Digital, ou seja, perceber de que modo se apropriam e refletem a materialidade a partir da qual foram elaborados; e a intenção de traçar um conjunto de características – formas, temas e procedimentos – que delineiam uma poética particular do autor. Design, estruturas gráficas, colagens e citações, metalinguagem e inter-relação de códigos são alguns desses traços. Estes edificam e espelham a proposição do próprio Vallias do poema como um “diagrama aberto”, uma escrita multisígnica que não privilegia o signo verbal, mas o contrário: abre-se à pluralidade de códigos que, por sua vez, encontra nas “páginas” e instrumentos digitais de composição um espaço rico em possibilidades. Ao analisar cada um de seus poemas separadamente, este trabalho buscará propiciar uma introdução mais atenta à obra de um poeta digital de certo modo pioneiro, ainda pouco estudado no Brasil ou fora de suas fronteiras.

ABSTRACT

The aim of this M.A. dissertation is to analyze a series of works by the Brazilian digital poet and designer André Vallias. Starting with his manifesto poem *Nous n'avon pas compris Descartes*, followed by multimedia and animated poems – *A encantação pelo riso*, *Reza-brava para São Sebastião* and *Poema Civil nº 1* – and by graphic poems made on AutoCAD – *Hexaemeron*, *IO*, *Prthvī* and *De verso* –, this dissertation follows two reading strategies. The first attempts to understand those works as part of the corpus of Digital Poetry, i.e., how they appropriate and reflect digital materiality. The second describes a set of features – forms, themes, and procedures – that define the poetics of André Vallias. These features include the use of design practices, graphic structures, collage and citation, metalanguage, and code inter-relations, through which Vallias's concept of poetry as an “open diagram” is materialized. His work can be described as a multi-signifier writing practice – a verbal and nonverbal multimodal form of writing –, open to a variety of codes, in which digital page and digital tools are explored as a rich space of possibilities. Through close readings of a series of poems by André Vallias, this dissertation will introduce the reader to the work of a pioneer digital poet, whose poems have not been properly studied either in Brazil or outside of its borders.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus orientadores, Doutor Manuel Portela e Doutora Marta Teixeira Anacleto.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	8
1. NOUS N'AVONS PAS COMPRIS DESCARTES OU ASPECTOS DA MATERIALIDADE DIGITAL	13
1.1. A transição: da malha serigráfica ao AutoCAD	13
1.2. <i>Nous n'avons pas compris Descartes</i> – breve descrição	17
1.3. <i>Nous n'avons pas compris Descartes</i> a partir de uma perspectiva diacrônica	20
1.4. A dinâmica da página	24
1.5. Escrita, design e o poema como um “diagrama aberto”	34
2. POEMAS MULTIMÉDIA ANIMADOS	43
2.1. <i>Nous n'avons pas compris Descartes em flash</i>	46
2.3. <i>A encantação pelo riso</i> : tradução, multimodalidade e aspectos da animação.....	50
2.3. <i>Reza-brava para São Sebastião</i> : colagem e edição audiovisual	57
3.4. <i>Poema Civil n° 1</i> : Rio de Janeiro, jogo de transparências e temporalidade	62
3. POEMAS GRÁFICOS: TRIDIMENSIONALIDADE, INTERMEDIALIDADE E FUNÇÕES DO UTILIZADOR.....	66
3.1. <i>Hexaemeron</i> : criação, acaso e permutações.	75
3.2. <i>IO: Analysis</i> : tecno-palavra-imagem-corpo.....	81
3.3. <i>Prthvī</i> : diagrama sonoro e leitura volumétrica	85
3.4. <i>De verso</i> : “os agricultores da revolução neolítica face aos nômades omniconstrutores do presente”	89
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	95
BIBLIOGRAFIA	98
ANEXO.....	106

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. <i>Nous n'avons pas compris Descartes</i> [captura de tela]	17
Figura 2. <i>Nous n'avons pas compris Descartes</i> [montagem a partir de captura de tela]	46
Figura 3. <i>A encantação pelo riso</i> [montagem a partir de captura de tela]	50
Figura 4. <i>A encantação pelo riso</i> [captura de tela]	56
Figura 5. <i>Reza-brava para São Sebastião</i> [montagem a partir de captura de tela]	57
Figura 6. <i>Reza-brava para São Sebastião</i> [captura de tela]	59
Figura 7. <i>Poema Civil n°1</i> [montagem a partir de caputura de tela]	62
Figura 8. <i>Hexaemeron</i> [montagem a partir de captura de tela]	75
Figura 9. <i>IO: Analysis</i> [montagem a partir de captura de tela]	81
Figura 10. <i>Prthvī</i> [montagem a partir de captura de tela]	85
Figura 11. <i>De verso</i> [montagem a partir de captura de tela]	89
Figura 12. <i>De verso</i> [captura de tela]	93

Introdução

A literatura de nosso século é computacional, afirmaria Katherine Hayles (2008, p. 43). Isso porque, ela justifica, quase toda a produção escrita hoje é inicialmente composta (e/ou editada) através de uma interface digital. Esses textos literários são, nas palavras de Hayles (que seguem em tradução livre), arquivos digitais antes de se tornarem livros (p. 43). O mesmo poderia ser dito acerca da produção de poesia (ou de boa parte dos objetos culturais contemporâneos). Mas qual seria a especificidade do termo “digital” na poesia que aqui estudamos?

Sandy Baldwin, em prefácio ao livro *Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of Forms, 1959-1995*, de Christopher Funkhouser, assinala a dificuldade de definição do termo, que já se inicia pelo conceito turvo da palavra “poesia”: “The question of defining *digital poetry* devolves to the question of poetry itself, of distinguishing what makes a poem a poem and not something else. [...] The definition of *digital poetry* remains up for grabs. [...] Even the enthusiasts of digital poetry, those in the know, cannot agree on the definition of *digital poetry*. (p. xv)”. Uma das definições de Funkhouser, por sua vez, concentra-se no caráter de poética emergente da poesia digital: “Digital poetry is a new genre of literary, visual, and sonic art launched by poets who began to experiment with computers in the late 1950s” (2007, p. 1); mas ao mesmo tempo a percebe como um desdobramento, ou continuação, da prática experimental do século anterior: “The aesthetics of digital poetry are an extension of modernist techniques” (p. 3).

Em outra passagem, Funkhouser traz uma definição do livro *p0es1s: The Aesthetics of Digital Poetry*, a qual acolhe como guia (e que talvez se apresente como uma definição-consenso do termo):

[...] *digital poetry* “applies to artistic projects that deal with the medial changes in language and language-based communication in computers and digital networks. Digital poetry thus refers to creative, experimental, playful and also critical language art involving programming, multimedia, animation, interactivity, and net communication” (Cit. por. Funkhouser, 2007, p. 22).

A poesia digital parece então surgir da combinação entre esses dois elementos: entre a prática artística que se debruça sobre as possibilidades criativas e originais do signo verbal (sonoras, imagéticas, semânticas, etc), e a realização desta prática conjugada à manipulação de outro código, o digital, e das estruturas complexas que este edifica (a programação, multimodalidade, etc). Apesar de tal definição ainda guardar uma outra questão elementar, que surge das várias possibilidades de tal combinação não resultar numa “poesia digital”, questão a saber: quais propriedades da materialidade digital conferem ao poema tal “status”?, é através dessa definição geral, e de um conjunto de características recorrentes, que aqui a poesia do nosso autor em questão será pensada.

Em 1992, André Vallias organiza com Friedrich Block a primeira mostra internacional exclusivamente dedicada à “poesia feita em computador” – a *POesIs*. A fascinação por um certo tipo de “código”, relativamente recente, e por uma particular “técnica manual” unia os poetas participantes. Pelo primeiro, o código digital, por “dissolve(r) as fronteiras entre corpos, superfícies, sons, palavras, pontos, melodias, letras e números¹”, um código que permite a representação de todos os outros códigos; pela segunda, por apresentar outros tipos de movimentos manuais de composição: “os poetas”, “seduzidos pelos seus dedos” (do latim: *digitus*), apertam botões em teclados, mouses, superfícies, etc., e o trabalho dessa atividade manual resulta em “gráficos, impressões de computador, textos interativos, instalações sonoras, hologramas e animações gráficas²”. É desta junção entre o código digital, as interfaces computacionais (físicas e virtuais/visuais) e o modo como este novo poeta “manuseia” estas interfaces que deriva a poesia digital.

Após a primeira mostra *POesIs*, muita coisa mudou. A expansão dos PCs, o avanço da *World Wide Web*, o desenvolvimento variado de softwares, etc., possibilitou o crescimento e a diversidade de produção de poesia digital que hoje vivenciamos. As primeiras criações de Vallias – poemas gráficos elaborados em AutoCAD e publicados em papel – hoje estão configuradas para a interface da web. A poesia digital já começa a ser separada por “gêneros” e períodos (a exemplo do livro *Prehistoric Digital Poetry*), correspondentes ao tipo de software utilizado, ao tipo de participação do leitor e à

¹ Tradução livre do texto introdutório do encarte da mostra *POesIs*. Disponível em: <http://www.p0es1s.net/p0es1e.htm>

² Também tradução livre do encarte da mostra *POesIs*.

combinatória específica das diversas variáveis (linguagem verbal, som, imagem, animação, interatividade, etc). Mas a trajetória do nosso poeta começa um pouco antes.

André Vallias nasceu em 1963 na cidade dos poetas concretos brasileiros. Cursou Direito na Universidade de São Paulo, mas não seguiu por esta área. Neste período foi apresentado à técnica serigráfica pelo gravurista e serigrafista Omar Guedes, e este o levou, juntamente com Augusto de Campos, à criação de poemas visuais. Com a serigrafia, Vallias passa a explorar seu interesse poético primordial – a relação entre diferentes códigos. Em 1989, viaja para a Alemanha com o interesse em estudar a língua, mas também curioso para saber o que tinha acontecido com a geração dos poetas concretos da década de 50 e 60. Privado da aparelhagem serigráfica e provocado pelo pensamento de Vilém Flusser acerca das novas tecnologias computacionais, Vallias compra seu primeiro computador e passa a explorá-lo com intenção criativa. É nesse período que surge sua série de poemas gráficos produzidos no AutoCAD, que se tornaria referência no corpus da Poesia Digital como um exemplo inicial do interesse por formas tridimensionais. Alguns poemas desta série estão espalhados em antologias. O poema *De verso*, por exemplo, é “capa” do livro *Prehistoric Digital Poetry*, de Christopher Funkhouser, no qual traça uma trajetória histórica da poesia digital. Já *Nous n’avons pas compris Descartes* recebe os internautas na página inicial do site da mostra *POes1s - 2001*³.

Na década de 90, Vallias teve alguns de seus poemas digitais – visuais e animados – publicados em antologias e revistas nacionais e internacionais. Atualmente, entretanto, já não se dedica (intensamente) à produção poética. É a sua atuação no âmbito do design⁴ (gráfico, multimídia, *web design*) que por vezes ainda o leva a uma prática criativa. Na revista eletrônica que edita juntamente com Eucanaã Ferraz, a *Errática* (www.erratica.com.br), destinada a publicações diversas voltadas à atividade artística (especialmente à poesia e à literatura), vários trabalhos, de diferentes autores, possuem sua co-autoria como designer gráfico ou audiovisual. Aqui Vallias opera como designer, ou como um “tradutor multimídia”, mas que não está tão distante do modo como atua em produções individuais. Estas últimas, que compreendem a série de poemas gráficos e/ou tridimensionais acima citada (*Nous n’avons pas compris Descartes*, *Hexaameron*, *IO*, *Prthvī*, *De verso*), alguns poemas animados (*A encantação*

³ Disponível em: <http://www2.uni-erfurt.de/kommunikationswissenschaft/p0es1s/start.htm>

⁴ Informações acerca de sua atividade designer profissional disponíveis no site: <http://www.refazenda.com/>

*pelo riso, Reza-brava para São Sebastião, Poema Civil nº 1, etc*⁵), e projetos poéticos hipermediais (*Oratório*, *Macunaíma: si eu subesse, mycity: rio de janeiro, TRAKLTAKT, Aleer*) estão publicados em sua página pessoal (www.andrevallias.com) ou na revista eletrônica mencionada. Apesar do papel relativamente pioneiro do poeta, e de sua produção ser constantemente referenciada em antologias e publicações voltadas para a poesia digital, pouco foi dedicado à documentação e compreensão de sua obra. De certo modo construída como resposta a esta lacuna, esta dissertação se dedica à leitura de uma parte deste corpus poético de Vallias: a série de poemas gráficos que representa sua produção inaugural e alguns de seus poemas animados.

A composição dos três capítulos que se seguem baseia-se em três intenções. A primeira delas corresponde ao interesse em perceber de que modo estes poemas integram-se ao “corpus” da poesia digital: como se apropriam da e espelham a materialidade através da qual são elaborados e “recepcionados”; de que maneira o uso de instrumentos desta materialidade e a combinação e organização dos diferentes elementos mediais atuam na produção de significados; e os possíveis diálogos que estabelecem com outros poemas digitais, pela aproximação entre suas formas e procedimentos.

A segunda intenção dirige-se à compreensão de uma ou mais linhas de características que aproximem as diferentes composições de Vallias. Uma possível linha corresponde a uma estrutura similar entre os poemas, que resulta na divisão destes em dois grupos gerais: os poemas multimídia animados (segundo capítulo) e os poemas gráficos intransientes (terceiro capítulo). Uma segunda linha, talvez a mais importante, busca traçar aspectos que em conjunto identificam uma poética particular. Um deles é talvez bastante claro: os poemas de Vallias constroem-se sobre uma rede de ligações, citações e colagens – “nós” de autoria diversa que são selecionados e na composição/montagem se transformam ou 1) em unidades copiadas e integradas à sua obra, ou 2) em traduções, releituras audiovisuais, ou 3) em referências por vezes explícitas, por vezes veladas. Um outro aspecto que se junta à caracterização dessa poética é o caráter auto-reflexivo de vários de seus poemas, uma preocupação metapoética do autor que é evidenciada principalmente em sua série de poemas gráficos.

⁵ Outros de seus poemas animados estão publicados na revista *Errática*.

A última dessas três intenções gerais compreende a tentativa de uma leitura individual de cada poema selecionado, localizados em cada um dos tópicos do segundo e terceiro capítulos. A cada leitura, os traços daquelas outras duas intenções tornar-se-ão evidentes, tanto pelas leituras serem de algum modo guiadas pela teoria e terminologias voltadas para os novos média e para a literatura e poesia digitais (primeira intenção), como pela ligação espontânea que o uso recursivo de certos caracteres provoca entre os poemas (segunda intenção). O primeiro capítulo, que não se destina à interpretação de um grupo de poemas, divergindo assim dos capítulos seguintes, pode ser visto tanto como uma leitura mais ampla de um poema específico, o *Nous n'avons pas compris Descartes* – uma espécie de poema-manifesto para André Vallias –, como uma introdução à obra do poeta: as circunstâncias que impulsionaram a criação de seus primeiros poemas digitais; o modo como esta materialidade os influencia; aspectos de seu modo de composição; a concepção de poema declarada pelo próprio autor, etc. No segundo capítulo, analiso os poemas multimídia animados *Nous n'avons pas compris Descartes* (a versão em *flash*), *A encantação pelo riso*, *Reza-brava para São Sebastião* e *Poema Civil n° 1*. No terceiro, o poema gráfico e permutativo *Hexaameron*, e os gráficos tridimensionais *IO*, *Prthvī* e *De verso*. Em anexo, segue uma entrevista realizada com André Vallias entre os meses de Março e Maio de 2012, que teve como objetivo mapear, ordenar e recolher informações técnicas acerca de seus poemas, tais como data, softwares e autoria.

1. *Nous n'avons pas compris Descartes* ou Aspectos da materialidade digital

1.1. A transição: da malha serigráfica ao AutoCAD

O uso do computador para a atividade poética não se inicia, como sabemos, com a expansão dos PCs e o surgimento da WWW, nas décadas de 80 e 90. Christopher Funkhouser, em seu livro *Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of Forms, 1959-1995*, comenta acerca dos pioneiros da chamada “computer poetry” na década de 50/ 60 (Theo Lutz, Brion Gysin, Nanni Balestrini, etc), e demonstra essa fase da poesia combinatória, permutativa e generativa como os primórdios da poesia digital. O desenvolvimento de softwares gráficos e de animação, nas décadas seguintes, bem como o avanço dos PCs, a diminuição de seu custo de aquisição e o advento da Web, deram ao que hoje denominamos poesia digital as condições para uma experimentação intensa, heterogênea e transnacional. Quando Glazier (2002) afirma: “the most important aspect of electronic space is that it is a space of poeisis” (p. 3), ele nos traz uma ilustração desse contexto.

O acesso mais facilitado aos PCs e a percepção da potencialidade poética do espaço virtual provocaram um movimento de migração entre os poetas visuais, experimentais e concretos, do uso de mídia tradicionais impressos (o manuscrito, tipografia, serigrafia) ou audiovisuais (gravação de som, vídeo), para o uso de uma máquina que possibilitaria o agrupamento e a manipulação modular de todos estes. Faz parte dessa migração, que tanto existiu apenas enquanto uma substituição de mídia e a manutenção da forma, como também como uma preocupação em explorar e evidenciar as particularidades do novo *medium*, o poeta e designer André Vallias.

Em entrevista (ver anexo), Vallias afirma que sua migração surgiu de forma circunstancial, e não necessariamente por uma necessidade criativa. Pode-se dizer também que os caminhos que o levaram à criação digital não derivam exatamente de um percurso travado por poetas digitais brasileiros, nem pelo conhecimento da poesia computacional no nível internacional. Se no final da década de 80 e início da década 90 a literatura e poesia digitais ainda não constituíam um campo relativamente sólido, em termos tanto de criação, mas principalmente de consumo e crítica, pode-se dizer que no Brasil tal produção era quase inexistente, com exceção de alguns casos isolados. Em

artigo intitulado “Trajectory of Electronic Poetry in Brazil: a Short Story”, Jorge Luiz Antonio menciona cinco nomes desse período anterior à década de 90: Waldemar Cordeiro (o poema “Abecê”, por exemplo, de 1968, criado a partir de um programa gerador de palavras); Erthos Albino de Souza (a série de dez poemas intitulado “Le Tombeu de Mallarmé”, de 1972); Daniel Santiago (“Soneto só pra vê”, 1982); João Coelho (poema-programa “Universo”, de 1985); e Roberto Keppler (poema “The Wave”, 1986). Com exceção dos dois primeiros, estes nomes são praticamente desconhecidos e pouco discutidos pela crítica de poesia digital no Brasil. Além disso, diferentemente de grupos como A.L.A.M.O e L.A.I.R.E, esses autores produziam isoladamente, e o resultado desta produção não chega a constituir um corpus relevante.

Talvez seja mais significativo se pensarmos o percurso inicial de Vallias numa relação com a poesia visual e experimental brasileira pós-50. No Brasil, entre as décadas de 50 e 80, a poesia experimental confluía, seja em consonância ou em certo desacordo, para a Poesia Concreta: o manifesto neoconcreto, a poesia semiótica, o poema práxis, a poesia processo, etc., que expressavam, em modelos parcialmente distintos, a mesma preocupação com as novas formas da poesia – o uso do espaço gráfico, recriações da sintaxe, a proposição do poema como uma realização espaço-temporal. A recorrente associação da poesia digital com a poesia concreta justifica-se tanto pela forma como a poesia digital espelhará, em certos aspectos, o projeto de linguagem concretista, como pelo paideuma por eles adotado, composto de autores (Mallarmé, Joyce, Cummings, etc) que demarcariam o campo de experimentação poética do século XX em diante. Dentre esse paideuma, o poeta francês Stéphane Mallarmé, e, mais precisamente, seu poema *Un Coup de Dés*, destacam-se por serem considerados como o marco do despertar consciente para a funcionalidade do espaço da página, ou seja, para a materialidade. Este poema de Mallarmé, que se tornou referencial para alguns dos movimentos poéticos experimentais do século XX, faz parte igualmente do corpus de influências referente à poesia eletrônico-digital, seja pela proposição da espacialidade como unidade de significação e a afirmação da crise do poema em verso, ou pela multiplicação das possibilidades de uso dos “instrumentos de escrita”, neste caso, a tipografia. Todos esses aspectos estão hoje espelhados na poesia digital. É igualmente referencial para esta última o projeto verbivocovisual da Poesia Concreta. Como propõe Kenneth Goldsmith, o movimento concretista desenvolveria um conjunto de procedimentos, inspirados em alguns dos precursores poéticos que compõe

o paideuma acima mencionado, que posteriormente estariam projetados no espaço da tela⁶.

Dessa forma, a poesia visual serigráfica de André Vallias, na década de 80, e sua transição para a poesia digital podem ser percebidas de dois modos: como pertencentes ao âmbito da poesia experimental brasileira “pós-concreta”, que deu continuidade à exploração do poema em sua relação com a visualidade; e, referente à transição para a poesia digital, como um movimento comum dos poetas experimentais, que progressivamente passaram a utilizar as ferramentas digitais de composição, dialogando com os movimentos poéticos anteriores e incorporando ou recriando seus procedimentos e formas.

Vallias inicia seus primeiros poemas visuais em serigrafia em 1985, influenciado pelo trabalho de Omar Guedes, que havia realizado o projeto gráfico do livro *Expoemas* de Augusto de Campos. Cinco anos depois, entusiasmado com as ideias de Vilém Flusser, e morando na Alemanha, compra seu primeiro computador (um PC 386 4MB de RAM) e dá início a seus primeiros trabalhos com a materialidade digital. Essa passagem da criação através da serigrafia para a criação com o computador assume, num primeiro momento, uma semelhança formal e visual bastante representativa do período, da transição que vários poetas visuais também experimentaram. Em entrevista publicada no livro *Cultura digital.br*, Vallias relaciona a malha serigráfica com a interface dos programas computacionais que posteriormente utilizaria: “Achava a técnica [da serigrafia] muito interessante porque propiciava, numa escala artesanal, recursos de acabamento e replicação quase industriais, que já renunciavam aquilo que eu faria mais tarde na “tela” do computador” (2009, p. 153). E ainda: “ A trama de nylon, que deixa passar tinta pelos poros não-bloqueados pela emulsão fotográfica, parece uma tradução analógica do reticulado imaterial dos monitores” (Ibidem, p. 153). Se pensarmos nos programas de editoração eletrônica (Desktop Publishing), inicialmente utilizados por Vallias, e que o mesmo descreve como programas de recursos similares às técnicas que já utilizava para composição de

⁶ Goldsmith apresenta em seguida um recorte-resumo desses “atributos físicos”, que estão propostos nos vários manifestos da Poesia Concreta: “espaço (“blancs”) e recursos tipográficos como elemento substantivo da composição... método ideogramático... palavra-ideograma; interpenetração orgânica de tempo e espaço... atomização de palavras, tipografia fisiognômica; valorização expressionista do espaço... [a] visão, mais do que como realização... linguagem direta, economia e arquitetura funcional do verso (1987, p. 158).” (s/d). Disponível em: http://wings.buffalo.edu/epc/authors/goldsmith/de_linha.pdf

seus poemas visuais anteriores – “silk-screen printing, collage, photocopying, instant transfer lettering, etc.” (Vallias, 2007, p.85) –, notamos ainda uma certa simulação da interface serigráfica e da página branca e bidimensional⁷. É com a descoberta do programa AutoCAD, que possibilita a criação em 3D e oferece operações mais avançadas de desenho, que uma diferenciação começa a se projetar. Sobre esse percurso inicial, Vallias comenta:

(...) meu primeiro momento com os softwares gráficos de editoração eletrônica foi bastante frustrante, porque o excesso de possibilidades, de um lado, e a minha impressão inicial de que aquilo não passava de uma simulação tosca da página de papel, de outro, terminaram por embotar a minha criação. Até que caiu nas minhas mãos um software de desenho 3D que realmente me impactou. O AutoCAD, usado em engenharia e arquitetura, que permitia a criação de formas tridimensionais no espaço negro e infinito do monitor. (2009, p. 156).

A materialidade bidimensional do espaço da página e da malha serigráfica é então “substituída” pela ligação entre as coordenadas x, y, z dos softwares de desenho tridimensional. O questionamento espacial da página ressurgiu agora como um questionamento da matriz de escritura e desenho computacionais; de um espaço virtual onde o poema, como propõe Vallias (2009), “não [é] mais aquilo que [está] na página, mas aquilo que se [projeta] na página” (p. 157). O poema *Nous n'avons pas compris Descartes* é sua grande e primeira representação disto.

⁷ Segue a citação completa de Vallias: “Basically, my poetic work at the time employed the resources of Desktop Publishing; these were substitutes for the techniques which I had previously used for the composition of visual poems: silk-screen printing, collage, photocopying, instant transfer lettering, etc. Although I was fascinated by the computer, by the breadth and flexibility of this new tool for graphics, the fact that I had perceived no significant alteration in my own poetic procedures drew me into a creative crisis which lasted from 1988 until 1990. I put this period of silence to good use and started out on research into three-dimensional space; it was there that the potential of the computer seemed to make itself most clearly evident. I exchanged the simulacrum of blank page and palette of colors – available to me through DTP programs – for the black infinity and the austere and complex interface of Computer Aided Design; the AutoCad2 program became my Ariadne, and coordinates xyz my magic ball of thread. The open architecture of AutoCad also led me on to my first stammering efforts in programming language (AutoLisp), an experience which was to prove useful after 1994, when I started on authorship systems in multimedia.” (2007, p. 85).

1.2. *Nous n'avons pas compris Descartes*⁸ – breve descrição

O poema em 1990. Construído através do programa AutoCAD, a imagem total de *Nous n'avons pas compris Descartes* é um espelho da página principal do software: o espaço negro da tela e suas coordenadas invisíveis; e o desenho gráfico, em branco-contraste, que, neste caso, dá forma a dois planos horizontais quadriculados. O primeiro, na parte superior, é bidimensional, e tem por título a palavra *Page*. O segundo, abaixo, projeta duas curvaturas, sendo uma semi-completa (o que dá a percepção deste movimento continuar *ad infinitum*), e tem por título a palavra *Poem*. Há ainda, mais abaixo, a frase que “intitula” o poema, a saber, “*Nous n'avons pas compris Descartes*” – citação retirada de um fragmento do caderno *Notas sobre a linguagem*, de Stéphane Mallarmé.

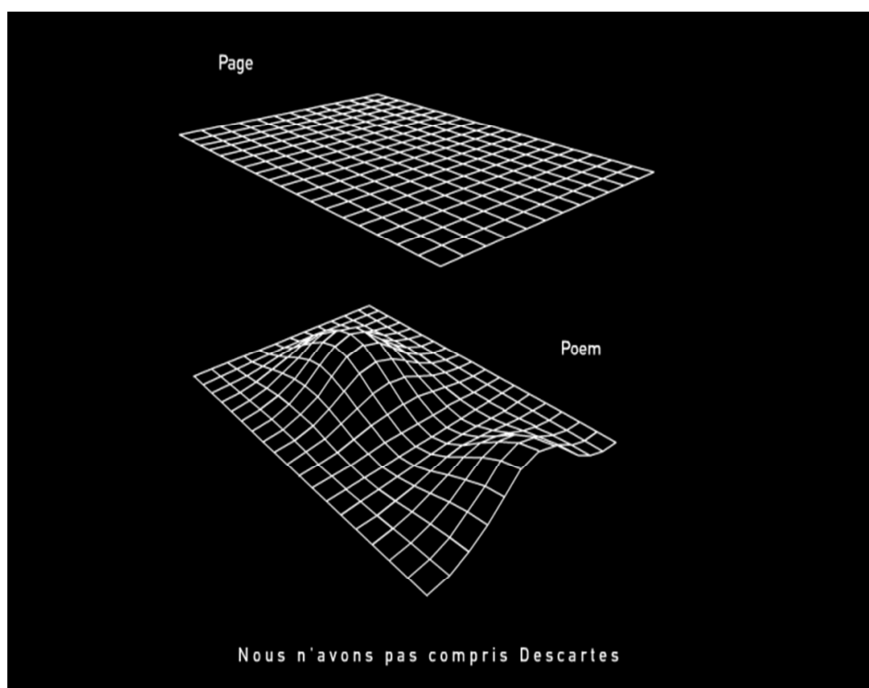


Figura 1. *Nous n'avons pas compris Descartes* [captura de tela]

Page: o espaço de construção poética representado pelo plano cartesiano. René Descartes (1596 – 1650), fundador da geometria analítica, foi o primeiro a debruçar-se sobre a possibilidade de exploração e definição matemáticas das figuras espaciais. No

⁸ Disponível em: <http://www.andrevallias.com/poemas/nous.htm>

programa AutoCAD, os desenhos gráficos são construídos a partir da seleção de coordenadas bidimensionais (x, y) ou tridimensionais (x, y, z). A relação entre este meio (o software) e o título do poema encontra uma explicação dada pelo próprio Vallias:

[...] a grande revolução cartesiana não foi o tão proclamado “penso logo existo” mas a geometria analítica que permitiu “traduzir” a álgebra dos babilônios na geometria dos gregos e vice-versa. Um método, por exemplo, de visualizar equações através de formas no espaço. Com isso ele estabelecia as bases de tudo aquilo que seria usado cinco séculos mais tarde para construir simulações complexas num computador. (2009, p. 157)

O plano intitulado *Page* figura-se enquanto representação da materialidade utilizada para construção do poema.

Poem: criação (*poiesis*) a partir da experimentação e exploração do *medium* (*Page*). Espelha a tridimensionalidade e imaterialidade deste último e assente com a proposição do poema enquanto uma estrutura aberta e em movimento. A primeira curva sinusoidal sugere a realização do poema no espaço-tempo; a semi-curva, a abertura ou “não-finalização” da “obra”.

Nous n’avons pas compris Descartes: trecho retirado do caderno *Notas sobre linguagem*, de Stéphane Mallarmé, um pequeno texto sobre um projeto de livro⁹, em que diz: “Nous n’avons pas compris Descartes, l’étranger s’est emparé de lui: mas il a suscité les mathématiciens français. Il faut reprendre son mouvement, étudier nos mathématiciens – et nous servir de l’étranger, l’Allemagne ou l’Angleterre, que comme d’une contre-épreuve: nous aidant ainsi de ce qu’ils nous ont pris” (Mallarmé, 1869/2003, p. 67). A reflexão sobre essa nota um tanto obscura gira em torno de um sentido possível, adotado por Vallias: o da importância da retomada de Descartes não pela sua formulação do *Método*, mas pelas suas contribuições matemáticas, como a

⁹ Na edição feita por Bertrand Marchal (2002), para a coleção *Poésie* (editora Gallimard), de três livros de Mallarmé (“Igitur”, *Divagations*” e “Un coup de dés”, além do pequeno texto “Notes sur le langage”), há uma nota explicativa sobre esse projeto de livro, indicando que o mesmo não pretendia configurar-se enquanto um discurso sobre a linguagem, mas sobre ficção, ou que tivesse algum caráter de ficção literária. Segue a nota: “Cet ‘étrange petit livre’ semble désigner celui-la même que Mallarmé envisage d’écrire. Les références invoquées dans la suite de la note suggèrent que ce livre devait pas avoir la forme d’un discours sur le langage (qui perpétuerait l’extériorité de la science par rapport au langage) mais celle d’une fiction littéraire aurait sa part” (p. 474)

proposição da fusão entre a álgebra e a geometria, que deu origem à geometria analítica. É neste sentido que Vallias justifica o uso que faz desta passagem de Mallarmé para dar título ao poema:

I confess that I didn't spend much time on attempts to interpret the fascinating web of Hegelian concepts to be found in the "Notes"; I was quite satisfied with the luminous insight brought to me by the text. I perceived what a mighty feat it was on Descartes' part to have created an interface between the discrete universe of algebra and the continuous world of geometry, thus establishing a basis for what, in the end, was to be the computational graphics which I was using myself. (1996, p. 87)

O poema em *flash* (1997). Se em sua primeira versão, sem animação, o mesmo já possui a perspectiva do movimento, representado pelas curvas contínuas, com a adaptação através do Macromedia Flash ela se concretiza. A ideia de movimento e de disposição/realização espaço-temporal torna-se um dos aspectos importantes da poesia digital gerada por programas multimídia: a performance poética, que acontece num tempo nem sempre controlado pelo leitor/espectador, e que ainda pode depender dele para que se realize.

A imagem total de *Nous n'avons pas compris Descartes* nos remete a um fragmento de Vilém Flusser (do qual Vallias confessa ter sofrido grande influência) em *Há futuro para a escrita?*. No ensaio intitulado "Textos", Flusser propõe: "[...] texto quer dizer tecido, e a palavra 'linha', um fio de tecido de linho. Textos são, contudo, tecidos inacabados: são feitos de linhas (da "corrente") e não são unidos, como tecidos acabados, por fios (a 'trama') verticais" (2010, p. 51). Os textos, produtos inacabados, dependem do "acabamento" (interpretação e leitura) realizado pelo leitor. Em outra passagem, Flusser completa sua concepção de texto e aborda um tema que se tornou central na literatura e teoria pós-modernas, bem como no âmbito da literatura eletrônica: "A literatura (o universo dos textos) é um produto semiacabado. Ela necessita de acabamento. A literatura dirige-se a um receptor, de quem exige que complete. Quem escreve tece fios, que devem ser recolhidos pelo receptor para serem urdidos. Só assim o texto ganha significado. O texto tem, pois, tantos significados quanto o número de leitores" (Ibidem, p. 51).

Ainda neste ensaio citado, outro fragmento parece descrever a imagem da segunda malha de *Nous n'avons pas compris Descartes*: “As partículas do texto devem ser construídas em uma estrutura ondular.” (p. 58). Esta estrutura ondular – a matéria que dá forma à escrita, para Flusser, e ao fazer poético, para Vallias – é composta de “níveis de ritmo sobrepostos em camas. Cada um dos níveis de letras, palavras, frases e parágrafos deve oscilar em seu ritmo, e todos devem oscilar juntos. Uma atmosfera uniforme deve oscilar no nível musical, lexical, semântico e lógico do texto”. (p. 58). Essa definição de Flusser parece ter servido de inspiração para outros poemas de Vallias, especificamente para um dos quadros das obras *Oratório*¹⁰ e *Encantação pelo riso*¹¹, nas quais o ritmo da linguagem, a tonicidade e musicalidade da escrita poética são representados por acentuações gráficas numa malha (espaço, página) cartesiana (Cf. Capítulo 2, seção 2). Mas lembremos que essa curva sinusoidal, essa “estrutura ondular” do poema *Nous n'avons pas compris Descartes*, além de poder ser compreendido como um “statement” acerca da arte poética, em seu sentido geral, como propõe Christopher Funkhouser (2007, p. 86), também representa, em um nível específico, a estrutura do *medium* através do qual o poema se constrói. O “texto” tal como define Flusser, composto de ritmos codificados em letras, palavras, frases, etc., assume, além destes, outros códigos: aqueles que compõem o “texto” de materialidade digital.

1.3. *Nous n'avons pas compris Descartes* a partir de uma perspectiva diacrônica

O caráter transnacional (e disperso) da produção de poesia digital, situação que pulveriza e fragiliza qualquer possibilidade de delimitação rígida de suas fases e formas, torna a caracterização periódica de *Nous n'avons pas compris Descartes* ao mesmo tempo turva e aberta. Dentre as perspectivas de uma abordagem diacrônica do poema, na tentativa de relacioná-lo com outras estruturas similares, proponho aquela que confere como elemento norteador, e por vezes determinante, o desenvolvimento da tecnologia computacional.

¹⁰ Disponível em: <http://www.andrevallias.com/oratorio/>

¹¹ Disponível em: <http://www.andrevallias.com/poemas/encantacao.htm>

Sabemos que o surgimento de formas e estruturas diversas da poesia digital dependeu do avanço dos recursos fornecidos pela tecnologia, desde a possibilidade de manipulação gráfica, visual, sonora, cinética, etc., ao nível complexo da escrita em linguagem de programação. Dessa forma, pensar nos desdobramentos dos poemas digitais significa também pensar na evolução dos computadores e dos softwares – a capacidade do hardware, a velocidade dos processadores, a configuração das interfaces gráficas, o avanço dos softwares e de suas operações, a expansão da internet, e, mais recentemente, da portabilidade (tanto em relação ao desenvolvimento de dispositivos móveis mais complexos – smartphones, tablets, e-readers, etc –, quanto ao aprimoramento e popularização dos sistemas de conectividade – banda larga, wireless, etc).

Christopher Funkouser, em *Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of Forms, 1959-1995*, propõe algumas demarcações elucidativas. Uma delas é justamente a proposição que dá título ao livro, a saber, a da existência de um período pré-histórico da poesia digital, que representaria sua fase anterior ao advento (ou melhor, à expansão) da *World Wide Web*. A segunda demarcação divide essa fase pré-histórica em três grupos/capítulos. O primeiro, intitulado “Origination”, compreende a produção dos chamados “computer-poems” (fase inicial, a partir do primeiro poema de Theo Lutz, em 1959), que se caracterizam pelo uso mais intenso de procedimentos permutativos, combinatórios e generativos¹².

O segundo grupo, intitulado “Visual and Kinetic Digital Poems”, abrange um conjunto de formas impulsionadas pela evolução dos softwares gráficos e de animação – formas que dialogam com o experimentalismo visual dos movimentos vanguardistas e da poesia concreta, bem como remetem à animação dos vídeo-poemas. Este diálogo ou aproximação é um dos caminhos para interpretação de *Nous n’avons pas compris Descartes*. Segundo Funkouser, o desenvolvimento dos programas gráficos possibilitou, na fase inicial da poesia visual-digital, um certo tipo de substituição de recursos, ou seja, o “caráter” de digital conferido a esses poemas deriva da compreensão de “digital” enquanto “ferramentas digitais de composição gráfica” – assim como as ferramentas da tipografia, da serigrafia e litografia, do desenho e da pintura, dos procedimentos de recorte e montagem, etc, porém de forma estendida, diversificada e

¹² Christopher Funkouser assim os define: “works (...) generated by computer algorithm, arranged as a sequence of words or signs and symbols according to a programming code.” (2007, p. 31).

automática.¹³ Convém lembrar que estes poemas destinavam-se, geralmente, à posterior impressão, e eram “consumidos” através dos mesmos suportes de poemas não-digitais.¹⁴ Um dos resultados deste procedimento é a comum associação entre a poesia gráfica digital e a poesia concreta, como propõe Funkhouser (mas já com uma ressalva): “Computers clearly enable and extend ideas invoked by concretist aesthetics; digital works reflect, if not expand, similarities, **while also being something altogether different**” [grifo meu] (2007, p. 87). Perceber “essa diferença” gerada pela materialidade digital, e de que forma ela altera, “ultrapassa” e propicia a construção de uma forma poética particular, que reflita a materialidade da qual surge, é, entretanto, um exercício necessário, não deixando de ser complexo, pois discute a própria definição e caracterização da terminologia “poesia digital”.

A terceira tipologia apresentada por Funkhouser, neste percurso que abrange as primeiras formas da poesia digital, é por sua vez intitulada *hypertext/hypermedia poetry*, e corresponde às produções realizadas através das plataformas de ligações – somente textuais ou entre média distintos. Este tipo de produção apenas tornou-se significativa quando do surgimento de softwares como Hypercard (1987) e Storyspace (1987), e ganharam expansão após a década de 90, com a criação da HTML (*Hyper Text Markup Language*) e o desenvolvimento de outros programas mais avançados que incorporam as funções hipertextuais.

Ter em conta esse percurso auxilia-nos a perceber uma das proposições centrais de *Nous n'avons pas compris Descartes*. Criado em 1991, este meta-poema reflete o caráter da poesia gráfico-digital do final da década de 80 e início da 90: de forma poética que dá continuidade à exploração visual realizada intensamente pelos movimentos poéticos do século, mas que (re)cria, digitalmente, formas e procedimentos. Porém, ao mesmo tempo em que *Nous n'avons pas compris Descartes* é

¹³ Ao descrever um dos poemas de Harry Polkinhorn (*Bridges of Skin Money*, 1986), Funkhouser aponta para uma característica predominante dos poemas digitais em sua fase inicial de exploração da visualidade, a saber, o do uso da tecnologia digital como um conjunto de recursos mais variados, porém similares aos dos velhos média: “a rudimentary appearance, with collaged shapes and pixilated fonts, characterizes the work [of Polkinhorn], as was the case in many of the productions from the 1980.” (2007, p. 127).

¹⁴ Sobre este aspecto, Manovich descreve-o como um comportamento geral dessa fase inicial dos PCs: “In the beginning of the decade [1990], a computer was still largely thought of as a simulation of a typewriter, a paintbrush or a drafting ruler -- in other words, as a tool used to produce cultural content which, once created, will be stored and distributed in its appropriate media: printed page, film, photographic print, electronic recording.” (2001, p. 80)

um poema visual e conceitual semelhante a outros poemas visuais impressos, ele avança ao destacar justamente a relação que o poema trava com o meio distinto através do qual se constrói. Uma referência tanto ao *medium* (o computador e o software específico, o AutoCAD), como às particularidades (e potencialidades) de uma nova estrutura poética: o espaço virtual, a realização (performance) espaço-temporal (*in continuum*), o vasto campo de possibilidades de manipulação da “malha” tridimensional¹⁵.

“Em resposta” à percepção da poesia digital enquanto concretização e potencialização de aspectos desenvolvidos e/ou intencionados pelas vanguardas poéticas e pela Poesia Concreta, este poema-manifesto de Vallias nos leva a questionar as especificidades da relação entre a poesia e o meio digital no qual se constrói. Lev Manovich, ao tratar dos aspectos definidores dos novos média, argumenta sobre a importância de ultrapassarmos o tipo de abordagem e criação que, ao invés de explorar os aspectos diferenciadores, e, com isso, buscar a definição de uma estrutura e de procedimentos particulares, realizar-se de forma contrária, a partir do estabelecimento de semelhanças. Transcrevo sua excelente passagem: “...if we simply mimic the existing conventions of older cultural forms such as the printed word and cinema, we will not take advantage of all the new capacities offered by a computer: its flexibility in displaying and manipulating data, interactive control by the user, the ability to run simulations, etc.” (2001, p. 98).

É nesta perspectiva que o interesse mallarmaico e concretista, de exploração do espaço da página, é retomado em *Nous n'avons pas compris Descartes*; mas sendo este espaço, no poema de Vallias e na poesia digital como um todo, o das interfaces computacionais.

¹⁵ Aproximo as unidades “página” e “poema” (de *Nous n'avons pas compris Descartes*) das formas poéticas digitais. Tal leitura não significa um condicionamento destas unidades à materialidade digital. Este poema de Vallias pode ser lido como um “metapoema” acerca da criação (*poiesis*) em sua relação dinâmica com qualquer *medium*.

1.4. A dinâmica da página

A página, “esta agora servindo de unidade como alhures o Verso ou linha perfeita”, como expressou Mallarmé no prefácio a *Um Lance de Dados*¹⁶; a tela, as interfaces computacionais; *Poem*, um “diagrama aberto”, como propõe Vallias: esta conjunção sintetiza, nesta perspectiva adotada, o poema-manifesto que é *Nous n’avons pas compris Descartes*. Torna-se pertinente, dessa forma, traçar um percurso das formas que a página assume, enquanto representação da materialidade, e no âmbito da criação poética, para então percebermos a funcionalidade e estrutura particular da interface na esfera dos novos média. Situar a trajetória da poesia digital a partir da forma de uso da página – esta enquanto metáfora do espaço, do meio de construção e realização do poema – é relevante na medida em que nos permite compreender o modo de atuação da materialidade sobre a linguagem, e vice-versa. É neste sentido que, assim como a página em branco para Mallarmé, o vídeo, o holograma, a gravação de áudio, os softwares e a virtualização computacionais, etc., serão explorados, com intenção poética, em seus recursos definidores.

No prefácio a *Um Lance de Dados*, Mallarmé assim descreve a função do espaço da página e do uso de elementos gráficos em combinação com os “silêncios em torno”¹⁷: “Os brancos com efeito assumem importância, agridem de início. (...) O papel intervém cada vez que uma imagem, por si mesma, cessa ou recede, aceitando a sucessão de outras” (Campos et al, 1991, p. 151). Nas palavras de Valéry, citado por Haroldo de Campos, Mallarmé teria buscado, com *Um Lance de Dados*, “elevar uma

¹⁶ A citação completa de Mallarmé é a que segue: “O papel intervém cada vez que uma imagem, por si mesma, cessa ou recede, aceitando a sucessão de outras, e como aqui não se trata, à maneira de sempre, de traços sonoros regulares ou versos – antes, de subdivisões prismáticas de Idéia, o instante de aparecerem e que dura o seu concurso, nalguma cenografia espiritual exata, é em sítios variáveis, perto ou longe do fio condutor latente, em razão da verossimilhança, que se impõe o texto. A vantagem, se me é lícito dizer, literária, dessa distância copiada que mentalmente separa os grupos de palavras ou palavras entre si, afigura-se o acelerar por vezes e o delongar também do movimento, escandindo-o, intimando-o mesmo segundo uma visão simultânea da Página: esta agora servindo de unidade como alhures o Verso ou linha perfeita” (Cit. por Campos; Campos; Pignatari, 1991, p. 151)

¹⁷ Assim explicita Mallarmé acerca da funcionalidade semântica e formal dos “silêncios em torno”: “Os ‘brancos’ com efeito assumem importância, agridem de início; a versificação os exigiu, como silêncio em derredor, ordinariamente, até o ponto em que um fragmento, lírico, ou de poucos pés, ocupe, no centro, o terço mais ou menos da página: não transgridido essa medida, tão-somente a disperso” (p. 151). Esta citação remete a um comentário de Haroldo de Campos sobre o efeito do espaço-branco em *Un Coup de Dés*: “Dessa verdadeira rosácea verbal que é o *Un Coup de Dés* emerge, como elemento primordial de organização rítmica, o silêncio, aquele silêncio que é, para Sartre, ‘um momento da linguagem’, e que, ‘como a pausa em música, recebe seu sentido dos grupos de notas que o cercam’” (Campos; Campos; Pignatari, 1991, p. 50)

página à potência do céu estrelado” (Campos, 1997, p.259). Um poema-constelação que afirmaria a crise definitiva do uso tradicional do verso, da leitura linear-discursiva, e “anunciaria” a investida vanguardista nos recursos tipográficos.

A importância de *Um Lande de Dados* como marco de uma “nova poesia”, mais ideogramática e visual do que sintático-verbal, apesar de pouco destacada durante as primeiras décadas do século XX pelas vanguardas europeias (segundo Campos; Campos; Pignatari, 1991, p. 177), foi intensamente discutida pela Poesia Concreta, e permanece como referencial formal para a poesia digital. Sem nos determos em outros aspectos do poema de Mallarmé, como o essencial conceito de “divisão prismática da ideia”, alcançada através do uso diferenciado de tipográficos funcionais, o que primordialmente nos interessa é o diálogo que *Nous n’avons pas compris Descartes* estabelece com a atenção mallarmaica à funcionalidade do espaço – atenção evidenciada pelo destaque conferido à figura da *página* e, obscuramente, pela referência ao poeta francês a partir da frase-título. Dentro do paideuma de influências discutido pelos teóricos e criadores da poesia digital, o poema de Mallarmé assume uma posição definitiva, como expressa Funkhouser:

Stéphane Mallarmé’s late-nineteenth century poem “A Throw of the Dice Never Will Abolish Chance” (1897) is unquestionably an artistic antecedent that directly impresses upon the disruption of textual space and syntax found in digital poetry. The variations in typography, incorporation of blank space, and the liberal scattering of lines often found in digital poems can be discerned as having roots in Mallarmé’s work (2007, p. 11).

O destaque atribuído à relação entre página (*Page*) e poema (*Poem*), neste trabalho que inaugura, juntamente com os poemas *The verse* (1991), *IO* (1991), *Prthvî* (1991), a migração de Vallias para as tecnologias digitais, reflete a compreensão essencial do papel da interface na produção de objetos culturais. Tal relevância conferida é fulcral pois assim como os movimentos vanguardistas debruçaram-se sobre as possibilidades de manipulação da página em branco, a poesia digital questionará e investigará a atuação da interface computacional sobre a linguagem – interface que, guardada as semelhanças com o *medium* impresso, amplia tanto seus limites físicos como os instrumentos de experimentação. Ao interessar-se sobre as possibilidades do *medium* utilizado, a poesia digital insere-se no programa da poesia experimental, que,

por sua vez, trata-se do que em inglês denomina-se *media poetry*, como propõe Friedrich Block:

Digital poetry's place within the net of varying literary forms is to be found in the program of literary experiment. (...) The program of literary experiment accommodates my first thesis: experimental literature has always been about language or the signs themselves, their technical, material, semantic, and pragmatic possibilities. (...) experimental poetry has always been media poetry. There is simply no other literary terrain where technological questions have always been raised so intensively - this also applies to audio engineering, broadcasting, photography, film video, and holography. So it is hardly surprising that the beginnings of literary preoccupation with computers are to be found in the associated area". (2004, p. 311-313)

Em seguida a este comentário, Block cita alguns nomes precursores (Max Bense, o grupo Oulipo, etc) e outros que posteriormente vieram a desenvolver trabalhos com o computador (Jacques Roubaud, Richard Kostelanetz, Jim Rosenberg, Reinhard Dohl), acentuando um aspecto que os distingue daqueles que passaram a utilizar o computador simplesmente enquanto ferramenta análoga à máquina de escrever, a saber, o interesse em explorar os recursos diferenciais do novo *medium* (2004, p. 313). Como me referi na secção anterior, muitos dos trabalhos da primeira fase visual da poesia digital faziam uso dos recursos gráficos computacionais mas permaneciam com a mesma percepção referente à página impressa, e não à “página virtual” que se projeta na tela.

Esta transição da página impressa para a tela merece algumas considerações. Como demonstra Lev Manovich (2001), as interfaces do computador guardam vários dos aspectos e princípios de interfaces como a página e as telas de pintura e cinema. Manovich argumenta que ao mesmo tempo em que as interfaces como as páginas da Web (ou os processadores Word, PDF e *e-books*) simulam o formato retangular do suporte impresso (o modo de coleção e conexão de/entre páginas do códice, ou os papiros antigos, em que uma longa página se desenrolava tal como as da Web, Word, etc., através da barra de rolagem – *scroll roll*), essas interfaces buscam a incorporação de outros princípios e recursos. É neste sentido que o espaço virtual das interfaces, mesmo guardando um aspecto de simulação da página tradicional e de outras telas, começa por impor suas especificidades. Quando Manovich argumenta:

By the mid 1990's, Web pages included a variety of media types – but they were still essentially traditional pages. Different media elements – graphics, photographs, digital video, sound and 3D worlds – were embedded within rectangular surfaces containing text. To that extent a typical Web age was conceptually similar to a newspaper page which is also dominated by text, with photographs, drawings, tables and graphs embedded in between, along with links to other pages of the newspaper (2001, p. 85),

os recursos e as possibilidades de organização dessa “página” se destacam. Em outro momento, Manovich propõe: “(...) a traditional page was redefined as a virtual page, a surface which can be much larger than the limited surface of a computer screen” (2001, p. 84). É justamente a compreensão desta nova dimensão das interfaces virtuais e de seus recursos (conjugação de texto, áudio, imagem, objetos em 3D, modalidades diversas de atuação do usuário, etc) que propiciará o salto da poesia digital da página de inscrição singular para a página de inscrição múltipla.

Mas a evolução da percepção da página enquanto uma interface móvel e multimídia precisou acompanhar o desenvolvimento dos softwares e a popularização destes. É neste sentido que ao produzir o poema *Nous n'avons pas compris Descartes*, em 1991, período ainda inicial de desenvolvimento dos softwares computacionais, Vallias aponta enquanto aspecto diferencial entre a página impressa e a “página da tela” o caráter tridimensional e imaterial deste último. Em artigo já citado, o poeta comenta a diferença entre os programas de Desktop Publishing, utilizado quando de sua primeira investida na poesia digital, e o AutoCAD – sendo o primeiro descrito como uma repetição dos procedimentos já antes realizados com a máquina serigráfica ou com a técnica de colagem. Vallias escreve sobre esta diferença: “I exchanged the simulacrum of blank page and palette of colours – available to me through DTP programs – for the black infinity and the austere and complex interface of Computer Aided Design; the AutoCad2 program became my Ariadne, and coordinates xyz my magic ball of thread” (1996, p. 86).

Como lembra Katherine Hayles, no livro *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, mais especificamente na secção “From page to screen: Michael Joyce’s *Afternoon: a story* and *Twelve Blue*”, “when electronic literature was in its infancy, the most obvious way to think about screens was to imagine them as pages of a book one

turned by clicking” (p. 59-60). Hayles mostra como trabalhos posteriores, a exemplo de *The Jew’s Daughter*¹⁸ de Judd Morrissey, irão ultrapassar essa similitude de meios e explorar estruturas que alterem o modo como a página atua na/sobre a obra, ou seja, ultrapassar a concepção de página como espaço fixo. Neste sentido *The Jew’s Daughter* é exemplar. Ao simular o mesmo formato da página impressa tradicional (retangular, bidimensional, branca), e ao invés de utilizar as ligações comuns do hipertexto, que levam o leitor de uma página a outra, fazer uso do *stretchtext*¹⁹, explorando assim o caráter transitório da página (espaço) virtual, Judd Morrissey estabelece uma comparação entre a estrutura da página impressa e uma das possíveis estruturas da página digital. Hayles cita o autor em entrevista: “Morrissey stated that because *The Jew’s Daughter* ‘takes the paradigm of the page, you can see that it’s not a page’” (2008, p. 74). Ao dar ênfase à aparência e função das duas interfaces, *The Jew’s Daughter* indica a necessidade de distinção entre os dois média, evidenciando a “passividade” e imutabilidade da primeira, e o caráter dinâmico da segunda (em termos das múltiplas possibilidades de inscrição e mobilidade/mutabilidade das “unidades de expressão”). Kurt Brereton (1997) diria, em outras palavras: “The passive page is dead²⁰”.

O uso dessa forma de hipertexto, o *stretchtext*, ainda nos lembra o trabalho de Jim Andrews com a colaboração de Brian Lennon e Pauline Masurel, em *Stir Fry Texts*²¹, onde o texto é continuamente reconfigurado e os fragmentos superpõem-se através de escalas de uma única cor, simulando a técnica *cut-up*, multiplicando os sentidos através da combinação programada – tudo isso realizado numa única página,

¹⁸ Disponível em: http://collection.eliterature.org/1/works/morrissey_the_jews_daughter.html

¹⁹ Stretchtext, na definição de Theodor Nelson (criador do termo), “consists of ordinary continuous text which can be “stretched”, or made longer and more detailed. By pointing at specific areas and pulling the throttle in the “magnify” direction, the reader may obtain a greater detail on a specific subject, or area of the text. The text stretches, becoming longer, with replacement phrases, new details and additional clauses popping into place”. (Citação disponível em: <http://xanadu.com/XUarchive/htn8.tif>. Em *Twelve Blue*, os elementos da página (fragmentos do texto) alteram-se cada vez que o usuário/leitor passa o mouse sobre a palavra azul em destaque. Um outro exemplo são os poemas diagramáticos de Jim Rosenberg, no qual os textos estão dispostos em camadas sobrepostas. Disponível em: http://collection.eliterature.org/1/works/rosenberg_diagrams_6_4_and_10.html).

²⁰ Essa frase é utilizada por Kurt Brereton no artigo “Cyberpoetics of Typography” (1997). Ao traçar um panorama das fontes tipográficas em textos digitais-virtuais, Brereton refere-se à instabilidade e mobilidade dos elementos gráficos (“a constant state of flux”) como um reflexo dos média digitais, em que a “página” é assim percebida: “The page is no longer a flat surface but a virtual field unfolding in time. Words, sounds, images and graphics are now all part of the poetics of the web. Web typography now allows a kinetic plasticity of form not possible with the conventional printed page.” Disponível em: <http://jacketmagazine.com/01/cyberpoetics.html>.

²¹ Disponível em: http://collection.eliterature.org/1/works/andrews_stir_fry_texts.html

um hipertexto sem links. Outro tipo de proposição acerca das diferenças entre a interface impressa e as interfaces dos novos média é o trabalho colaborativo intitulado *Screen*²², em que a página é projetada e manipulada num espaço de Realidade Virtual.

Mas demos um passo atrás. Exemplos dessa dimensão da página em interface digital – a permanência de sua concepção tradicional, por um lado, e uma nova concepção a partir das possibilidades da virtualidade, por outro –, e no que diz respeito à atividade poética, talvez sejam mais ilustrativos se acompanharmos a trajetória fornecida por Christopher Funkhouser, em *Prehistoric Digital Poetry*. Como já discuti anteriormente, a primeira fase da poesia digital (a dos “poemas gerados por computador”) preocupou-se essencialmente com a manipulação da gramática verbal, com a atuação do código sobre o texto armazenado (*stored*), mas não com o texto/poema exibido (*displayed*). Não sendo o foco desses primeiros poemas gerados por computador a combinação de elementos gráficos, imagéticos, sonoros e/ou manipuláveis – justificável, pois, em muitos casos, ainda inacessíveis –, pouco importará o papel da interface (o meio que possibilita a comunicação entre o produtor da informação, neste caso, homem e máquina, e o leitor/espectador/usuário), o que torna a reconfigurabilidade da página, neste caso, ausente²³.

Uma certa mudança efetua-se quando os softwares gráficos tornam-se acessíveis, pois diferentemente dos “computer poems”, o foco da criação poética recairá, seguindo a esteira da poesia visual do século, na significação promovida pela *aparência* do poema. Convém destacar que, apesar de a possibilidade propiciada por programas gráficos como o Sketchpad ou CAD (Computer Aided Design), por exemplo, já existirem na década de 60, Funkhouser lembra que “the most profound growth in the advancement of visual poems did not occur until the PC era of the 1980s and 1990s, when many GUI software programs were developed, such as Macintosh Paint (1980s) and Corel Draw and Adobe Photoshop (1990s)” (2007, p. 92). A exploração visual e gráfica na poesia, antes realizada com as ferramentas da tipografia, serigrafia, fotomontagem, etc., vivencia a migração para as tecnologias digitais com os programas

²² Disponível em: http://collection.eliterature.org/2/works/wardrip-fruin_screen.html

²³ Tal dado demonstra uma tendência dessa primeira fase, porém não significa a ausência absoluta de elementos gráficos. Um exemplo de exceção é o poema “Computer Texts”, de Marc Adrian, apresentado em 1960 na Cybernetic Serendipity Exhibition. O caráter randômico do poema existe tanto no nível da combinação de palavras quanto no nível gráfico, já que o tamanho da fonte para cada palavra (ou grupo de palavras) é variável, determinado a partir de uma escolha aleatória. (Reichardt, 1968, p. 53).

acima mencionados (e outros). Entretanto, a “página” da poesia visual estática, criada digitalmente, ainda se assemelha à mesma página fixa do formato impresso.

É recorrente a afirmação de que a poesia digital parece realizar em sua plenitude (ou potencializar) o projeto verbi-voco-visual dos concretos. O fato é que, ao ser produto dos novos média, que, como aponta Manovich, estão mais próximos do cinema do que da cultura impressa²⁴, a poesia digital, conseqüentemente, passa a incorporar características dos média multimodais, como os média de “telas dinâmicas²⁵.” A estrutura dos vídeo-poemas, por exemplo, anterior à poesia digital, acrescenta à palavra espacializada, ao poema-imagem, o fascínio da criação gráfico-eletrônica, do movimento, do tempo e da montagem. À noção de *aparência* alia-se a noção de *apresentação*, *performance*. Dessa forma, na medida em que a tecnologia dos softwares começa a possibilitar recursos cinéticos, a concepção multimédia do vídeo e a técnica da animação são absorvidos pela poesia digital, tornando-se um passo além para a poesia gráfico-visual que vinha sendo realizada no computador até então. É a fase da poesia digital cinética, uma forma (ou procedimento) que permanece nas produções mais recentes, e que se tornou quase preponderante. Todos os poemas de Vallias analisados nos capítulos subsequentes são exemplos dessa incorporação de atributos cinéticos.

Após essa trajetória, questionamo-nos: se a poesia gráfico-visual-digital mantém a concepção da interface da poesia tipográfico-impressa, e se a poesia-cinético-digital, a estrutura da vídeo-poesia, de que forma a poesia digital começa a refletir as particularidades do *medium* a partir do qual é elaborada? Em outras palavras, seguindo a linha de nossa argumentação: de que modo a poesia digital passa a construir uma relação particular entre *escrita* (escrita, design, programação), *página* (as interfaces do computador) e *leitura* (leitura, “esforço extranoemático”, ação, jogo, tatilidade)?

Sem a intenção de definir e esgotar essas unidades, traçarei uma relação entre os aspectos dos novos média e da poesia digital, ainda através da metáfora da página. Para isto, destacarei três pontos que se acentuam quando da caracterização do computador, de suas interfaces e da produção de objetos culturais, seguindo as proposições de

²⁴ “From one cultural language among others, cinema is becoming the cultural interface, a toolbox for all cultural communication, overtaking the printed word” (Manovich, 2001, p. 92)

²⁵ Manovich (2001) denomina “dynamic screen” as telas do cinema, televisão e vídeo, que se caracterizam pela mudança contínua de imagens.

Manovich em *The Language of New Media*: a convergência de mídia; as noções de espaço virtual, painel de controle e os diversos tipos de relação do usuário com os objetos; e as operações de seleção e combinação, relacionando-os com o modo de criação de Vallias. A indicação de tais atributos não significa afirmá-los como exclusivos da tecnologia computacional, nem que todos os mídia digitais os possuem totalmente. Segue-se tal sugestão mais com a intenção de buscar a recorrência de características do que a de condicionar os mídia digitais a elas, ou de propor uma definição do que seria “digital”.

Acerca do primeiro ponto, a descrição feita por Manovich das páginas da Web (que, de certa forma, pode generalizar-se para outras interfaces) como constituídas de uma variedade de mídia distintos (gráficos, fotografias, vídeos, objetos em 3D, etc), remete-nos a algumas das características acentuadas quando da definição dos novos mídia (1) e da poesia digital (2). O primeiro é definido como o resultado do desenvolvimento convergente das tecnologias de comunicação e do computador²⁶, ou da transcodificação de todos os mídia; o segundo, por sua vez, é comumente descrito como uma conjunção (reapropriação) de procedimentos vanguardistas e concretização da verbivocovisualidade dos poetas concretos (em outras palavras, isto quer dizer que a natureza técnica e material do novo meio favoreceu a adoção de procedimentos poéticos intermediais, como a integração da escrita, da voz e da imagem, praticados pelos concretistas). Principalmente após o surgimento da Web e da *escrita* em HTML, ou de softwares como o Adobe Flash, QuickTime, etc., a poesia digital tornou-se predominantemente multimídia ou hipermídia. Esta constatação também é mencionada por Katherine Hayles quando de sua apresentação das características principais do texto digital: “Computer-mediated text tends to be multimodal²⁷” (2008, p. 164). Esta tendência é observável nas produções poéticas digitais contemporâneas, assim como nos poemas de Vallias que se seguem à análise. A mediação multimodal de obras

²⁶ “[...] new media represents a convergence of two separate historical trajectories: computing and media technologies. [...] The synthesis of these two histories? The translation of all existing media into numerical data accessible for computers. The result is new media: graphics, moving images, sounds, shapes, spaces and text which become computable, i.e. simply another set of computer data” (Manovich, 2001, p. 44).

²⁷ As outras características apresentadas por Hayles são: “‘computer-mediated text is layered’; ‘in computer-mediated text, storage is separate from performance’; ‘computer-mediated text manifests fractures temporality’” (2008, p. 163-164). Hayles atribui aos cinco princípios dos novos mídia propostos por Manovich (2001) (“numerical representation”, “modularity”, “automation”, “variability”, “transcoding”) a fonte de influência na construção dessas características.

originariamente textuais, como as elaboradas por Vallias enquanto tradutor/designer, também espelha esse interesse em configurá-los de acordo com os padrões dos objetos digitais, a exemplos das páginas da Web.

Acerca do segundo ponto (espaço virtual, painel de controle e ações do usuário), o argumento de Manovich de que as interfaces do computador se aproximam mais da noção de *tela* do que da página impressa torna-se oportuno. A tela pressupõe um outro espaço virtual, “another three-dimensional world enclosed by a frame and situated inside our normal space” (2001, p. 99). Porém, aliada à existência de um espaço virtual, a tela do computador assume uma modalidade diferencial, que é a semelhança com os painéis de comandos. As interfaces (web pages, interface dos softwares, etc.) funcionam, como propõe Manovich, “as a virtual instrument panel” (Ibidem, p. 95). Neste painel virtual, os instrumentos configuram-se enquanto um conjunto de operações, realizados através de “botões”. Se pensarmos no primeiro software de desenho utilizado por André Vallias, um ainda rudimentar AutoCAD2, para criação de poemas como *Nous n’avons pas compris Descartes* e outros de sua série gráfica e tridimensional (Cf. Capítulo 3), a imagem de um espaço virtual aparentemente infinito, onde objetos são construídos e controlados através de operações automáticas, coaduna-se com a percepção da interface do computador enquanto este “painel de instrumentos virtual²⁸”. Evidentemente que a semelhança com os painéis de comandos não se dá apenas no nível da criação, mas também, e talvez principalmente, no nível da “recepção”, que no âmbito da literatura eletrônica tem sido descrita por uma variedade de termos, como o problemático “interatividade”, ou ainda participação, engajamento, navegação, imersão, esforço extranoemático, “tatilidade”, etc. Os diversos modos de relação do usuário com os objetos no computador tem amplamente conquistado a atenção dos teóricos e críticos dos novos média, bem como de escritores, poetas, designers e programadores da literatura e poesia digitais. Os poemas gráficos analisados no terceiro capítulo são de algum modo espelho dessa constatação.

O último elemento, dentre esses que aqui destaco como característicos da poesia digital, é o fato de que todo objeto nos novos média (*new media objects*) constrói-se a

²⁸ Segue a citação completa de Manovich: “Cultural interfaces try to balance the the concept of a surface in painting, photography, cinema, and the printed page as something to be looked at, glanced at, read, but always from some distance, concept of a surface in painting, photography, cinema, and the printed page as without interfering with it, with the concept of the surface in a computer interface as a virtual control panel, similar to the control panel on a car, plane or any other complex machine.” (2001, p. 96)

partir de um conjunto de *operações*. Manovich demonstra como as três principais delas – *selection, compositing, and teleaction*, – moldam a estrutura dos softwares, a construção de objetos a partir destes, e o consumo final pelos usuários. Qualquer apreciação da chamada *new media poetry*, conseqüentemente, passa a ser norteada pela forma como estas operações influenciam a estética da criação e recepção de objetos digitais. O autor por vezes se assemelha à figura do designer, guiado por um script (roteiro, projeto, design), este passível de constante alteração; ele seleciona a partir de modelos prontos (centenas de filtros e plugins), conformado com a originalidade não-romântica da criação por colagem e por reformulações (seleção e composição). Na construção de *Nous n'avons pas compris Descartes*, por exemplo, a malha quadriculada é rapidamente criada a partir da seleção de botões de desenho e configurações (desenho de linha, polígonos, atribuição de tridimensionalidade, escolha do ângulo da disposição, etc). O desenho assume medidas matematicamente exatas. Do desenhista, entretanto, não é exigido qualquer habilidade de desenho manual (do modo como tradicionalmente o concebemos²⁹). Destaca-se neste poema de Vallias, bem como na maior parte de suas produções, mais a associação semântica entre os elementos, do que uma qualidade advinda da dificuldade de sua realização.

O usuário, por sua vez, acessa esses objetos através da operação denominada por Manovich “teleaction”. Este termo está associado à ideia de manipulação, alteração e/ou controle de uma dada “realidade” ou de sua representação realizado(s) “à distância”, a partir de um conjunto de instrumentos (um “painel de controle”) – o que nos remete ao segundo aspecto (espaço virtual, painel de controle e ações do usuário). No âmbito da poesia digital, o “leitor” oscila entre a posição de visualizador e de usuário ativo. A obra por vezes exige o que Espen Aarseth (2005) denomina “esforço extranoemático” (ergódico, físico); ela torna possível a escolha de percursos particulares de leitura ou tem sua “estrutura” ou “performance” alterada de acordo com a ação realizada do usuário/leitor, etc.

Os três aspectos acima comentados – a multimodalidade; a construção e manipulação de objetos a partir de um conjunto de comandos (seleção e composição); as diversas formas de participação do leitor – fazem parte da configuração dessa nova página. É a esta página (a interface computacional), levando-se em consideração as

²⁹ Obviamente que existem formas mais complexas de desenho, diferente de *Nous n'avons...*, que é bastante simples. Mas a composição dos objetos a partir de operações mantém-se.

especificidades técnicas do contexto de criação, que podemos sugerir a que *Nous n'avons pas compris Descartes* se refere. Ao ressaltar a relação entre a materialidade e a criação poética, ele se torna um objeto de partida para a compreensão da poesia digital, por observar que, como lembra Melo e Castro em *Poética dos meios e Arte high tech*, “... o suporte se torna substantivo e indissociável do poema porque só com ele o poema existe e sem ele o poema desaparece. A página em branco de Mallarmé, o espaço da Poesia Concreta, o corpo do Poeta-performance...” são exemplos desse “deslocar da atenção para a página”: “página que é o espaço material do poema” (p. 21-22). Essa configuração que a página assume, no recorte aqui sugerido (os três aspectos mencionados), está refletida na poesia digital de André Vallias. (Cf. Capítulo 2 e 3).

1.5. Escrita, design e o poema como um “diagrama aberto”

No artigo “We have not understood Descartes”, Vallias faz o seguinte comentário:

Diagrams, in accordance with the growing complexity and volume of information in our times, find in the computer an ideal stage for development and dissemination. Digital technology provides a basis for increasingly rapid and wide-ranging inter-relationships of codes, since the computer itself transforms text, sound, form, colour, and movement into digits. Starting with “Nous n'avons pas compris Descartes”, I have come to see the poem as an “Open Diagram”, operating under the sign of diversity. Poetry is set free from the domain of the text – logocentrism – and recovers its primordial meaning of “creation”, from the Greek *poiésis*, ‘making’. (1997, p. 87).

A palavra diagrama possui, neste caso, dois sentidos iniciais. Um deles é o de diagrama enquanto um ícone; o outro, o de escrita: di- (através) + graphein (escrita). Estes dois sentidos propiciam uma compreensão particular da estrutura e significação de *Nous n'avons pas compris Descartes*, bem como da atividade de designer realizada por André Vallias e de seu trabalho com poesia digital.

O primeiro conceito de diagrama, que é discutido na semiótica peirciana e bastante utilizado nos estudos de design, designa um tipo de representação gráfico-visual, geralmente simples, de um conceito, ideia, proposição, objeto, etc. Roland

Azeredo Campos, em um breve artigo intitulado “Os diagramas poéticos de Décio Pignatari”³⁰, faz uma abordagem elucidativa dos poemas semióticos do poeta concreto, comparando-os com a estrutura e função de um ícone particular: o diagrama³¹. Roland Campos toma como exemplo os poemas *Life* e *Terra*, nos quais “os signos verbais dialogam com os não-verbais”, e este modo de “organização relacional” descreve o modelo dos diagramas. Esta comparação torna-se igualmente pertinente para pensarmos a estrutura e uma das significações do poema de Vallias.

O diagrama, na classificação peirceana, que menciono indiretamente, através da síntese apresentada por Décio Pignatari em *Semiótica e Literatura*, define-se enquanto uma representação de “algo por relações diádicas análogas em algumas de suas partes” (p. 29). Superando as dificuldades que tal definição particular traz (e de outras subjacentes), importa perceber o diagrama em sua função icônica: a de “representame que, em virtude de qualidades próprias, se qualifica como signo em relação a um objeto, representando-o por traços de semelhança ou analogia, e de tal modo que novos aspectos, verdades ou propriedades relativos ao objeto podem ser descobertos ou revelados” (definição de ícone) (Ibidem, p. 28-29). O diagrama, enquanto um subtipo de ícone, composto (comumente) da combinação de figuras e gráficos, representa o objeto através de uma relação que estabelece entre as partes utilizadas: “O objeto do diagrama é sempre uma relação, e as partes relacionadas do diagrama representam as relações que constituem o objeto representado”. (Queiroz, 2010, p. 324). O diagrama poético *Nous n'avons pas compris Descartes*, por sua vez, de tal forma se constitui: a relação entre suas partes, “Page” e “Poem”, representam graficamente a relação entre o poema e sua materialidade – relação discutida e explorada no último século (ou mesmo antes), de Mallarmé à atual poesia eletrônico-digital. Representa, ainda, de forma particular, o objeto produzido a partir do software de desenho tridimensional, relacionando as partes que são envolvidas: o fundo negro de coordenadas invisíveis, a estrutura gráfica, a tridimensionalidade; e, com o formato animado (em *flash*), além destes citados, o movimento, a aparição das partes numa sequência (temporalidade), a ação do leitor/usuário.

³⁰ Disponível em: http://www.revistazunai.com/ensaios/roland_azeredo_campos_decio_pignatari.htm

³¹ “Na representação dos fenômenos naturais é comum – e, às vezes, fundamental – o recurso aos gráficos. Eles combinam o simbólico (palavras, números, etc.), o indicial (setas, aclives, etc.), e o icônico (linhas de corrente, desenhos de órbita, etc.). São, de acordo com Peirce, na referência ao objeto, um tipo de hipóicone, representando analogicamente relações entre as partes”. (Campos, s/d). Disponível em: http://www.revistazunai.com/ensaios/roland_azeredo_campos_decio_pignatari.htm

O segundo sentido de diagrama relaciona-se com a prática da escrita: *di-* (através) + *graphein* (escrita). Ao compreendê-la como uma forma “aberta”, Vallias aponta para a possibilidade de uma escrita integrada a outros códigos, e concebe a tecnologia digital como impulsionadora dessa integração – exercício que o mesmo realizará nas suas produções subsequentes, e que se torna a estrutura comum da poética digital contemporânea.

Giovanna Di Rosario, ao tratar da relação entre escrita e imagem, lembra-nos que inicialmente a prática do escrever e do desenhar eram análogas: “These actions [a escrita e o desenho], sought to record, describe, explain, and arouse. Lines, objects, positional markers, ideograms, pictograms, and phonograms – in a two or three-dimensional space – were used simultaneously.” (2011, p. 21). A grafia oriental, diferentemente dos sinais mínimos do sistema alfabético de representação sonora, guardou a concepção de escrita ideogramática. Se voltarmos os olhos para os vários movimentos poéticos do século XX, perceberemos que os mesmos almejavam a retomada dessa combinação inicial, através de uma re-aproximação da palavra com a visualidade.

Entendemos que a escrita, a qual implica na prática da leitura e da crítica, perpassa por um processo de seleção de sinais (de informação). A escrita ocidental, por exemplo, organizada em signos alfabéticos e disposta em linhas e colunas, baseia sua seleção, entre outras coisas, nos níveis do sintagma e do paradigma. Flusser nos lembra que aquelas duas atividades inerentes à escrita, a leitura e a crítica, são igualmente duas atividades de seleção: “Ler (legere, legein) significa escolher [...]. A atividade de selecionar denomina-se eleição” (2010, p. 91). Esta compreensão nos leva a outra formulação Vilém Flusser, que recai na concepção de escrita e de poética adotada por Vallias, bem como na sua posição autoral. O filósofo “tcheco-brasileiro” propõe: “Quem escreve é um organizador de sinais, um desenhista, um designer, um semiólogo. É, na verdade, um desenhista veloz. Seu desenhar chama-se “croqui”, uma palavra que se origina da raiz grega “*sche*”, que significa “pegar com a mão rapidamente.” (Ibidem, p. 33). Esta ideia é compartilhada por Vallias: a do escritor-poeta enquanto um organizador, enquanto um leitor que seleciona de forma intencional os sinais de

informação; ou melhor, enquanto um “designer da linguagem”, como propõe Pignatari, e que André Vallias reafirma³², atuando através de projetos, roteiros, croquis.

O design (e falo inicialmente do design gráfico), que será essencial para entender o trabalho de Vallias em suas três frentes principais, de poeta digital, de designer multimídia e de tradutor intersemiótico, trata-se de uma atividade profissional que busca responder a uma demanda “comercial” e que trabalha na elaboração de um projeto que resultará na reprodução de uma peça funcionalmente comunicativa: a identificação ou divulgação de um produto industrial; a apresentação e promoção de produtos de entretenimento, etc. Na construção de uma peça, o designer segue uma metodologia, um roteiro, visando objetivos e estratégias, e isso define a atividade projetual.

A tradução comum de design pela palavra “desenho” é compreensível pelo fato de o designer gráfico trabalhar na construção de formas, ilustrações e componentes tipográficos, principalmente na origem dessa atividade. Apesar de genericamente utilizado como referência à aparência (desenho) de um objeto, a concepção essencial do termo (e neste sentido abarca qualquer uma de suas modalidades: o gráfico, o multimídia, o Web design, etc) está naquilo que o seu sentido etimológico expressa: em latim, *designo (as-are-avi-atum)*, que significa designar, indicar, representar; em português: “desígnio”, que aponta para os termos projeto, plano, propósito (Villas-Boas, 2003). Como afirma Villas-Boas, o designer “coteja requisitos e restrições, gera e seleciona alternativas, define e hierarquiza critérios de avaliação e engendra um produto que é a materialização da satisfação de necessidades humanas, através de uma configuração e de uma conformação palpável” (2003, p. 22). O poeta enquanto “designer da linguagem” exerce uma atividade semelhante, tal como propõe Pignatari no manifesto da Poesia Semiótica, “Nova Linguagem, Nova Poesia”:

Qualquer objeto deve ser projetado e construído de acordo com as necessidades ou funções às quais vai atender ou servir. Esse princípio básico da indústria moderna não se cinge só a objetos tradicionalmente considerados como tais, mas pode também se estender a outros objetos, tais como as linguagens. É neste sentido que o poeta é um “designer”, ou seja, um projetista de linguagem. (Cit. por TELES, 2000, p. 418)

³² Ver: Vallias, 2009.

Um aspecto comumente presente nas definições de design é sua caracterização enquanto uma atividade de combinação³³. O designer trabalha com a seleção de diversos elementos funcionais, os quais, em conjunto, compõem uma estrutura final de significação e comunicação. No design multimídia, atividade amplamente realizada por Vallias, as unidades de combinação multiplicam-se e o designer passa a atuar em esferas distintas de signos. Neste caso, torna-se obrigatória a compreensão de cada sistema sógnico, do funcionamento de cada *medium*, e de sua particular forma de apreensão pelo espectador/leitor/usuário. Essa “atividade de seleção e combinação”, que é a natureza do design, caracteriza o principal modelo de criação digital realizado por Vallias, bem como a produção de qualquer objeto em meio computacional.

Como afirma Richard Hollis em *Design Gráfico - Uma história concisa*, apesar de o designer por vezes também construir suas próprias imagens, a maioria delas já são imagens prontas, provenientes de xilogravuras e gravuras antigas, ou de acervos fotográficos – imagens que passam a ser reaproveitadas. Com a revolução eletrônica, estes acervos se expandem, possibilitando a restauração e armazenamento de imagens, que, como propõe Hollis, serão manipuladas e agrupadas no design contemporâneo (Ibidem, p. 4). Essa seleção a partir de imagens, tipografias, fotografias, áudios, etc. armazenados, comum à atividade do designer, é um dos elementos-chave para a compreensão de como se formam os objetos na cultura digital. A *seleção*, uma das três principais operações computacionais apontadas por Lev Manovich (2001), atua em um contexto de opções pré-elaboradas (*cultural filters*), em que tanto um programador, como um artista digital ou um designer de Web, fazem uso do que Manovich chama “ready made objects”. Ele acrescenta: “New media objects are rarely created completely from scratch; usually they are assembled from ready-made parts. Put differently, in computer culture authentic creation has been replaced by selection from a menu.” (Ibidem, p. 120) As interfaces de criação digital, seja quando do uso de softwares gráficos, multimídia, de criação de páginas de Web, etc., se apresentam como uma tecnologia avançada de composição através essencialmente do reaproveitamento, da

³³ Segundo a definição de Villas-Boas (2003), “o design não é a simples diagramação de uma página, embora a diagramação possa ser uma das ferramentas de trabalho do designer. Também não é uma ilustração, embora esta possa ser um dos elementos utilizados pelo profissional para a consecução de um projeto. Não à toa, Livingston & Livingston (1992) definem o design gráfico como uma ‘atividade de combinação’” (p. 11).

reciclagem, da alteração modular de objetos prontos, ou parcialmente prontos³⁴. O artista já não é mais concebido como a figura romântica da genialidade individual; ele se torna, como propõe Manovich, “a technician turning a knob here, pressing switch there – an accessory to the machine” (Ibidem, p. 122).

Talvez seja interessante abirmos um breve parêntese ilustrativo. Um dos trabalhos hipermédia de Vallias, datado de 1998, e intitulado *Macunaíma: si eu subesse*³⁵, constrói-se apenas a partir de citações (textuais, ilustrativas e auditivas) correlacionadas, de Mário de Andrade, Paul Valery e outros, e essa prática assim justifica-se: tal como Mário de Andrade, que afirma ter copiado diversas passagens de outros livros na construção do livro *Macunaíma*, Vallias utiliza o mesmo mecanismo para debruçar-se sobre um tema central do design e da cultura digital: a cópia, a reciclagem, a citação; ou, dizendo de outra forma: a seleção e combinação (ou edição) de objetos prontos para a composição de um projeto comunicativo, que é, neste caso, “desenhado” ou “projetado” por André Vallias. *Macunaíma: si eu subesse* acaba por ser uma representação de três aspectos: de uma faceta particular da atividade de design, da composição de objetos digitais, e de um modelo específico de criação adotado por Vallias. No design, como vimos, e principalmente no design contemporâneo e digital, a escolha a partir de um banco de dados (tipografias, imagens, áudios, etc.), ou o uso de outras peças como modelos reprodutivos, caracteriza esta atividade de dois modos: diferentemente do autor no âmbito artístico, que geralmente possui uma preocupação com a originalidade e autenticidade de sua obra, uma peça de design preocupa-se antes de tudo com sua eficácia comunicativa e “comercial”, e não com o desenvolvimento criativo de um projeto individual; além disso, sendo o design uma atividade profissional, ele atua a partir de uma demanda comercial, regulada por uma intenção específica do cliente e por um prazo de tempo determinado, o que torna a criação “individual e original” (no sentido de autoria única de todos os elementos utilizados) algo distante. Isto não significa afirmar que todos os itens utilizados para a composição de uma peça de design derivam de um *stock* de autoria diversa; o *designer* também acrescenta elementos de autoria própria.

³⁴ “As it became apparent by the early 1980s for critics such as Jameson, culture no longer tried to “make it new.” Rather, endless recycling and quoting of the past media content, artistic styles and forms became the new “international style” and the new cultural logic of modern society. Rather than assembling more media recordings of reality, culture is now busy re-working, recombining and analyzing the already accumulated media material. (Manovich, 2001, p. 126)

³⁵ Disponível em: <http://www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/macunaima/avallias/index.htm>

No âmbito de produção dos novos média, este modelo de criação do design encontra ressonância. Como demonstra Lev Manovich (2008), o modo de organização da informação e de objetos culturais na era computacional (a exemplo da estrutura e funcionamento da Web), e os princípios que norteiam a composição/criação digital seguem primordialmente o paradigma que o mesmo denomina “the database logic”. A “cultura informática” (e em um nível menor, vários de seus objetos) é composta de amplo armazenamento de informações (textos, imagens, áudios, comandos, etc), que compõem uma base de dados a ser utilizada, alterada ou acrescida pelo usuário. As enciclopédias multimídia e a Web seriam dois grandes exemplos dessa estrutura. A lógica do “banco de dados” influencia igualmente a forma de composição digital, que nos remete ao método de criação dos designers, anteriormente referido, e é assim descrito por Manovich:

The design of any new media object begins with assembling a database of possible elements to be used. Macromedia Director calls this database “cast”, Adobe Premiere calls it “project”, ProTools calls it a “session”, but the principle is the same. This database is the center of the design process. It typically consists of a combination of original and stock material distributed as buttons, images, video, and audio sequences, 3D objects, behaviors, and so on. Throughout the design process, new elements are added to the database, while existing elements are modified. (2008, p. 49).

É neste sentido que podemos compreender *Macunaíma: si eu subesse* a partir do modelo de composição do design (projeto, seleção, combinação, comunicação), e, ao mesmo tempo, percebê-lo enquanto uma obra representativa de uma característica essencial da cultura computacional (“the database logic”), ao fazer uso integral de imagens, textos e áudios já existentes, e posteriormente editados, radicalizando o princípio de seleção a partir de “coletâneas de dados”. *Macunaíma...* é igualmente representativo de parte do projeto poético desenvolvido por Vallias: assim como Oswald de Andrade, que afirma, em carta: “Confesso que copiei, copiei às vezes textualmente³⁶”, Vallias copia, traduz, apropria-se (de), cita outros autores, de forma

³⁶ Trecho citado num dos quadros de *Macunaíma: si eu subesse*.

revelada ou não, e isso constitui uma grande parte de sua matéria de criação (Cf. Capítulos 2 e 3).

Estas considerações nos levam então a pensar de que forma o trabalho do designer consiste num trabalho autoral. Michael Rock, no ensaio “The designer as author”, faz uma breve comparação entre a atuação do designer e a de um diretor de cinema. Sabemos que ambas as áreas exigem a participação conjunta de vários agentes. No cinema, o roteiro, a fotografia, a trilha sonora, o figurino, etc., assumem autorias distintas; no âmbito do design, por sua vez, além da demanda do “cliente” e da participação de outros profissionais do mesmo estúdio ou agência, o designer, como já vimos, tende a selecionar componentes a partir de modelos prontos e de autoria diversa. Entretanto, assim como no espaço da teoria fílmica foi criado um conjunto de critérios que possibilitasse a definição de certos “diretores” como “autores” (argumento delineado inicialmente por François Truffaut, com a “politique des auteurs”), Michael Rock propõe ser a concepção do projeto e o modo particular de composição o caminho para perceber um aspecto autoral num objeto de design: “The difference between designer is revealed in the unique way each individual designer approaches content, not the content they generate” (2002, p. 112).

A concepção e práticas correspondentes ao design parecem caracterizar o tipo de estrutura e produção dos novos média, o que recai na escrita poética digital: a seleção e combinação, a convergência de média (a palavra e a visualidade, no design gráfico, por exemplo, que é sua modalidade original), o uso de *ready-mades*, a autoria única questionada, a programação, etc. Um comentário de Décio Pignatari, mesmo tendo sido produzido na década de 60, torna-se pertinente:

[...] o nosso século é o século do planejamento, do design e dos designers: o desenho industrial e a arquitetura passam a ser estudados e projetados como mensagens e como linguagens; escritores, poetas, jornalistas, publicitários, músicos, fotógrafos, cineastas, produtores de rádio e televisão, desenhistas, pintores e escultores começam a ganhar consciência de designers, forjadores das novas linguagens. (1985, p. 15)

Por fim, pensemos na concepção de “abertura” que Vallias atribui ao conceito de diagrama. Esta abertura relaciona-se tanto ao ato e processo de escrita, que na poesia

eletrônico-digital não está confinada ao uso do signo verbal (nem à sua disposição linear), como à comunicação entre a obra e o leitor/usuário, entendida como uma relação de fruição e interpretação que emerge num campo largo de possibilidades: a “abertura” discutida por Umberto Eco. Ao abordar o conceito de “poética” e “obra”, Eco ressalta alguns conceitos que aqui nos são essenciais: a poética enquanto um “programa operacional que o artista se propõe”, enquanto um “projeto de obra a realizar”, que nem sempre corresponde a seu resultado (1971, p. 24); e obra enquanto uma estrutura composta da relação entre diversos níveis, sendo um deles a “resposta estruturada do receptor” (Ibidem, p. 28). Tais definições coadunam-se com a proposição de Vallias do objeto poético enquanto um diagrama aberto – um projeto de linguagem multisígnica e de amplitude semântica; um design de linguagem que se “realiza” a partir da fruição, interpretação e ação do(s) leitor(e)s (cada leitura, uma execução): a “página-poema” de *Nous n’avons pas compris Descartes*; a poesia que vem sendo realizada nas páginas complexas de materialidade digital.

2. Poemas multimídia animados

A experimentação poética com softwares de animação digital, principalmente após a década de 80³⁷, inaugurou um “gênero” (ou procedimento) que se tornaria quase preponderante entre as produções poéticas digitais. Seja a animação tipográfica enquanto objeto principal da performance; ou a animação momentânea de todos ou alguns elementos do poema; ou enquanto uma sequência ou transição de quadros, o fato é que a atribuição de movimento e temporalidade resulta numa dinâmica particular de produção e leitura que merecem atenção. Os poemas de Vallias que aqui serão analisados são baseados essencialmente nessas três formas. Diferentemente de sua série de poemas-gráficos (Cf. Capítulo 3), eles não possuem animação controlada, excluindo assim qualquer ação física do leitor. Poderíamos dizer que, por tal ausência, os mesmos assemelham-se a experiências cinéticas anteriores, como o vídeo-poema ou filme-poema/texto (Duchamp em *Anemic Cinema*, 1926; Melo e Castro em *Roda Lume*, 1969, etc). Contudo, apesar desse tipo de produção ser anterior à exploração da materialidade digital, a poesia cinética só chega a ser amplamente produzida após o desenvolvimento de softwares de animação – o que nos faz considerá-la como uma das formas próprias da poesia digital.

Dentre os poemas cinéticos criados computacionalmente, alguns deles surgem, num primeiro momento, enquanto remediações/transcrições³⁸ de poemas estáticos. São exemplos de recriações digitais o trabalho feito com vários poemas experimentais portugueses, por autores como Rui Torres, Rodrigo Melo, Jared Tarbel, etc³⁹, ou alguns dos poemas concretos do poeta Augusto de Campos, como *Cidade, Poema-Bomba*⁴⁰, etc. O mesmo foi realizado por Vallias ao longo da década de 90. A sua série de poemas gráficos (Cf. Capítulo 3) transformou-se, progressivamente, numa série com aspectos

³⁷ Ver Chris Funkhouser (2007, p. 92-93)

³⁸ “Remediação” refere-se à definição de Bolter e Grusin (2000); e “transcrição”, à proposição de Haroldo de Campos (1992/2006). Apesar de o termo remediação ser adequado, por indicar, segundo a definição de Bolter e Grusin, a reformulação de mídia/formas tradicionais realizada pelos novos mídia, o mesmo não especifica a ação criativa, relacionada ao âmbito da literatura e da tradução, que surge dessa “remediação”. O termo “transcrição”, que aponta para a tradução como uma produção criativa, acrescenta este sentido a mais. É a essa combinação que me refiro ao tratar das “traduções mediáticas” realizadas por Vallias, que incorpora seu “repertório” à obra de origem, atuando de forma autoral.

³⁹ Exemplos e discussões a respeito dessas transcrições digitais estão disponíveis no site onde “reside” o projeto (um acervo digital) *PO-EX: Poesia Experimental Portuguesa – Cadernos e Catálogo*. Disponível em: <http://po-ex.net/>

⁴⁰ Disponíveis em: <http://www2.uol.com.br/augustodecampos/poemas.htm>

cinéticos. Entretanto, são seus trabalhos posteriores que evidenciam a importância e amplitude da incorporação de movimento às criações digitais. Ao referir-me às criações digitais de forma genérica, viso incluir não apenas seu trabalho poético, mas também enquanto designer multimídia. A parceria realizada com alguns autores, em trabalhos publicados na revista *Errática*, retrata uma característica central de sua criação artística: o de “pensar” ou “visionar” a obra em sua forma multimídia e animada; e, em alguns casos, atuar enquanto o programador ou designer de uma ideia ou projeto que pode surgir inicialmente de uma autoria diversa⁴¹. É exemplo dessa faceta da criação de Vallias (design de animação e design multimídia) sua participação na série *Augusto, 80* (2011), em homenagem aos 80 anos de Augusto de Campos⁴².

Além de estar presente no grupo de poemas gráficos acima referidos, a animação é utilizada em outras de suas obras individuais. *A encantação pelo riso* (2003), *Reza-brava para São Sebastião* e *Poema Civil nº 1* são exemplos de formas distintas da presença de atributos cinéticos na construção poética, os quais aqui seleciono para análise (além de *Nous n'avons pas compris Descartes*). Notar-se-á que todos estes poemas possuem extensão *swf* (*Shockwave Flash*), criada pela empresa Macromedia (anterior a 2005; hoje pertencente a Adobe). Este software, e extensão, que se tornaram amplamente utilizados na cultura digital (o que Manovich intitula “Generation Flash”), tanto no âmbito comercial como artístico, comporta a manipulação de dados, sejam textos, imagens, gráficos, vídeos, som, animações, etc., além de funções “interativas”, programados através da linguagem ActionScript.

Disponibilizados na web (outra característica da extensão *swf*, que se destina especialmente a aplicativos na rede), quatro dos três poemas aqui escolhidos compõem-se, além dos atributos cinéticos, de outros média: tipográficos, visuais e sonoros. Podemos dizer que são, dessa forma, obras multimodais – aspecto quase majoritariamente presente na produção poética digital e que reflete a percepção da

⁴¹ Em entrevista (ver anexo), ao ser perguntado como é desenvolvido este trabalho que chamei “colaborativo” (termo que é por ele rejeitado), Vallias assinalada um dos aspectos característicos da profissão de designer: “Confesso que não tenho um viés muito “colaborativo”: pelos menos, não na acepção que esse termo é usado hoje em dia. Diria que é um processo dialógico em que me coloco na obra do outro, mas também interfiro com meu repertório. Na maioria das vezes, as propostas são aceitas, outras vezes são retrabalhadas até agradar o (sic) quem está assinando a obra. No fundo, é o que “designers” fazem o tempo todo.”

⁴²Disponível em: <http://www.erratica.com.br/opus/104/index.html#>. Faço uma listagem de sua participação e tipo de participação no material que compõe a entrevista realizada com o poeta/designer, anexada ao final da dissertação.

“página” e dos objetos digitais como caracteristicamente multimédia. Para uma definição geral desse termo, poderíamos afirmar que o mesmo nomeia os média que fazem uso de mais de uma tecnologia de comunicação, combinando-os em um único suporte (ou interface) – o prefixo “multi” atribuindo um caráter de pluralidade ao termo *medium* (tecnologia ou meio de armazenamento e expressão/transmissão de informações).

Apesar de o termo multimédia ser geralmente utilizado para caracterizar as obras que fazem uso de elementos audiovisuais⁴³, não estando assim apropriado, nesta perspectiva, para tratar do poema *Nous n'avons pas compris Descartes*, ou dos poemas de Vallias que combinam palavra, imagem e/ou desenho gráfico e animação, o seu sentido que primordialmente aqui nos interessa é o de “integração”⁴⁴. Randall Packer e Ken Jordan, por exemplo, no livro *Multimedia: from Wagner to virtual reality*, buscam uma definição das características deste “medium” que os mesmos indicam como “the defining medium of the twenty-first century” (p. xv), e uma delas é a noção basilar de “integração”, definida de maneira relativamente simples: “[integration is] the combining of artistic forms and technology into a hybrid form of expression; [...] the combining of different media into a single work” (p. xxxv-xxxvi). Um dos exemplos precursores seria a proposição de Wagner da “Obra de Arte Total” (*Gesamtkunstwerk*) – um Drama que combinaria arquitetura, pintura, poesia, dança, música, etc.

Os quatro poemas animados discutidos a seguir – *Nous n'avons pas compris Descartes*, *A encantação pelo riso*, *Reza-brava para São Sebastião* e *Poema Civil nº1* – surgem essencialmente desse interesse por uma conjugação de códigos. Os mesmos foram escolhidos dentre as publicações disponíveis no site de Vallias e na revista eletrônica *Errática*. Divergentes entre si, em termos de procedimento e de temática, todos apontam

⁴³ Numa definição de dicionário, temos a seguinte compreensão: “Multimídia: que utiliza ou se refere a vários suportes de difusão de informação, nomeadamente imagem e som.” (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa: <http://www.priberam.pt/>). Na Wikipédia, temos uma definição peculiar, que determina a configuração de uma plataforma multimédia a partir de combinações específicas: “Multimédia [...] é a combinação, controlada por computador, de pelo menos um tipo de média estática (texto, fotografia, gráfico), com pelo menos um tipo de média dinâmica (vídeo, áudio, animação)” (Wikipédia: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Multim%C3%A9dia>)

⁴⁴ John Walsh, por exemplo, no artigo *Multimedia and Multitasking: A survey of Digital Resources for Nineteenth-Century Literary Studies* (2008), utiliza a terminologia para se referir a obras de artistas (poetas-pintores) do século XIX que conjugam apenas texto e imagem (ilustrações, desenhos, pinturas) – obras que promovem, como afirma Walsh, “a crucial analog for multimedia and ‘new media’ creative works found on the web and in other digital environments” (s/p). Disponível em: <http://www.digitalhumanities.org/companion/view?docId=blackwell/9781405148641/9781405148641.xml&chunk.id=ss1-4-5>

para aspectos importantes da produção poética digital: a seleção e combinação semântica e estrutural de diferentes elementos mediais, exigindo do “leitor” um posicionamento interpretativo não apenas para a expressão verbal, mas também visual, sonora, animada e temporal; e, referente a estes dois últimos, apontam para as possibilidades de significação que resultam do movimento particular de seus componentes e de como estes se organizam numa sequência temporal. Além destes aspectos, os cinco poemas também remetem, individualmente, a procedimentos ou outros atributos que de maneira recorrente ou mais esparsa podemos encontrar em trabalhos de outros artistas/poetas digitais. Buscarei, quando da análise de cada um dos poemas, destacá-los brevemente.

2.1. *Nous n'avons pas compris Descartes em flash*

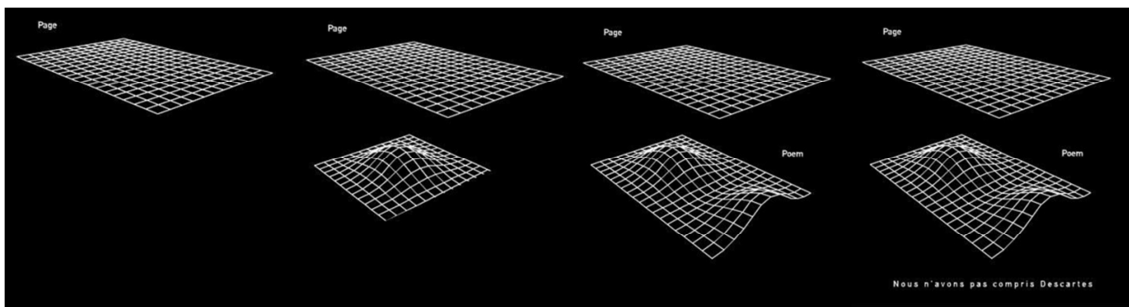


Figura 2. *Nous n'avons pas compris Descartes* [montagem a partir de captura de tela]

Como argumentado no primeiro capítulo, este poema-manifesto de Vallias retrata a criação poética (*Poem*) como a exploração das potencialidades da materialidade, do espaço (*Page*). Ao fazer uso das ondas gráficas como representação dessa ação criativa sobre o meio, sendo a “onda” a expressão de uma ação no decorrer de um tempo determinado – o movimento –, Vallias propõe o poema não como um “objeto estático”, mas como um processo (do latim: *pro+cedere*; ir para frente, avançar), ou, como propõe Hayles (2006), um “evento”. A diferença entre essas duas concepções – o poema como um “objeto estático” e como “evento” – é recorrentemente

mencionada no âmbito da poesia eletrônico-digital⁴⁵. Dentre outras razões, é pelo o caráter dinâmico e performático que os softwares/interfaces de criação e recepção possibilitam às unidades materiais (ou de “expressão”) do poema (ex: a animação, geração aleatória, manipulação física da obra, etc), construídas através de uma “escrita/codificação ciborgue” (homem e máquina), que esta diferença é atribuída⁴⁶. Em *Nous n’avons pas compris Descartes*, a imagem da segunda malha confere ao poema uma dimensão particular de sua expressão em meio digital: o movimento – o que implica, conseqüentemente, numa temporalidade⁴⁷. Porém, como propõe Hayles, tanto no poema impresso como no digital esta última dimensão (temporalidade) está presente: “The time of poem can be considered to consist of the time of writing, the time of coding, the time of production/performance, and the time of reading” (p. 182), sendo a forma como estes elementos estão organizados nos dois média o que propicia “temporalidades” distintas.

Primeiramente em relação à “escrita” e “codificação”, pode-se dizer que no meio impresso ambas constituem-se enquanto a mesma atividade. O ato de escrever significa a conversão (codificação) de unidades sonoras em uma forma gráfica específica, neste caso, alfabética: letras, palavras, sinais de pontuação, etc. Desta forma, o “escritor” *codifica e escreve* simultaneamente.⁴⁸ No meio digital, de modo contrário, estas duas atividades já não são mais as mesmas, nem são realizadas pelo mesmo “autor”: a escrita,

⁴⁵ Hayles diferencia a concepção de poema enquanto “objeto” e poema enquanto “evento” da seguinte forma: “[...] digital characteristics imply that the poem ceases to exist as a self-contained object and instead becomes a *process*, and event brought into existence when the program runs on the appropriate software loaded onto the right hardware. The poem is ‘eventualized’, made more an event and less a discrete, self-contained object with clear boundaries in space and time” (2006, p. 182). Em artigo sobre as condições de construção e “leitura” da poesia digital em “plataformas” dinâmicas, intitulado *Attitudes on the move – On the Perception of Digital Poetry Objects*, Janez Strehovec também percebe o poema digital como um processo ou evento: “Emphasis has been shifted from artifact to event; objects with sharp edges are being replaced by processes; and the pleasure of having completed a work is replaced by dynamic, flexible experience” (2003, p. 52).

⁴⁶ Convém ressaltar: essas duas concepções, as quais Hayles associa ao poema impresso e ao poema digital, dizem respeito ao modo como as “unidades de expressão”, influenciadas pela materialidade, são elaboradas e mediadas. As noções de evento e dinamismo atribuídos à poesia digital dirigem-se especialmente a seu aspecto material, já que no tocante à relação entre a obra e o leitor, tanto no poema digital quanto no impresso ela existe de forma dinâmica, “eventiva” e performática.

⁴⁷ Destaco mais uma vez (ver nota quinze) que tal associação de *Nous n’avons pas compris Descartes* à escrita poética digital não significa afirmar que a sugestão que o mesmo elabora restringe-se a tal materialidade.

⁴⁸ Para melhor compreensão do argumento de Hayles, segue citação completa: “With print, writing and coding often coincide and become virtually the same activity from the author’s point of view, particularly when the coding is conceived as trivial exercise of converting words into the appropriate alphabetic symbols” (2006, p. 182).

tal como a concebemos, passa por uma série de etapas, resultantes do processo de codificação inerente ao *medium*; ou seja, após a concepção de todos os elementos da obra, estes passarão pela codificação elaborada pelo “escritor-programador”, e pela conversão binária e geração automática realizadas pela máquina. Além disso, há outro elemento que por sua frequência acaba por ser característico à composição poética digital, também contribuindo para seu caráter processual, a saber, uma espécie de criação colaborativa, na qual um ou mais agentes são envolvidos, como exemplifica Hayles:

If the poet is collaborating with programmers, sound artists, graphic designers, and so on, to create a multimodal work, the temporal division into writing and coding corresponds to a distribution of intellectual labor that can involve quite distinct sequences. Even if the poet is doing all the design work herself, many writers coming from the print tradition compose the words first and then decide on behaviors, animation, colors, layers, and other factor that go into creating the final work as it will be performed by coding instructions running on the appropriate machine. (2006, p. 183)⁴⁹

Além dessa dimensão temporal da escrita e da codificação (simultaneidade/unidade ou separação/distinção), há outra talvez mais significativa apontada por Hayles, a qual recairá sobre a forma de leitura do texto. No *medium* impresso, o texto/poema tem por “instrumentos” de organização temporal a pontuação, os parágrafos, espaçamentos, tamanho da fonte, etc.; já nos média digitais, o escritor-designer faz uso de outros recursos, além destes mencionados, para a atribuição de temporalidade à composição. Dentre eles, destacam-se as sequências da animação; o controle sobre o aparecimento (acessibilidade) e desaparecimento (inacessibilidade) do (ao) “texto”; a sua forma de organização na “página” ou o uso de hiperlinks; o condicionamento da performance do poema à ação do leitor/usuário, seja através do “acionamento” de unidades, da seleção de percursos de leitura, da alteração da estrutura propiciadas pela programação, ou mesmo do “sucesso” de sua “navegação” – que depende tanto das condições de

⁴⁹ Este aspecto “colaborativo” não pode ser generalizado, nem posto como particular/ exclusivo à criação digital. Existem poetas digitais que trabalham individualmente na composição textual (e/ou multimídia) e na programação da obra (ex.: Jim Andrews, Jason Nelson, David Jhave Johnston, etc), como também há exemplos desse envolvimento de outros autores na composição de uma obra impressa (ex.: a parceria entre Augusto de Campos e o serigrafista Omar Guedes). Entretanto, a frequência desta constituição autoral na poesia digital torna a sua menção relevante.

acessibilidade (browser, velocidade de conexão, instalação de software, etc.), como da habilidade de interagir com ou manipular (fisicamente) o objeto acessado.

Estes instrumentos de composição temporal influenciam, conseqüentemente, as formas de “recepção” do poema digital. Este, sob o signo da multimodalidade e da animação, tem sua “aparência” atrelada à noção de “apresentação”. Se animado ou hipertextual; combinatório ou generativo; colaborativo e *in-progress*, ou com funções de jogo, o poema digital incorpora outras dimensões temporais que não apenas o “tempo necessário de leitura e cognição”. Ele existe enquanto evento e enquanto performance – “the material performance of text” (Hayles, *Ibidem*, p. 185) – pois além das etapas de codificação realizados pelo *medium*, seus elementos tornam-se visíveis e acessíveis através de uma sequência temporal determinada pelo autor-programador, e sob o controle (ou não) das implicações envolvidas quando de seu acesso e leitura.

Essa participação do leitor-usuário, necessária para a realização ou completude da obra, que se dá não apenas no nível da interpretação e atribuição de significados, mas no nível da manipulação física da mesma (o que Aarseth (2005) denomina “esforço extranoemático”, quando da definição da literatura ergódica), é um dos componentes que influem na *performance* e no tempo de realização do poema “acessado”, e que vem sendo discutida sob uma terminologia um tanto confusa, a saber, *interatividade*⁵⁰. Este modo de *abertura* particular da poesia digital, que possibilita, por vezes, disposições textuais e percursos de leitura únicos⁵¹, torna o ato de leitura uma performance ergódica: “With texts that allow some degree of interactivity, reading also becomes a performance in a more kinesthetically complex and vivid sense than is the case with reading print texts”.⁵² (Hayles, *Ibidem*, p.187)

⁵⁰ Os aspectos da interatividade serão brevemente discutidos no terceiro capítulo.

⁵¹ Ver, a título de exemplo, o trabalho de Arnaldo Antunes e Fábio Oliveira Nunes em *Cresce* (2003) (Disponível em: <http://www.arteria8.net/home.html>); ou o projeto *Poemas no meio do caminho*, de Rui Torres (2008), disponível em: http://collection.eliterature.org/2/works/torres_poemas_caminho.html.

⁵² Um exemplo bastante ilustrativo seria o poema-jogo *Arteroids* (2002), de Jim Andrews. (Disponível em: <http://vispo.com/arteroids/index.htm>). O mesmo possui estrutura similar aos jogos de tiro (*shoot-em-up games*), tendo sido inspirado em um jogo deste estilo, chamado “Asteroids”. Palavras “navegam” no espaço da tela e esperam que o leitor/usuário as acerte, “destruindo-as”. O leitor tradicional, do livro impresso, acostumado com a “presença” completa do texto em suas mãos, que progride ao simples passar da página e dos olhos, e depende apenas do exercício cognitivo de leitura, este leitor, não habituado com os jogos eletrônicos ou com a literatura e poesia digitais, surpreender-se-á ao constatar a “inexistência” ou “ausência do poema”, ou que o mesmo é composto de apenas duas palavras: uma que “navega” pelo espaço da tela e outra fixa. Na verdade, o leitor/usuário está diante de um poema que enquanto “objeto completo” apenas existe de forma dispersa, armazenado num espaço virtual. O tempo de “leitura” do poema-jogo *Arteroids* dependerá, em primeiro lugar, do seu “tempo de performance”, ou seja, de seu aparecimento e desaparecimento na tela, que são por sua vez controlados pelo que Hayles denomina

Animação, temporalidade, performance, multimodalidade, participação do leitor, etc, que em níveis diferentes estão implícitos na segunda malha de *Nous n'avons pas compris Descartes* (Cf. Capítulo1), através da proposição de movimento e abertura, são atributos que estarão espelhados nos poemas de André Vallias.

2.3. A encantação pelo riso: tradução, multimodalidade e aspectos da animação



Figura 3. A encantação pelo riso [montagem a partir de captura de tela]

A encantação pelo riso (2003) de André Vallias é uma obra de tradução inter-semiótica (da esfera de signos textuais, para a audiovisual e textual); ou, em sua definição, uma “interpretação verbivocovisual” de um poema que, na versão utilizada, já incorpora uma segunda autoria (se pensarmos na tradução também como uma forma de criação): a do poeta concreto Haroldo de Campos (1968). O poema em sua versão primeira, escrito em 1910, “pertence” a Vielimir Khlébnikov; a “transcrição” para o

“active codes” – instruções fornecidas à máquina que possibilitam as variações do texto quando do acesso, participação e escolhas do leitor. Em animações não controladas, o tempo de exibição é previamente determinado pelo autor/programador. Diferentemente da leitura em *medium* impresso (estático), nem sempre o leitor consegue acompanhar a velocidade de exibição do texto ou partes do texto. O termo “leitura”, em casos como esse, chega a não ser apropriado, pois não consegue, isoladamente, definir o tipo de atividade realizada pelo leitor/espectador/usuário. São exemplos de poemas animados, e do tempo de exibição determinado pelo autor, o trabalho de André Vallias em *A encantação pelo riso* (2003) (Disponível em: <http://www.andrevallias.com/poemas/encantacao.htm>) e de Brian Kim Stefans em *The Dreamlife of Letters* (2006) (Disponível em: http://collection.eliterature.org/1/works/stefans_the_dreamlife_of_letters.html)

português, pelo tradutor mencionado, está presente na antologia de tradução intitulada *Poesia Russa Moderna*.

Podemos dizer que em *A encantação pelo riso* há três dimensões mediáticas: 1) textual, pois faz uso de “textos”, em seu sentido tradicional, ou seja, de estrutura verbal; 2) assume uma dimensão visual: apesar de não projetar imagens, a tipografia utilizada, as cores e a disposição e organização do texto (ou seja, a forma como o mesmo será *visualizado*), contém informações que na estrutura tradicional de composição textual (tipografia regular e monocromática, sem intenção outra que não seja a da impressão textual; disposição linear, etc.) inexistem; utiliza, ainda, enquanto dimensão visual, estruturas gráficas de representação; e, por fim, 3) incorpora elementos auditivos (reprodução oral do texto escrito; colagem musical; ruídos sonoros, etc.).

A “verbivocovisualidade”, tipo de composição poética explorada pelos concretistas, alcança nesta tradução intersemiótica uma representação material simultânea, tornada possível pelo *medium* (o computador). Digo representação material simultânea, pois os elementos visuais e sonoros na poesia concreta eram propostos, em sua maioria, através apenas da linguagem verbal enquanto texto (a visualidade e sonoridade da palavra, a tipografia e a espacialização), ou seja, através do uso de um único medium – proposição multimodal que na poesia digital se materializa⁵³. Apesar de ser recorrentemente considerada como uma “antecipação da poesia digital”, a “verbivocovisualidade” concretista mostra-nos ser materialmente distinta da multimodalidade da poesia digital. Esta, justamente por alcançar a integração dos média, ao mesmo tempo em que se aproxima da poesia concreta, possui estrutura e, conseqüentemente, formas de criação e recepção consideravelmente distintas.

A remediação de poemas impressos é recorrente na literatura digital. Seja aquela que busca apenas atribuir materialmente os efeitos intencionados pelo texto e sua disposição espacial, como os que adicionam uma leitura particular à reformulação, incorporando outros aspectos que não estão necessariamente sugeridos. De qualquer modo, a recriação digital estabelece outras formas de organização espaço-temporal e de

⁵³ Também foram realizados pelo grupo Noigrandes projetos de poesia sonora, os quais consistem, a respeito de seus maiores exemplos, em gravações áudio-performáticas dos poemas impressos, como *Poesia é riso* (1995), *Viva-Vaia* (2002) e *Crisantempo – no espaço curvo nasce um* (1998). O verbal, neste caso, não está disposto em sua forma escrita, que em outros trabalhos possibilita a exploração da visualidade. (Acerca desses três trabalhos, ver: <http://www.poesiaconcreta.com/audio.php>)

integração dos elementos do poema, acentuando assim algumas distinções particulares às duas materialidades⁵⁴.

No artigo “Poetic Transformations in(to) the Digital”, o teórico/poeta digital português Rui Torres, ao discorrer sobre a “transcrição digital” que realizou a partir dos poemas-colagem do poeta experimental português António Aragão, comenta que a própria estrutura dos poemas, com características tais como “impermanência, abertura e indeterminação”, torna propícia a sua reformulação em um novo *medium* – no caso realizado por Rui Torres, a Internet (Block e Torres, 2007). Mas esta remediação também evidencia outro lado, a saber, o modo como a negociação criativa entre a obra de partida (ou procedimento) e o novo *medium* resulta numa acentuação das particulares deste último (neste caso, o que Torres denomina “poetological category of networking”⁵⁵). Kiene Brillenburg Wurth, por exemplo, ao descrever o trabalho de Aya Karpinska em *the arrival of the beeBox*⁵⁶, o qual ela considera uma remediação do poema homônimo de Sylvia Plath, menciona como o texto disposto em forma cúbica, o ambiente tridimensional, a manipulação do objeto por parte do leitor, a múltipla possibilidade de organização espacial do texto, etc., constroem o modo pelo qual

⁵⁴ Um dos âmbitos de atuação na área digital no qual Vallias participa é justamente o de “tradução/remediação”, sendo seus trabalhos publicados principalmente na revista *Errática*. Nesta, boa parte das produções assina seu nome como um dos autores, e o tipo de autoria é geralmente classificado como “animação”, “concepção audiovisual”, “versão multimédia”, “concepção gráfica, visual”, etc. Há, além disso, seus trabalhos de tradução linguística, que são majoritariamente concebidos em sua forma multimédia. Este dado nos traz uma pergunta relevante: qual seria a distinção entre suas atuações como designer e como transcriador multimédia/digital? Na homenagem feita por Omar Khouri (*um pra mim: miríades, se vier a ser o melhor*, disponível em: <http://www.erratica.com.br/opus/104/omar.html>), para a série *Augusto, 80* (2011), por exemplo, Vallias desenvolve a “concepção audiovisual” da tradução realizada por Khouri. Aqui, ele trabalha como designer, projetando visualmente e sonoramente uma composição textual. Em *Falou que não...* (s/d, disponível em: <http://www.erratica.com.br/opus/36/index.html>), Vallias realiza juntamente com Augusto de Campos uma tradução multimédia do poema de Anna Akhmátova. Neste, assim como em *A encantação pelo riso*, Vallias parece assumir a autoria enquanto tradutor ou “remediador”. A distinção entre sua atuação enquanto designer multimédia (na autoria de obras artísticas) e enquanto “tradutor multimédia” é visivelmente tênue. Em ambas as atuações, Vallias debruça-se sobre as possibilidades de recriação mediática de obras textuais desenvolvidas por outros autores; sobre as possibilidades de comunicação entre a linguagem da poesia e da literatura e outras esferas artísticas. Neste sentido, tanto o termo designer como tradutor/remediador digital parecem ser pertinentes.

⁵⁵ Rui Torres assim comenta: “[...] the text, instead of being a copy of Aragão’s original collages, i.e., instead of being a reproduction of the pre-text, is dynamically pulled from *rss*feeds of online newspapers on the web. The result of this *php* script is an ever-changing, dynamic collage, different every time it is accessed: both visually and verbally. At the same time, this recreation reflects the poetological category of networking: the poem is live updated from web servers, being its text dependent on those changes.” Disponível em: http://www.netzliteratur.net/block/poetic_transformations.html

Karpinska desenvolve sua “leitura” do poema de Plath, e ao mesmo tempo espelham o objeto-tema de seu poema: “[the] clean wood box”.

Assim como o poema de Silvia Plath, *A encantação pelo riso*, do futurista Velimir Khlebnikov, não recorre à visualidade espacial, sendo sua estrutura mais próxima das formas tradicionais, composta de versos organizados em estrofe. É sobre os atributos melopaicos da linguagem que Khlebnikov se detém (se pensarmos na tradução do poema feita por Haroldo de Campos). Na “interpretação verbivocovisual” de Vallias, tudo gira em torno da acentuação dessa qualidade. É sobre esta proposição que parcialmente se debruça a análise a seguir.

A estrutura de *A encantação pelo riso* pode ser definida como pertencente à categoria da *animação*, se entendermos esta como “simulação de uma imagem/figura em movimento⁵⁷”. Apesar de não fazer uso de imagens (no sentido de representação clássica de fotografias, pinturas e ilustrações), mas sim de texto e gráficos, este poema-tradução de Vallias incorpora dois elementos essenciais da animação: a simulação e o movimento. Diferentemente do vídeo (ver nota 57), que implica na **captura/gravação** de objetos ou seres reais num espaço-tempo, a animação consiste numa técnica de criação artificial de imagens dinâmicas, através do desenho e de sua manipulação cinética, e que **simula**, sendo esta uma de suas definições principais, a existência de movimento em objetos que são inanimados, bem como outras características que no mundo físico seriam impossíveis. A animação criaria, dessa forma, uma ilusão de vida⁵⁸.

⁵⁶ Disponível em: <http://www.technekai.com/box/>

⁵⁷ O termo “animar”, do latim *animo* (-are), significa dar vida, ou aparência de vida. Enquanto forma cinematográfica ou televisiva, a animação significa a representação gráfica e ilustrativa de coisas em movimento. Em um artigo sobre as vantagens da apresentação multimídia e animada para o ensino e aprendizagem, encontro uma definição resumida, porém elucidativa, das estruturas da animação e do vídeo, e de que modo eles distinguem-se: “Animation refers to a simulated motion picture depicting movement of drawn (or simulated) objects. The main features of this definition are as follows: (1) Picture – an animation is a kind of pictorial representation; (2) motion – an animation depicts apparent movement; and (3) simulated – an animation consists of objects that are artificially created through drawing or some other simulation method. In contrast, video refers to a motion picture depicting movement of real objects. Similarly, an illustration is a static picture of drawn (or simulated) objects whereas a photo is a static picture of real objects”. (Mayer e Moreno, 2002, p. 88). Utilizo o termo “animação” a partir da combinação destas duas definições apresentadas.

⁵⁸ Um trabalho recente (2011) de David Johnston (Jhave), sua tese intitulada *Aesthetic Animism: Digital Poetry as Ontological Probe*, fornece-nos uma interpretação singular ao traçar um paralelo entre a linguagem (estrutura de códigos) e a estrutura genética, propondo a poesia digital enquanto forma que se assemelha ou simula organismos vivos, principalmente em criações mais recentes, ao incorporar objetos e tipografias em 3D, cores e texturas, animação, ou constituir-se enquanto organismos autorreguláveis, estruturas complexas de códigos em mutação, etc. Nas palavras de Johnston: “It is my feeling that the

No caso de *A encantação pelo riso*, que tem por objeto animado uma estrutura “não-física”, mas sim sonora (ou gráfica) e abstrata (a linguagem), a simulação se dá pela atribuição de movimento à composição escrita – qualidade que, em sua forma histórica, é inexistente. Para uma breve análise dessa composição animada – a ordenação, a velocidade/tempo e a visualização e leitura particulares – proponho a divisão do poema em duas partes. A primeira compreende a animação tipográfica: a apresentação dos nomes das “autorias” envolvidas – Vielimir Khlébnikov, Haroldo de Campos, André Vallias e Antonio Dias –, e a sequência de letras que compõem o poema em sua tradução por Haroldo de Campos, acompanhada de um áudio incompreensível; e a segunda, a representação topográfica, na malha quadriculada, das acentuações silábicas de suas palavras respectivas.

Como mencionado, esta animação de Vallias não utiliza a representação de objetos físicos ou seres animados, e sim sinais gráficos que, em conjunto, dão forma a uma estrutura de informação. A primeira sequência de *A encantação pelo riso* atribui à palavra escrita – esta em sua definição tradicional, ou mesmo etimológica, que corresponde aos termos “riscar” (*scribere*, em latim) e “gravar” (*graphein*, ou “*graben*”, do grego) – formas e condições de realização que são apenas possíveis quando de sua apresentação através de sinais eletrônicos e códigos digitais, simulando atributos como o movimento e a capacidade de mutações. Através dessa simulação, o texto nesta remediação revela, duplamente, a especificidade da materialidade de criação e o modo como, devido às condições dessa materialidade, a escrita passa a ser reformulada. A alternância entre aparição e desaparecimento das letras; a mudança cromática e dimensional dos elementos tipográficos e/ou visuais; o uso de efeitos luminosos, semelhante aos painéis-LED de propaganda e à tipografia animada dos comerciais de TV e do cinema: a textualidade de *A encantação pelo riso*, ou melhor, a escrita nos novos média, está mais próxima da dinâmica do cinema, como lembra Manovich (2001) (Cf. Capítulo 1), do que de seu medium histórico – a cultura impressa.

primary turns of the 20th century (language, pictorial, media) are converging around the concept of life [...]. An unprecedented capacity for 3D rendering (representations of life) parallels biomedical manipulation and development of genetic organisms. In both cases (3D and genetics), code (computational and biological) is at the core of these endeavours. [...] I suspect digital media, and digital poetry specifically is ripe for a re-turn toward aesthetic animism, and animism without precedent, a digital animism that includes language as a proto-animal. This will be the turn toward living language” (p. 11). Apesar da rica proposição de Johnston, o caráter animado aqui discutido nas obras de Vallias não possui propriamente o mesmo sentido da terminologia “aesthetic animism” – a aproximação da poesia digital com organismos vivos –, mas da animação tal como explorada na publicidade, na TV e no cinema.

A disposição textual da primeira parte, a sua velocidade de apresentação, levamos a pensar sobre outro elemento dos objetos cinéticos: a ordenação sequencial, a temporalidade. Perguntamo-nos: como “ler” ou “compreender” a primeira parte deste poema-tradução? A escrita, como sabemos, é uma representação historicamente estática (a inscrição gráfica em argila ou metal; a xilografia e a litografia; a gravação feita pelas prensas tipográficas, etc.). O processo de visualização e leitura no meio impresso não tem seu tempo pré-determinado, pois o mesmo não depende da forma de apresentação do texto – de sua *performance material*. Em *A encantação pelo riso*, de modo contrário, visualização e leitura são duas atividades “controladas” temporalmente, e não ocorrem de forma simultânea: a apresentação do poema de Klébinikov, na tradução de Haroldo de Campos, tem seu tempo de visualização controlado pelo escritor/programador. O texto é exibido na tela de forma fragmentada. São suas unidades silábicas que aparecem cada uma por vez, como LEDs que rapidamente acendem e apagam. A velocidade de alternância das sílabas e da sequência luminosa torna o texto escrito passível de visualização, mas não de reconhecimento e leitura – fato que diverge quando da apresentação, bem mais lenta, dos “textos” anteriores (título, nome dos autores, pequeno texto de Jacques Derrida). A “leitura” do poema escrito, tal como tradicionalmente a concebemos, é, dessa forma, frustrada⁵⁹.

Entretanto, tal frustração não significa ter como resultado a impossibilidade de fruição do poema. Ela é, na verdade, proposital. O que Vallias quer destacar nesta transcrição multimédia não é sua forma escrita, mas sonora – a aliteração dos “erres” que faz ressoar o seu tema central: o riso –, pois é através desta última dimensão, e não de uma qualidade visual, que a intenção da composição verbal (de Vielimir Klébinikov e Haroldo de Campos) é alcançada. Na segunda parte do poema-tradução, o texto torna-se finalmente compreensível, através de sua reprodução vocal feita por Antonio Dias e da representação topográfica das variações tônicas de cada palavra.

⁵⁹ Parto do pressuposto de que o leitor/espectador está num primeiro contato com este poema-tradução de Vallias. A dedução das letras apresentadas na primeira sequência só se torna possível se: 1) o “leitor” possui conhecimento do poema traduzido por Haroldo de Campos e rapidamente o associa com o texto da animação; ou 2) é capaz de um rápido e avançado processo de leitura. Do contrário, será preciso acompanhar a segunda sequência do poema, e, em seguida, reiniciá-lo. Tal necessidade de repetição parece ser sugerida pela própria estrutura interna da obra. Ao final de sua “segunda parte”, temos o link “r(ir)”, que não indica tal reinício, mas uma continuidade, a aparição de elementos novos. Entretanto, ao clicá-lo, pois acreditamos nesta continuidade, somos automaticamente levados a rever o poema.

Ride, ridentes!
Derride, derridentes!
Risonhai aos risos, rimente risandai!
Derride sorrimente!
Risos soborrisos - risadas de sorridentes risores!
Hilare esrir, risos de soborrisores riseiros!
Sorrisonhos, risonhos,
Sorridente, ridiculai, risando, risantes,

Hilariando, riando,
Ride, ridentes!
Derride, derridentes!⁶⁰

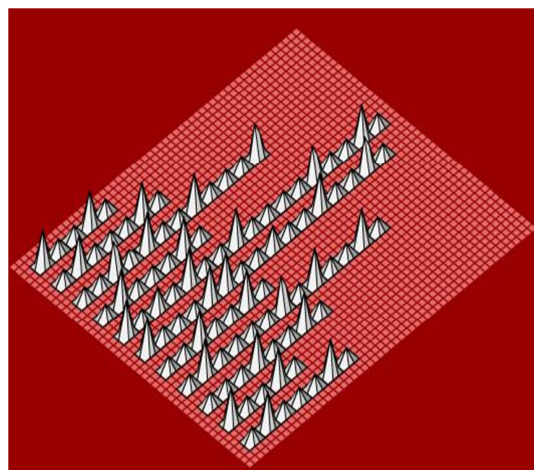


Figura 4. *A encantação pelo riso* [captura de tela]

A velocidade perturbadora da animação central, que impede a “leitura” do poema, assume também outra função, e esta é especialmente significativa no âmbito da produção de poesia digital. Ela desconstrói o sentido tradicional de leitura, causando uma nova forma de interação com o objeto poético. Em *A encantação pelo riso*, além das características acima mencionadas – a “frustração da leitura”, o reconhecimento textual através da reprodução sonora, a incorporação de citações externas, a representação da escansão do poema como componente interno da obra –, a velocidade e sequência de exibição acarretam numa consequência: a “perda” de alguns elementos (pela impossibilidade de leitura), ou a necessidade de repetições da obra para assim chegarmos a um reconhecimento.

Esta frustração diante do impedimento de leitura e a necessidade de repetições não significam propriamente a “não-automaticidade” e releitura comuns à leitura de (grandes) poemas/obras. Aquelas são provocadas pela forma particular da *performance* construída pelo poeta/designer digital. Apesar desse tipo de procedimento não existir em outros trabalhos de Vallias, ele é recorrente na literatura e poesia digitais⁶¹. Um exemplo mais extenso dessa dinâmica é o trabalho de Edward Falco (com fotogramas de Mary Pinto e design de Will Stauffer-Norris) em *Chemical Landscapes Digital*

⁶⁰ In: Campos; Campos; Schnaiderman, 1968, p. 119.

⁶¹ Brian Kim Stefans, em *Star Wars, one letter at a time*, utiliza uma animação bastante similar a de *A encantação pelo riso*. A velocidade de apresentação das letras torna a leitura praticamente irrealizável. Disponível em: http://collection.eliterature.org/1/works/stefans_star_wars_one_letter_at_a_time.html

*Tales*⁶². Os pequenos “contos” que o compõem, ao serem acessados, desaparecem progressivamente na tela antes de conseguirmos finalizar a leitura. O autor assim o descreve: “I have tried to time the fading in and out of the text so that is almost impossible to read it all before it fades away. My hope is that the reader will recognize the necessity of jumping around in the text, picking up pieces of the tales to read and ignoring other pieces, thereby creating a different experience with each reading”. Elementos da performance material como o desenho dos movimentos na animação e sua organização sequencial, sua velocidade e duração, tornam-se, em casos como estes, elementos não-ordinários de significação.

2.3. *Reza-brava para São Sebastião*: colagem e edição audiovisual

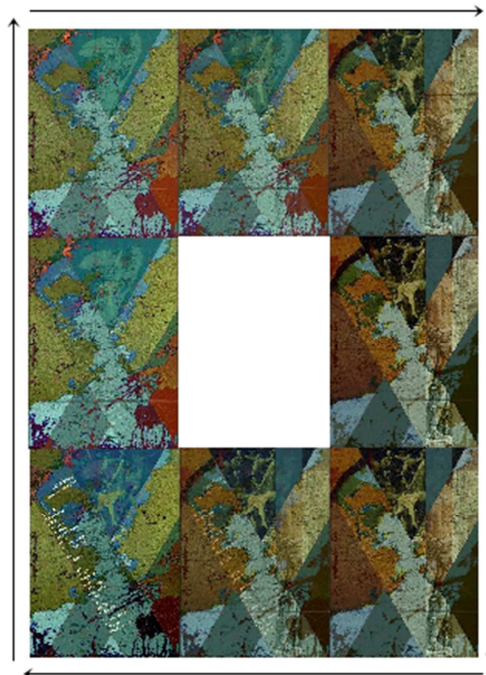


Figura 5. *Reza-brava para São Sebastião* [montagem a partir de captura de tela]

Christopher Funkhouser, no capítulo sobre poesia digital visual e animada de seu livro *Prehistoric Digital Poetry*, apresenta três tendências para este grupo de poemas que não possui estrutura hipertextual: 1) “words are arranged into literal

⁶² Disponível em: http://collection.eliterature.org/1/works/falco_chemical_landscapes_digital_tales.html

shapes”; 2) “words show patterns that represent dispersal or displacement of language”; 3) “words are combined with images (as in a collage)” (p. 93). *Reza-brava para São Sebastião* (s/d) se aproxima do terceiro, mas poderia ser de algum modo também inserido em tipologias fora do âmbito digital. Esta combinação de elementos textuais e imagens remete-nos a um dos modelos principais de composição do design. Os artistas-designers no século XIX, por exemplo, eram responsáveis pela elaboração de cartazes que agrupavam imagem (o desenho ou pintura de um produto, etc) e texto (como os famosos cartazes de Toulouse-Lautrec). Também designers, poetas futuristas como Marinetti e Ardengo Soffici adotaram forma e técnicas desenvolvidas no âmbito do designer de propaganda, como a variação tipográfica, a diagramação e a colagem de imagens, na elaboração de poemas visuais.

Entretanto, apesar de não surgir com a tecnologia digital, a facilidade que esta alcança de criar e agrupar imagens e textos em uma única interface vem tornando comum este tipo de justaposição, o que reafirma o apelo visual da cultura contemporânea. Além disso, a colagem digital conta com um acervo vasto de imagens disponíveis na web – que podem ser “copiadas” e “coladas” tal como provavelmente realizado neste poema de Vallias. Este tipo de composição que se apropria de obras de outros autores, através de seu uso integral ou de sua reformulação, edição, citação, etc., e que vem sendo designado como uma tendência da cultura digital – “a cultura do remix” –, é o modelo principal de criação do nosso poeta-designer em questão. Em *Reza-brava*, por exemplo, Vallias usa duas pinturas clássicas do renascimento italiano, sem mencionar seus autores, e faz uma colagem sonora de três curtos áudios que se repetem insistentemente (e que não aparentam ser de sua autoria⁶³); no poema do tópico anterior, realiza uma “tradução/remediação”; em outro projeto poético (aqui não analisado), intitulado *rio: mycity*⁶⁴, faz uma citação de James Joyce, realiza uma colagem/montagem de textos da Wikipédia⁶⁵, utiliza fotografias e músicas de origem diversa, sem apontar, em todos eles, seus realizadores. Na sua sequência de poemas gráficos animados (Cf. Capítulo 3), Vallias transcreve passagens de livros, baseia-se em informações de enciclopédia, faz referências implícitas, etc., e estas ligações textuais

⁶³ Digo isto tomando como base as informações de Vallias acerca dos áudios de seus outros poemas, como em *De verso, mycity: rio de janeiro, Oratório, Poema civil n°1*. Ver anexo.

⁶⁴ Disponível em: http://www.mycity.com.br/mycitysites/rio_de_janeiro/

⁶⁵ A informação acerca dessa colagem da Wikipédia foi concedida em entrevista. Ver anexo.

tornam-se a matéria sobre a qual os poemas se erguem, construindo por sua vez um conjunto particular de significações.

Em *Reza-brava para São Sebastião*, são as ligações entre as imagens, os áudios, e o poema-texto que ao final surge que, em conjunto, constroem e reforçam o tema do título. Mas há um aspecto diferencial. Ao contrário das pinturas e áudios incorporados, e atípico em relação às outras produções de Vallias, o texto final é de sua autoria. Na descrição e interpretação que a seguir desenvolvo, tentarei mostrar como essa conjugação de diferentes elementos mediais (neste caso, especialmente imagem e texto) atua para intensificar a proposição imagética e temática do poema-texto, e como a organização da sequência da animação influencia a leitura e determina a função e os níveis de relevância dos média utilizados.

Reza-Brava para São Sebastião (com apenas 296 frames, numa sequência de aproximadamente 25s) apresenta todas as palavras do poema-título conjuntamente, análogo aos poemas em sua forma impressa: o texto integral emerge na tela – da transparência à visualidade numa velocidade regular – em meio a uma colagem visual. A estrutura de apresentação das unidades textuais (refiro-me ao texto-poema isoladamente, e não em sua relação com a montagem visual) não incorpora, dessa forma, uma dimensão temporal semântica (considerando que não provoca uma confusão de reconhecimento do texto ou uma ruptura/anormalidade do processo sequencial de leitura, tal como em *A encantação pelo riso*). Torna-se significativo, entretanto, a sequência de apresentação de seus componentes totais, a qual divido em três quadros principais.

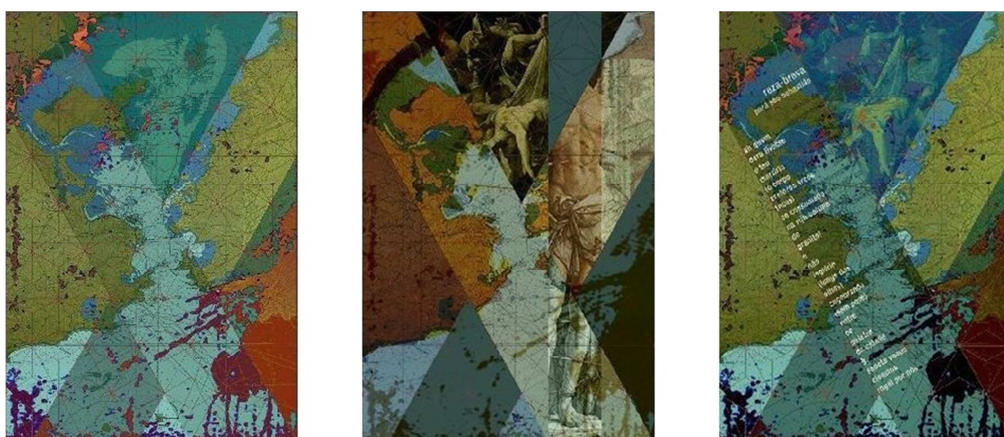


Figura 6. *Reza-brava para São Sebastião* [captura de tela]

A proposta da animação de *Reza-brava* é a de construir aos poucos um contexto decifrável pelo leitor/espectador (apesar de não se desenvolver numa velocidade que proponha uma atenção a cada quadro). Num primeiro momento (o primeiro quadro), visualizamos apenas uma imagem semelhante a uma representação cartográfica: um mapa colorido, de território(s) irreconhecível(is), transpassado por duas colunas que se entrecruzam na forma de um grande X, e acompanhados do primeiro áudio – um barulho de mar. Este panorama se transforma aos poucos numa colagem de imagens, umas que são evidenciadas pela superposição e demarcação viva das cores e outras que emergem pela primeira vez.

Neste segundo quadro, o mapa agora mais definido, apesar de continuar irreconhecível, pretende referenciar um território específico (a região da Gália, onde nasceu São Sebastião, “figura” representada no poema? Representação de parte do território dominado pelo Império Romano, estando o Mar Mediterrâneo no centro do mapa?). A imagem que preenche boa parte do “V” superior, por sua vez, trata-se da pintura *San Sebastiano gettato nella cloaca massima* (1612), do italiano Ludovico Carracci (1555- 1619); e, na segunda coluna do X, uma parte do corpo da pintura intitulada *San Sebastiano* (entre 1456-1457), do italiano renascentista Andrea Mantegna (1431 - 1506). Ainda numa terceira coluna (I), que cruza a anteriormente citada, complementa-se a imagem de “São Sebastião”, com sua cabeça recortada pelo pilar cinza.

O terceiro quadro retoma parcialmente a imagem do primeiro, mas com uma diferença substancial: o texto-poema, após o panorama imagético traçado no segundo quadro, “emerge”. Trata-se de uma lamentação acerca dos dois martírios sofridos por São Sebastião, ambos representados nas pinturas anteriores. A imagem da terceira coluna (I) – a pintura de Andrea Mantegna – retrata a primeira ordem de execução de São Sebastião (256 d.C. 286 - 286 d.C.), considerado traidor pelo Imperador Diocleciano, quando este descobre a sua missão cristã. Por este motivo, ordena sua execução com flechas (“o corpo ereto/os arcos tesos/ (...) na rija coluna/ de/ granito!”). Porém, tido erroneamente como morto, São Sebastião volta à Roma e novamente se apresenta ao Imperador. Desta vez, este ordena que o futuro santo seja espancado até à morte e depois jogado na “Cloaca Maxima”, o sistema de esgoto da Roma Antiga, que era tido como “protegido” pela deusa Venus Cloacina, a deusa da pureza. Esta é a cena representada na pintura de Ludovico Carracci e no poema de Vallias: “ah quem/ dera

tivesse/ o teu/ martírio/(...) se consumado/ na rija coluna/ de/granito!/ e/ não/ inglório/(...) soçobrando/ entre/ os/ dejetos/ da cidade/ (...) sancta venus/ cloacina/ rogai por nós”.

A escolha dessa sequência da animação, primeiro as imagens e posteriormente o texto, pode ser considerada significativa por implicar numa determinação da forma de visualização/leitura. Se contrariamente à disposição atual, o texto-poema surgisse no primeiro quadro, e, em seguida, as imagens, teríamos uma modificação essencial no tocante à leitura e à intenção de organização dos elementos. Isso porque, nesta disposição contrária, seria necessária uma prolongação da apresentação textual, já que, pressupomos, leva-se mais tempo para o reconhecimento e leitura de suas unidades do que para visualização das imagens. Na versão atual, a sequência é “congelada” após a entrada do texto, possibilitando assim qualquer tempo de leitura e, se desejável, o reinício da obra de maneira circular, sem necessidade de um novo carregamento.

Além desse aspecto relacionado ao tempo de leitura, o posicionamento do poema-texto ao final da animação aponta para outra intenção estrutural: a centralidade que o mesmo assume nessa composição de Vallias. Dessa forma, o elemento “novo” pelo qual “esperamos”, e que nos pede maior atenção, não são os objetos iconográficos e sonoros (a incorporação de quadros e composições diversas), mas o poema de sua autoria que dá nome ao título principal. Nesta sequência, não é o texto que se configura como “legenda” das imagens, e sim o contrário: são as imagens que surgem como “legendas”, pequenas introduções. Sendo a disposição textual mais semelhante às formas de disposição impressa do que à animação tipográfica da poesia digital, Vallias investe nas possibilidades de edição ou concepção audiovisual através de uma colagem intertextual, tal como realiza em traduções e remediações digitais de poemas de Jules Laforgue⁶⁶, Ossip Mandelstam⁶⁷ e Heirinch Heine⁶⁸.

⁶⁶ Ver aqui: <http://www.erratica.com.br/opus/100/index.html>

⁶⁷ Ver aqui: <http://www.erratica.com.br/opus/52/index.html>

⁶⁸ Ver aqui: <http://www.erratica.com.br/opus/93/index.html>

3.4. *Poema Civil n° 1*: Rio de Janeiro, jogo de transparências e temporalidade

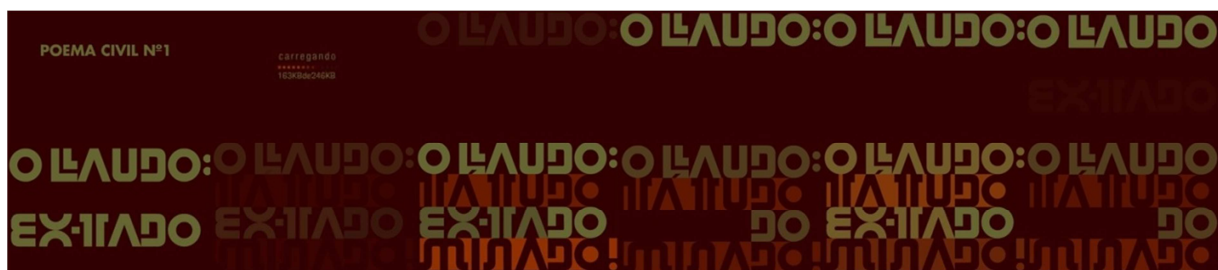


Figura 7. *Poema Civil n°1* [montagem a partir de captura de tela]

Em *Poema Civil n° 1* (2006), Vallias explora, além da combinação entre texto, visualidade e áudio, outro mecanismo da animação: o uso alternado de transparência e nitidez como forma de fragmentação das palavras e formação de outras. Este procedimento de fragmentação, que no meio impresso é feito através do modo de ordenação das palavras no espaço da página, lembra-nos da escrita tipográfica cummingsiana e de várias composições dos poetas concretos.

Poema Civil n°1 é composto de dois pares de palavras agrupados pela mesma cor. Numa tela vermelha surgem, inicialmente, os tipográficos verdes, na seguinte ordem de palavras: 1) “o laudo:”; 2) precedido de uma breve pausa: “ex-tado”. As palavras do segundo grupo – este composto por letras que, em cor vermelha, são distinguidas da tela principal por uma tarja laranja – aparecem conjuntamente, logo adiante. Este grupo é formado por: “tá tudo” e “minado”. A ordenação do poema, se pensarmos numa estrutura de leitura linear, seria: “o laudo:/tá tudo/ex-tado/minado”.

Na ordenação proposta pela composição de Vallias, a leitura segue o jogo de cores e transparências. Nesse jogo construído pela mobilidade dos elementos de inscrição – proporcionada pela interface eletrônica –, a sequência e intervalos de apresentação de cada unidade textual geram as seguintes leituras: 1) “o laudo:”/breve suspensão/“ex-tado”/”tá tudo minado!”; 2) o jogo de luz e sombra (aparecimento e desaparecimento) do seguimento de palavra “ex-ta” faz surgir, quando do seu desaparecimento, a seguinte sequência: “o laudo: tá tudo dominado!”.

Outro aspecto, no tocante à disposição sequencial do *Poema Civil n° 1*, revela a influência da organização temporal na performance do poema e sua “recepção”. Esta

obra de Vallias possui uma duração total de 2min47s, compreendendo o seu término o fechamento automático de sua página na Web. Entretanto, a repetição insistente da animação curta e dos áudios produz no leitor a impressão de que assim o poema configura-se por completo: a “não progressão” ou ausência de novos elementos pode levá-lo a acreditar que o poema apenas desaparece (ou finaliza) apenas quando ele o abandona, e, sentindo-se satisfeito, acabar por abandoná-lo antecipadamente. Tal abandono precoce, porém, implicará na perda de um dos elementos até então não disponível: quase imperceptível, um último áudio surge após 1m18s de duração, tornando-se “melhor” perceptível ao passo que um dos áudios iniciais desaparece, aos 2m29s, quando já não há mais elementos textuais e a tela fecha-se em vermelho. Este áudio, de fato, poderia até mesmo ser desconsiderado, pois quase inaudível ou incompreensível; entretanto, com insistência, chegamos a entendê-lo parcialmente – o que nos fornece um elemento complementar, mas substancial⁶⁹.

Este tipo de performance temporal programada, que assume formas diversas na poesia digital⁷⁰, é um de seus atributos materiais e procedimentais de relevância. Katherine Hayles (2008), ao listar as quatro características principais da literatura eletrônica, aponta como uma delas a temporalidade⁷¹. Apesar de dar ênfase ao tempo de acesso ao objeto literário, que é variável e fragmentado devido às etapas de transição de uma “página” ou sequência a outra, do tipo de velocidade de conexão e da instalação de softwares, etc., a temporalidade enquanto elemento interno à estrutura do objeto literário e poético também influencia o modo como estes são concebidos e recepcionados. Um dos exemplos é este poema de Vallias.

⁶⁹ Apenas trechos são reconhecíveis neste áudio. Em linhas gerais, além do ruído provocado por, supostamente, louças de um restaurante ou café, reconhecemos que se trata de um informativo da Infraero sobre um determinado embarque (“2204”), “procedente de Rio de Janeiro com escala em Brasília”. O início e o fim do áudio se perdem em meio ao ruído.

⁷⁰ Um belíssimo e original exemplo é o trabalho de Philippe Bootz e Marcel Frémot em *The Set of U*. Neste, a programação condiciona a performance da animação textual e sonora à velocidade de processamento do computador e de conexão da internet utilizados pelo leitor (tipo de composição que Bootz denomina “adaptive generation”). A cada acesso, temos uma performance sutilmente distinta. Disponível em: http://collection.eliterature.org/1/works/bootz_fremot_the_set_of_u.html

⁷¹ Hayles (2008) assim propõe: “Computer-mediated text manifests fractured temporality. With computer-mediated text, the reader is not wholly (and sometimes not at all) in control of how quickly the text becomes readable; long load times, for example, might slow down a user so much that the screen is never read. Moreover, even when the screen is visible, as Stephanie Strickland has argued, the mouseovers, fine cursor movements, and other affordances of electronic display and reading fracture time into so much more various and diverse scaled than is the case with print texts” (p. 164-165)

Acerca de sua colagem sonora – três áudios que, separadamente, sugerem: (1) máquinas em funcionamento; (2) algo que vai à tona, imerge, afunda; e (3) barulho estridente de louças, acompanhado de um informe aéreo (ver nota 69) –, a mesma faz ressoar o tema aparentemente central do poema, exponencialmente representado pela relação entre a palavra civil (“cidadão”; “pessoa que não é militar”; que não pertence à estrutura governamental) e os sentidos presentes na palavra fragmentada (duplamente, pois também pela animação) “ex-tado”. Num primeiro sentido, explícito, podemos ler o resultado de um laudo: algo “exta”, “subsiste” minado, ou dominado. Este “algo”, numa outra leitura, talvez também possa ser substituído pelo termo “civil” presente no título.

Mas é o trocadilho entre “ex-tado” e “Estado” que se apresenta de forma mais sugestiva. Este último, agora “ex-Estado”, subsiste, resiste fracamente (“exta”), “imerge”: está minado! – e este é seu laudo (laudo médico?, pericial?). Ou, nas palavras do funk carioca, nascido nas favelas, palavras que são reproduzidas no poema através da animação: “tá tudo dominado!⁷²”. Se pensarmos no terceiro áudio, apesar de quase imperceptível, chegamos à referência de dois pólos de concentração de poder diverso no Brasil: um, oficial, o Estado, representado por Brasília⁷³; e outro, cunhado Poder Paralelo (representado pela menção ao Rio de Janeiro), que são as organizações criminosas que controlam o narcotráfico no país. A cidade do Rio de Janeiro, capital de estado homônimo, é conhecida tanto em âmbito nacional como internacional como um dos maiores centros de narcotráfico e de facções criminosas do país.

A ênfase à frase “tá tudo dominado”, provocada pelo insistente isolamento da sílaba “do” da palavra “ex-tado”, e o último áudio acima comentado acionam um sentido notadamente local, mas que poderia passar despercebido. O termo “civil” que participa do título, o plano vermelho que cobre a tela e o barulho de máquinas e instrumentos que simulam ambientes operários, podem acertadamente compor, na relação que estabelecem com o trocadilho presente na descrição do laudo, cenários gerais de conflitos históricos entre a sociedade civil e o Estado. Entretanto, esses três elementos do poema, acompanhados da animação (o jogo de transparência), da fala encoberta pelo ruído sonoro, e pela disposição temporal da apresentação, acumulam um

⁷² A expressão “tá tudo dominado” tornou-se popularmente conhecida e utilizada no Brasil devido à música homônima composta por um grupo de funk carioca. É comumente utilizada como uma referência à expansão e domínio do crime organizado nas favelas.

⁷³ Brasília, a capital federal do Brasil, é a sede dos poderes Executivo, Legislativo e Judiciário federais.

sentido a mais. Os “civis” sugeridos por Vallias, nessa interpretação, ao mesmo tempo em que desconstruem a figura do Estado (“controle e administração da nação”), ao atuarem enquanto um poder paralelo (ou superior), dotados de aparatos semelhantes aos das forças militares, demonstram que tal oposição é flexível. Não é de desconhecimento dos brasileiros a ligação entre o narcotráfico (e a criminalidade), as milícias e os representantes políticos, imbricados ao ponto de se confundirem [“ex-ta(do)minado”]⁷⁴. Esta localidade referida, se situada no corpus criativo de Vallias, configura-se como uma linha temática que surge como uma referência para alguns reconhecimentos e relações. O Rio de Janeiro, cidade onde reside o poeta/designer, será mais uma vez cenário e tema em outros projetos, como os hipermediais *mycity: Rio de Janeiro*⁷⁵ e *Oratório*⁷⁶.

Este panorama de *Poema Civil nº1*, que é construído a partir da integração dos diferentes elementos mediais e influenciado por uma organização temporal semântica, repetindo-se de modos diversos em *Nous n’avons pas compris Descartes*, *A encantação pelo riso* e *Reza-brava para São Sebastião*, reflete uma das características definidoras da literatura eletrônica (Hayles, 2008) e dos objetos culturais nos novos média (Manovich, 2001), a saber, uma tendência a formas multimídia e animadas, ou, nas palavras de Manovich: “[...] a general trend in modern society toward presenting more and more information in the form of time-based audiovisual moving image sequences, rather than as texts” (p. 87). Isso não significa a diminuição da manipulação criativa da palavra, mas que esta tende a estar conjugada, no meio digital de criação, a outros aspectos característicos deste último: além do áudio, da imagem e da animação, a programação, a hipermídia, a Web, etc. Além destes, a incorporação de comandos realizados pelo leitor como elemento integrante da obra também é instrumento que abre outros caminhos de experimentação. Os poemas gráficos analisados no capítulo a seguir trazem de algum modo essa faceta da poesia digital, aliada ainda à animação. Compõem, juntamente com este primeiro corpus, um conjunto representativo das produções do poeta brasileiro André Vallias e da poesia digital como um todo.

⁷⁴ Uma excelente representação desse contexto é o segundo filme da série *Tropa de Elite*, do diretor brasileiro José Padilha (2007, o primeiro; 2010, o segundo).

⁷⁵ Disponível em: http://www.mycity.com.br/mycitysites/rio_de_janeiro/

⁷⁶ Disponível em: <http://www.andrevallias.com/oratorio/>

3. Poemas gráficos: tridimensionalidade, intermedialidade e funções do utilizador

Há uma tendência facilmente observável no âmbito da criação poética digital: a de simulação da “palavra” escrita como um *medium* dotado de corpo, semelhante aos objetos físicos. A letra, a palavra e principalmente a estrutura espacial do texto passam a ser concebidos como formas tridimensionais. Tal forma de representação escrita não é de modo algum novo, basta tomarmos o livro *Poemóviles* de Augusto de Campos e Julio Plaza como exemplo. Mas há talvez um motivo evidente para a expansão do uso dessas formas: as figuras tridimensionais, além de terem a criação facilitada e diversificada com o uso de comandos automáticos dos softwares de desenho, podem “existir” num espaço que, diferentemente do físico, não impõe limites. Este é talvez um dos principais modos de uso da tridimensionalidade na poesia digital: a realização do poema num ambiente virtual que simula um espaço em três dimensões, e que por esta propriedade possibilita a construção de plataformas complexas de organização textual. Os poemas *IO*⁷⁷, *Prthvī*⁷⁸ e *De verso*⁷⁹ tanto possuem forma como ambiente tridimensional. Apenas *Hexaameron*⁸⁰ possui interface e estrutura bidimensionais.

Estas considerações nos conduzem ao nosso questionamento inicial acerca dos instrumentos computacionais de escrita e leitura. Foi exatamente com o desenho tridimensional no AutoCAD que Vallias começou a visualizar um distanciamento daquilo que produzia usando a malha serigráfica e os tipográficos da Letraset. A série de poemas gráficos deste capítulo, e que constitui o corpus inicial de Vallias, faz-nos pensar em alguns aspectos relativos ao funcionamento do computador enquanto *medium* de criação e enquanto *medium* de exibição/transmissão. Três dos quatro poemas que se seguem à análise – *IO*, *De verso* e *Prthvī*⁸¹ – foram desenhados no AutoCAD, mas tiveram como materialidade de “transmissão” a folha impressa ou papel fotográfico, o que nos lembra de uma das características da fase inicial de criação com o computador

⁷⁷ Disponível em: <http://www.andrevallias.com/poemas/io.htm>

⁷⁸ Disponível em: <http://www.andrevallias.com/poemas/prthvi.htm>

⁷⁹ Disponível em: <http://www.andrevallias.com/deverso/deverso.htm>

⁸⁰ Disponível em: <http://www.andrevallias.com/poemas/hexaameron.htm>

⁸¹ Suas primeiras versões datam de 1991. Não temos a informação acerca do ano em que as versões atuais foram realizadas.

(principalmente antes da WWW), que de forma quase predominante destinava-se à ulterior impressão (Manovich, 2001).

Posteriormente, Vallias elabora uma outra versão para os poemas, a qual se encontra atualmente disponível em seu site. Diferentemente dos cinéticos do capítulo anterior, estes possuem um tipo de animação que poderíamos chamar “intransiente”, de acordo com uma das categorias da teoria textual proposta por Espen Aarseth (2005). Segundo este, “se a simples passagem de tempo do utilizador provoca a aparição de “escritões”, o texto é transiente; se assim não for, é intransiente. Alguns textos [...] desenrolam-se perante os utilizadores ao seu próprio ritmo, enquanto outros nada fazem sem serem activados pelo utilizador⁸²” (p. 84). Para o desenvolvimento da animação dos poemas *Hexaameron*, *IO* e *Prthvī* o leitor precisa repetir uma ação que consiste em cliques consecutivos com o mouse. Apenas em *De verso* o leitor tem a possibilidade de escolher uma sequência de visualização/ativação das suas quatro principais unidades.

Tendo-se o conhecimento de que *IO*, *Prthvī* e *De verso* surgem como remediações das versões impressas, e ao tentarmos visualizar uma comparação entre ambas (versão impressa e versão “digital”), perguntamo-nos: de que modo a segunda versão se assemelha e se diferencia da primeira? Por que a mudança da materialidade de exibição/recepção influenciou a elaboração de uma nova estrutura? Como esta mudança altera a relação entre o leitor e os poemas?

Sem ter a intenção de especular os motivos que levaram Vallias a elaborar a versão animada, vamos inicialmente supor que ao invés desta última é à primeira versão que temos acesso no site (os poemas como inicialmente concebidos, em sua forma estática). A construção de poemas visuais estáticos com o auxílio do computador, sejam aqueles que investem na espacialização ou diferenciação tipográfica ou os que conjugam texto e imagem, configurou-se, segundo a argumentação de Christopher Funkhouser (2007), como umas das formas iniciais da poesia digital. A comparação recorrente entre esta e a poesia visual e concreta do século XX é compreensível, pois tal como inúmeras interfaces e objetos digitais, aquela, em sua fase inicial, possuía

⁸² Escritões e textões são termos criados por Aarseth para designar, respectivamente, “os encadeamentos de signos (...) tal como percebidos pelos leitores e encadeamentos existentes no texto” (p. 83). Os escritões dependem da leitura realizada, daquilo que é escolhido ou não pelo leitor, ou seja, são o resultado de uma leitura particular. Os textões são o conjunto textual criado pelo autor e armazenado no *medium*; existem independente do leitor e de suas escolhas. A existência de uma camada de código implica a não coincidência entre textões e escritões.

estrutura, procedimentos e formas de “recepção” análogos aos dos poemas em *medium* impresso.

Este contexto poderia ser uma representação da afirmação de Espen Aarseth em *Cibertexto: Perspectivas sobre Literatura Ergódica* de que “o estrato físico do *medium* não influencia necessariamente a relação entre utilizador/leitor” (p. 78). A visualização dos poemas gráficos (a primeira versão) de Vallias na página impressa ou no ecrã do computador não parece modificar substancialmente a relação do leitor com a obra, o que poderia nos levar novamente a Aarseth, quando propõe “que há muito pouco a pressupor quanto ao *medium* só pelo fato dele ser digital” (Ibidem, p. 15). Mas nos distanciando da intenção de aplicar atributos definidores e condicionantes à tecnologia digital, é certo que há um conjunto de características e práticas que, se não particulares e definidores, estão largamente presentes na construção de objetos digitais e por tal razão estão a eles associados⁸³.

Uma delas é a atenção que se tem conferido ao “utilizador”; ou a percepção das interfaces e objetos digitais como estruturas animadas manipuláveis ou “táteis”, dependentes da ação contínua do usuário ou configuradas para permitir que este estabeleça algumas escolhas. Estas modalidades referem-se à relação do usuário com os objetos armazenados no computador, que são acessados, utilizados e distribuídos através de uma série de comandos automáticos, dispostos no painel virtual que são as interfaces, e realizados pelos botões do mouse, do teclado, etc.

Como discutido no capítulo anterior, a preferência por objetos animados e multimodais, ao invés de estáticos e “unimodais”, tem se tornado quase uma forma-padrão na esfera dos média digitais. Para a publicação online de sua série de poemas gráficos, Vallias opta não por uma manutenção da forma inicial (semelhante ao processo de “digitalização”), mas por uma reformulação baseada na incorporação de um atributo específico: a animação provocada pela **ação contínua do leitor**. Este atributo, para o qual diversas designações têm sido utilizadas, como interatividade, participação, escolha, manipulação, taticidade, etc., está presente de forma quase predominante nas produções mais recentes de poesia e literatura digitais, atuando como um dos

⁸³ Aarseth (2005) propõe que ao invés de se buscar uma definição do digital, e de se fazer isso através de uma comparação com outras materialidades, é mais relevante perceber as “variações funcionais” dentro de cada uma delas, pois “muitas vezes são maiores do que entre media físicos diferentes” (p. 15).

instrumentos mais complexos e abertos à exploração das possibilidades da programação.

Entretanto, a diversidade de terminologias e a imprecisão de seus sentidos torna confusa a diferenciação entre os tipos de ação do leitor. O termo interatividade, por exemplo, é genericamente utilizado para designar uma relação reativa e de troca entre o usuário e os objetos digitais⁸⁴, mas ao não especificar quais seriam esses tipos de ação e reação, apenas denomina o caráter basilar dos aparelhos eletrônicos. Christopher Funkhouser (2007), quando trata de poemas que o mesmo classifica como “interativos”, engloba nesta “categoria” ações que são absolutamente distintas, como a “ativação da linguagem cinética” (através de um simples *click* do mouse) e a possibilidade “de estabelecer alguns parâmetros do poema” (p. 132).

Lev Manovich e Espen Aarseth rejeitam a terminologia. O primeiro considera o termo “muito amplo para ser verdadeiro”:

Used in relation to computer-based media, the concept of interactivity is a tautology. Modern human-computer interface (HCI) is by its very definition interactive. In contrast to earlier interfaces such as batch processing, modern HCI allows the user to control the computer in real-time by manipulating information displayed on the screen. Once an object is represented in a computer, it automatically becomes interactive. Therefore, to call computer media interactive is meaningless – it simply means stating the most basic fact about computer⁸⁵ (2001, p. 71, versão em pdf).

⁸⁴ Na definição do dicionário Priberam, por exemplo, interatividade significa a “faculdade de permuta entre o utilizador de um sistema informático e a máquina, por meio de um terminal dotado de um ecrã de visualização”. E interativo, os “fenómenos que reagem uns sobre os outros”. Disponível em: <http://www.priberam.pt/dlpo/default.aspx?pal=interatividade>

⁸⁵ Mesmo esta afirmação de Manovich ainda nos leva a questionar: o que significaria “manipulação da informação”? A relação entre o usuário e uma página da Web (decidir o tamanho da página, escolha das ligações, enviar a informação por e-mail, etc)? Existe também “manipulação da informação” quando da leitura de um texto em pdf, devido às opções de “marcar o texto”, incluir notas, “copiar e colar”, etc.? Ou a ação, por exemplo, de salvar um vídeo, editá-lo, reformulá-lo e “jogá-lo” novamente na internet? Ou se refere à criação dos mais variados tipos de objetos através dos softwares computacionais? Talvez essas ações, e toda a relação do usuário com os objetos computacionalmente representados (seja a relação com a interface do sistema operacional e seus programas, com uma página em pdf, um filme ou jogos da Web), possam ser entendidas como “manipulação” se este termo também designar a forma como acessamos informações através de comandos, de operações automáticas; isto é, se compreender por “manipulação” qualquer ação do usuário realizada através dos periféricos de entrada (mouse, teclado, joystick, etc). Se todo objeto representado no computador é interativo, mesmo uma matéria de jornal na Web ou um texto em pdf, o termo também poderia ser utilizado para tratar de outros objetos não digitais.

Para Aarseth, seguindo definições de alguns autores acerca dos termos “interatividade” e de “obra interativa”, a palavra funciona de modo ideológico, conotando ideias gerais e imprecisas, “sem denotar coisa alguma” (p. 67). Citando a definição de Peter Bøgh Anderson, a qual aponta como obra interativa aquela

(...) em que o leitor pode alterar fisicamente o discurso de uma forma que é interpretável e produz sentido no interior do próprio discurso (...), em que a interação do leitor faz parte integrante da produção de signos da obra, na qual a interação é um signo-objeto que sugere o mesmo tema que os outros signos e não um meta-signo que sugere os signos do discurso (Cit. por Aarseth, 2005, p. 66),

Aarseth critica a terminologia argumentando que esta pode adequar-se à caracterização dos mais variados tipos de relação entre utilizador e obra – “a relação entre um jogo de aventura e quem o joga”, “um músico e uma composição”, “um edifício e quem o habita” (Ibidem, p. 68) –, não servindo, assim, como categoria analítica⁸⁶.

Talvez a confusão que o termo interatividade tenha gerado deva-se mais ao fato de seu uso generalizado e indiscriminado do que por uma absoluta impertinência. No glossário da Electronic Literature Organization (ELO), por exemplo, *interactive fiction* caracteriza as obras de ficção em que os “leitores usam comandos de texto para controlar personagens e influenciar o ambiente⁸⁷”. Por outro lado, consideram obras não-interativas quando: “the work does not require any interaction from the user or reader beyond accessing it, running it, and perhaps exiting the program⁸⁸”. De acordo com esta definição, o termo interatividade poderia corresponder a qualquer simples ação do leitor, não sendo interativas apenas as obras animadas que Aarseth denominaria “transientes”, e a ELO, *ambient*⁸⁹.

Randall Packer e Ken Jordan, em *Multimedia: from Wagner to virtual reality*, consideram a “interatividade” como um dos cinco elementos característicos dos novos média. Tomando como exemplo a relação do leitor com um texto, definem: “Reading a text is not an interactive experience; interactivity implies changing the words of the text

⁸⁶ Apesar de rejeitar o termo “interativo”, Aarseth continua a utilizá-lo, assinalando o seu sentido: “Aqui, como outros contextos, *interactivo* é usado simplesmente como sinónimo de computadorizado” [grifo do autor] (2005, p. 125). Aarseth teria, então, a mesma conclusão que Manovich (ou vice-versa)?

⁸⁷ Glossário disponível nesta página: <http://collection.eliterature.org/1/aux/keywords.html>

⁸⁸ Idem.

⁸⁹ Idem.

in some way – adding to them, reorganizing them, engaging with them in a way that effects their appearance on the screen” (p. xxxvi). Apesar de reduzirem o sentido da terminologia, atribuindo-a apenas à ação do leitor que gera uma alteração física da obra, o que já exclui boa parte dos objetos que Manovich consideraria interativos, tal definição não consegue responder, por exemplo, se alterar o texto seguindo comandos pré-determinados pelo autor/programador, ativando assim as variações que estão armazenadas, e incorporar ao texto elementos não programados compreendem o mesmo tipo de “interatividade”. Não explicita, também, o que corresponderia a uma “alteração da aparência do texto”: significa a alteração de alguns parâmetros do aspecto visual? Ou a alternância das disposições/variações textuais através de sua exploração pelo leitor?

Se relacionarmos o termo interatividade a uma prática específica, à “alteração física” ou “produção de signos”, como propõe Peter Bøgh Anderson, isto significando a ação do leitor de gerar, através de uma ordenação “física” particular dos elementos textuais, uma escolha/sequência semântica (não em termos de interpretação, mas físico), boa parte da literatura e poesia digitais poderia ser vista como interativa⁹⁰. Desse modo, o uso generalizado do termo faria nosso questionamento voltar ao início e ainda nos ficaria a pergunta de como especificar os diferentes tipos de ação do leitor, como a seleção de percursos, a ordenação espacial de um objeto físico, o controle da velocidade de exibição, a incorporação de elementos não programados, a função do leitor enquanto jogador, a simples ativação de unidades textuais (como em poemas permutativos e combinatórios, ou em algumas animações), ou mesmo a ação de “virar a página” como no códice ou vários hipertextos unidirecionais⁹¹.

O termo interatividade, dessa forma, tanto por não conseguir distinguir os diversos tipos de ação do leitor, de sua relação com a obra (devido à amplitude de situações que pode caracterizar), como pela confusão que seu uso tem gerado no âmbito do estudo dos novos média e da literatura e poesia digitais (tornando seus sentidos frágeis e movediços), o mesmo não se torna adequado para estabelecer uma comparação

⁹⁰Talvez o desafio da crítica de literatura e poesia digitais seja o de perceber quando existe (ou não) uma “sequência semiótica”. Ou melhor: o desafio de traçar uma comparação entre os diferentes (e substanciais) “sentidos” que as várias escolhas/percursos do leitor geram.

⁹¹ Poderíamos ainda pensar na ação ou influência que o desempenho da máquina do utilizador pode provocar na performance da obra, incorporada como elemento intencional, como parte da programação do autor, a exemplo de *The set to u* (Bootz e Frémiot, 2006, disponível em: http://collection.eliterature.org/1/works/bootz_fremiot_the_set_of_u.html), no qual o leitor configura-se mais enquanto um “espectador”, sem ação.

entre o poemas cinéticos do capítulo anterior e os poemas gráficos deste capítulo. De que forma, então, podemos caracterizar a remediação realizada por Vallias, se diferentemente daqueles da primeira versão, e dos poemas cinéticos, os mesmo investem numa contínua ação do leitor para que sejam plenamente visualizados?

Aarseth propõe que alguns textos (os textos ergódicos), independente da materialidade de uso, exigem do leitor um esforço extranoemático – neste caso, uma construção física, que corresponde a uma “sequência semiótica” realizada pelo utilizador (2005, p. 19-20):

Na literatura ergódica, exigem-se diligências fora do comum para permitir ao leitor percorrer o texto. Para que a literatura ergódica faça sentido como conceito, tem de haver também uma literatura não ergódica, onde o esforço para percorrer o texto é trivial, sem que o leitor assuma responsabilidades extranoemáticas à exceção de (por exemplo) movimentar a vista e virar as páginas periódica ou arbitrariamente. (Aarseth, 2005, p. 20)

O conceito de “esforço extranoemático” constrói-se, notadamente, a partir de uma comparação com o tipo de “esforço” realizado pelo leitor de um texto em sua forma “tradicional” (linear, unidirecional). Parece basear-se na noção de “escolha” (escolha de percursos, “vias”: ergódico = “obra” + “via”) e numa ação distinta do “virar a página”. São exemplos tanto o livro *Fogo Pálido*, de Vladimir Nabokov, no qual o leitor, apesar da permanência da ação de “virar a página”, tem a opção de seguir ordens diferentes de leitura (ler o poema e depois as notas, ou o poema e as notas “simultaneamente”, já que cada nota “explica” algum verso), como os jogos em plataformas MUDs, nos quais os jogadores exploram caminhos através de comandos textuais.

Em *Hexaameron*, *IO* e *Prthvī*, a única ação realizada pelo leitor é a de clicar com o mouse para acionar a transição de um “frame” para outro. A inexistência de percursos, já que a estrutura do poema é “unidirecional⁹²”, torna essa ação correspondente à ação do leitor de um livro e texto tradicionais (o ato de “virar a página”). Para esses poemas,

⁹² George Landow (2005) constrói uma tipologia de hipertexto baseada nas formas de ligação (“lexia to lexia unidirectional”; “lexia to lexia bidirectional”; “string to lexia”, etc). O hipertexto unidirecional corresponde àquele no qual o leitor não tem opções de escolha, e apenas segue um único percurso.

que apesar de possuírem animação em formato *flash* e de estarem disponíveis numa página da Web, a noção de “esforço extranoemático” não faz qualquer sentido.

Excluindo-se as opções “interatividade” e “esforço extranoemático” para tratarmos desses poemas de Vallias, dois termos que são amplamente utilizados na literatura e poesia digitais para designar a atuação do leitor, uma outra terminologia/categoria de Aarseth torna-se mais pertinente. Dentre as variáveis da tipologia baseada na transversalidade do texto – “mecanismo pelo qual os escritões se manifestam ou derivam dos textões e se apresentam ao utilizador do texto” (Aarseth, 2005, p. 83) –, uma delas se volta para a “função do utilizador” (por sua vez baseada na tipologia de Michael Joyce em *Of two minds*). Aarseth propõe quatro tipos: função interpretativa (comum a todos os textos), função exploratória, função configurativa e função textônica. Na interpretação dos poemas que elaboro a seguir, comentarei brevemente cada uma delas como guia de comparação entre a versão impressa e a versão para web dessa série gráfica. No intuito de perceber de que modo esta remediação provoca uma alteração da estrutura e das possibilidades de significação do poema, bem como do posicionamento do leitor, complementarão essas quatro funções de Aarseth outros elementos que caracterizam a relação do usuário/leitor com as interfaces e objetos do meio digital.

Há ainda dois aspectos relevantes acerca dessa série. Nela, Vallias explora o conceito e estrutura de diagrama que se inicia com *Nous n'avons pas compris Descartes*. Neste caso, não se trata de diagrama enquanto “escrita” (diagrama/escrita aberto(a), como o mesmo denomina), mas do diagrama enquanto figura descritiva, representacional, que se baseia na relação entre suas unidades (palavras e desenho gráfico, geralmente) (Cf. Capítulo 1, tópico 1.5). Os poemas de Vallias possuem estrutura semelhante; eles se constituem da relação entre desenho gráfico e linguagem verbal, e dependem do estabelecimento desta relação para que se configure ao leitor um sentido (mais) “tangível”.

O posicionamento e função da linguagem verbal é o segundo aspecto de destaque. São as figuras gráficas, e não as palavras, que catalisam a atenção do leitor/espectador. Os poemas de Vallias estão centrados na visualidade, principalmente *IO*, *Prthvī* e *De verso*. São imagens, mais do que poemas em sua concepção e prática tradicionais. Mas ainda assim os denominamos “poemas” porque é para as possibilidades de configuração e significado do signo verbal que os mesmos voltam. A presença mínima de palavras, o posicionamento delas no título ou como “legendas” das

imagens remetem a uma das formas de composição da poesia visual do século XX. Vários poemas de Augusto de Campos (e não se esquecer de Joan Brossa), principalmente de sua série *POPCRETOS* (1964-1966), são formados apenas por imagens, mas é o título que contém a abertura semântica para compreendermos a “sugestão verbal” nelas presente. Esta descaracterização da forma e função tradicionais dos gêneros artísticos, derivadas de uma fusão incomum de seus média, aproxima os poemas de Vallias do que Kiene Brillenburg Wurth, no artigo “Multimediality, Intermediality, and Medially Complex Digital Poetry”, argumentará ser uma tendência da poesia digital: à intermedialidade mais do que à multimodalidade.

Esses três conceitos – “funções do utilizador”, diagrama e intermedialidade –, apesar de não serem os principais guias de interpretação dos poemas seguintes, já que cada um aponta para uma análise diversa e particular, são importantes na medida em que nos ajudam a entender o funcionamento de alguns de seus aspectos, desde a elaboração da versão web ao repertório de procedimentos e temas que em conjunto delineiam a poética de Vallias.

3.1. *Hexaameron*: criação, acaso e permutações.

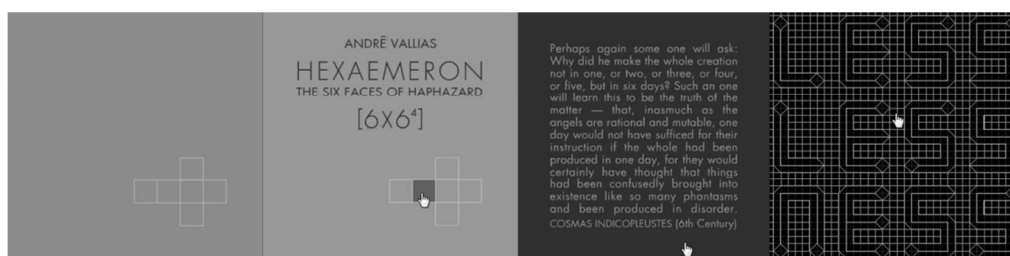


Figura 8. *Hexaameron* [montagem a partir de captura de tela]

Criado em 1999, *Hexaameron* foi construído com o software de desenho vetorial Illustrator (da Adobe) e o de animação interativa Flash (em 1999, ainda pertencente à Macromedia)⁹³. O poema, que utiliza procedimentos permutativos e aleatórios, é composto de três “quadros” principais. No primeiro, temos a apresentação do autor, do título (*Hexaameron*), subtítulos (“The six faces of haphazard” e “6 x 6⁴”), e o desenho de um dado planificado. Passa-se para o próximo quadro através de um clique em qualquer uma das faces do módulo.

No segundo quadro, temos uma citação de Cosmas Indicopleustes, um mercador e (posteriormente) monge alexandrino do séc. VI, retirado de sua obra *A Topografia Cristã*⁹⁴. Neste trecho, Cosmas questiona o porquê da criação do mundo em seis dias (hexaameron). Com mais um clique em qualquer parte da tela, passamos para o quadro final. Aqui, a ação do leitor consiste em ativar as alterações combinatórias e permutativas da “palavra” composta por, neste caso, um advérbio e um sufixo em inglês, “less” e “ness”. A depender da configuração que a permutação gera, um ou outro aparece sempre duplamente.

Num sentido inverso, começo por esse último quadro. Ele lembra-nos, logo de início, da malha cartesiana desenhada num dos primeiros poemas de Vallias (*Nous n’avons pas compris Descartes*) e que estará repetida em quase todos os trabalhos aqui

⁹³ Informações recolhidas através de entrevista com o poeta. Ver anexo.

⁹⁴ Mais especificamente do terceiro livro. Disponível em: http://www.tertullian.org/fathers/cosmas_03_book3.htm

subsequentes. Sobre esta malha formam-se as letras que compõem o advérbio aqui substantivado. Após a alternância que resulta no quadro final, as variações seguintes de *Hexaemeron* se dão apenas dentro da estrutura interna. Através de consecutivos cliques, o leitor notará que a obra consiste em permutações aleatórias que se realizam de duas maneiras: uma delas é a permutação entre as letras “l” (de *less*) e “n” (do sufixo *ness*); a outra, permutações mínimas no desenho de todas as letras.

Dentro do esquema apresentado no tópico introdutório, este tipo de participação não é absolutamente divergente da ação exigida pelo código: o leitor aciona as variantes da obra com cliques consecutivos, já que *Hexaemeron* é um texto controlado, “intransiente”, mas não existem outras ações que o permita influenciar fisicamente a obra, nem a opção de selecionar percursos, o que **parece** colocá-lo numa função interpretativa. A ideia de que existe um esforço extranoemático do leitor (em comparação com o que ocorre quando do texto impresso) decorre de uma ilusão de que o mesmo possui algum poder ou controle sobre as disposições textuais, quando sabemos que na verdade ele apenas aciona, ou traz à interface de visualização, as unidades, e sua sequência, ordenação, programadas. Mas como um cibertexto, “uma máquina de produzir variedade de expressão” (Aarseth, 2005, p. 21), pode requerer do leitor apenas uma função interpretativa?

Duas outras obras fundadas na permutação e combinação mostram brevemente esse impasse. *Cent Mille Millions de Poèmes*, de Raymond Queneau, armazenado num livro impresso, possibilita que o leitor escolha de que modo combinar os 140 versos que o compõe. Aarseth classifica a função do utilizador nesta obra de “configurativa”, pois nela os “escritões são parcialmente escolhidos ou criados pelo utilizador” (p. 85). Já no projeto *Poemas no meio do Caminho*⁹⁵, do poeta português Rui Torres, o mecanismo que aciona a permutação e combinação de palavras parece aproximar-se tanto de *Hexaemeron* quanto do livro de Raymond Queneau: o leitor ativa a permutação de palavras através de um clique com o mouse, mas não pode escolhê-las livremente, nem a ordem em que aparecem, pois estão condicionadas às regras da programação; contudo, o leitor pode selecionar qual dos segmentos (palavras) do verso alterar, e, a seu critério, escolher uma determinada combinação (de acordo com o que fornece o banco de dados da obra). De que modo poderíamos definir a função do leitor neste poema de Rui

⁹⁵ Disponível em: http://collection.eliterature.org/2/works/torres_poemas_caminho.html

Torres? Existiria uma diferença entre a ação de ativar as permutações e a “ação” que consiste numa “escolha”? Se pensarmos que o leitor, diante de várias opções de ordenação textual, tem a possibilidade de “escolher” uma dentre as que são apresentadas, e “conservá-la”, então a função do utilizador seria configurativa (onde configurar muitas vezes significa “escolher” uma das possíveis configurações), **independente** da ação que realize⁹⁶; se não, a função do utilizador é apenas interpretativa. Assim como *Hexaameron*, muitas obras que possuem tal modelo permutativo de “produção” textual parecem revelar mais a capacidade de armazenamento da máquina e de variação textual elaborada pela programação, do que uma característica particular do *medium* devido à atuação do leitor ou a uma qualidade especial de sua ação.

Na história da poesia digital, são vários os exemplos do uso do computador como um processador algorítmico de permutações textuais e geração aleatória de seus elementos. Assim configura-se *Hexaameron*, tal como os pioneiros da “computer poetry” *I am that I am* (1960), de Brion Gysin’s, a série *Tape Mark I e II* (1961/1963), de Nanni Balestrini, e *Porto* (1977), de Pedro Barbosa; ou os mais recentes como os publicados na coletânea da Electronic Literature Organization: *Poemas no meio do caminho* (2008), do poeta português Rui Torres; a série *Oulipoems*, de Millie Niss e Martha Deed⁹⁷; ou as combinações textuais e sonoras de Maria Mencia em *Birds Singing Other Birds’ Songs*⁹⁸.

Entretanto, *Hexaameron* possui uma diferença elementar: não há permutação de palavras tal como os outros citados, ou combinações diferentes dos elementos da sintaxe, mas uma variação randômica de duas letras específicas e de segmentos de seus desenhos (suas terminações – pontas das linhas que compõem cada letra –, as quais podem assumir a forma de um losango ou de uma “seta”). Essa diferença substancial define o projeto comunicativo do poema. Ao passo que não alterna palavras ou

⁹⁶ Esta afirmação nos remete novamente a um das nossas primeiras considerações. Assim como o modo basilar de criação de objetos digitais, na sugestão de Manovich (2001), consiste em atuar através das operações de “seleção e composição”, na qual o autor, similar a um designer, escolhe elementos a partir de um conjunto de menus, filtros e *plug-ins* (Cf. Capítulo 1, tópico 5), o leitor/usuário “criará/escolherá” a sua configuração textual através também da seleção – neste caso, não a partir de um banco de dados fornecidos pelo software, mas a partir do banco de dados desenvolvido pelo poeta/programador.

⁹⁷ Disponível em: http://collection.eliterature.org/1/works/niss_oulipoems.html

⁹⁸ Disponível em: http://collection.eliterature.org/1/works/mencia_birds_singing_other_birds_songs.html

elementos que aponte para outros significados⁹⁹, é o próprio procedimento permutativo que assume o seu centro semântico. A escolha de qualquer uma das possíveis configurações do poema não resulta, como nos outros poemas citados, em uma configuração particular de sentido. A função configurativa do utilizador, apesar de existir, não influencia o “resultado” de sua escolha. Por essas razões, este poema, de informação mínima, é mais conceitual, auto-reflexivo, do que verbal.

Talvez não por acaso, a formação “lessness” do quadro final, palavra que funciona como um sufixo na língua inglesa, é título de um dos contos experimentais de Samuel Beckett (1969/1970¹⁰⁰) que faz igualmente uso da combinação e da criação randômica. O texto consiste em 60 frases únicas, organizadas em 24 parágrafos, porém cada frase aparece duplamente, resultando num total de 120. Segundo o próprio autor, a combinação entre as frases seguiu um princípio randômico, semelhante ao método empregado pelos dadaístas de retirar aleatoriamente de um recipiente as partes que compõem o poema, sendo ordenadas na sequência determinada pelo método¹⁰¹. Em *Hexaemeron*, o caráter aleatório é observável ao repetirmos a abertura do poema e insistirmos em gerar as variações gráficas de “lessness”. A cada novo acesso e clique, temos uma combinação que nos é “imprevisível”. No total, a variação dos elementos permutativos (“n”, “l”, “losangos” e “setas”) resulta numa possibilidade de mais de 800 milhões de configurações¹⁰² (6×2^{27}). Esta multiplicação de possibilidades de disposição textual/gráfica, tendo como base apenas quatro elementos variantes, lembra-nos o também poema permutativo e aleatoriamente gerado por computador *I am that I am*, de Brion Gysin, que faz uso de apenas três lexemas distintos. Ou, retomando o primeiro autor (Samuel Beckett), à sua escrita minimalista, marcada pela repetição exaustiva de frases, movimentos, ou por prolongados momentos de silêncio, como nos textos dramáticos *À espera de Godot*, *Fim de Jogo*, *Dias Felizes*. O acaso, a permutação e repetição, a condensação informativa: procedimentos e temas recorrentes na arte

⁹⁹ A alternância entre “n” e “l” e entre as terminações das letras – losangos e setas – não parece indicar, individualmente, novos sentidos.

¹⁰⁰ A primeira versão, em francês, e intitulada *Sans*, data de 1969; a versão em inglês, traduzida pelo próprio autor, é de 1970. Esta última está disponível neste site: <http://www.samuel-beckett.net/lessness.html>

¹⁰¹ Esta informação tem como fonte o projeto do site *random.org*, que desenvolveu um programa que gera todas as possíveis combinações do conto de Beckett. Disponível em: <http://www.random.org/lessness/>

¹⁰² Uma observação: há uma tendência, perceptível ao insistirmos em gerar algumas variações, ao equilíbrio, apesar da aleatoriedade, entre a quantidade de “setas” e “triângulos” que acompanham cada letra de “lessness”. No total, temos 27 espaços preenchidos pelos dois desenhos; nas combinações, poucas vezes há uma discrepância, tendendo assim a média de 12-15 triângulos e 12-15 setas.

experimental do século XX, a exemplo dos dadaístas, da música eletrônica, dos happenings, da poesia permutacional, do minimalismo, etc., são referencialmente retomados em *Hexameron*.

Mas de que forma este último quadro do poema de Vallias se relaciona com os anteriores? Pensemos inicialmente nos sentidos explícitos. No primeiro, o título *Hexameron* nos remete ao mito da criação judaico-cristão descrito no livro *Gênesis*. Sobre esta criação divina da terra e do homem em seis dias (hexa + emeron = seis + dias), Cosmas Indicopleustes, nos seus escritos da *Topografia Cristina*, a qual tem passagem transcrita no quadro intermediário, questiona-se: “Why did he make the whole criation not in one, or two, or three, or four, or five, but in six days?” Sua resposta seria: “... inasmuch as the angels are rational and mutable, one day would not have sufficed for their instruction if the whole had been produced in one day, for they would certainly have thought that things had been confusedly brought into existence like so many phantasms and been produced in disorder”.

Próximo e ao mesmo tempo distante dessa desordem, o número seis tem um indicativo matemático e simbólico que é destacado no conjunto de referências do poema. Ele é número das faces do dado, que representa o acaso, o aleatório, e esta ligação está explicitamente sugerida pela figura do dado planificado e pelo subtítulo. A relação entre “Hexameron” e o randômico¹⁰³ neste poema, que por um momento questiona o propósito e método da obra divina, percebendo no acaso e no “caos” uma ordem, uma racionalidade (sendo esta sua possível resposta à pergunta de Indicopleustes), remete-nos a outro tipo de criação. Vallias transfere o sentido presente na palavra “hexameron”, apoiado pelo jogo de referências com o subtítulo “the six faces of the haphazard” (“as seis faces do acaso”, em português) e o esboço plano do dado, para o objeto que aqui se torna mais uma vez central: a criação poética. A referência inegável ao poema *Un coup de Dés jamais n’abolira le hasard* (1897), de Stéphane Mallarmé, reverbera no quadro final, quando nos deparamos com a mesma malha quadriculada de *Nous n’avons pas compris Descartes*. Reforçando o caráter mais uma vez metapoético da criação de Vallias, esta malha-espaço de experimentação estética da linguagem debruça-se agora sobre dois aspectos: 1) o “acaso”, já indicado no título, e utilizado como procedimento, propondo, como em *Um Lance de Dados*, que o

¹⁰³ “Do inglês *random*, escolhido ou feito sem um método, padrão ou propósito” (<http://www.priberam.pt/dlpo/default.aspx?pal=rand%C3%B4mico>)

racionalismo da criação, a intenção ou evento humano que dá forma à “obra” e que tenta impor-se ao acaso, não nega, na verdade, a existência deste último, mas, como propõe Haroldo de Campos (1991) acerca do poema de Mallarmé, pode ser incorporado ao processo criativo (p. 190); e a permutação e a combinação, as quais, apesar de aqui constituírem-se enquanto “meio” e “fim” da composição, são, como propõe Italo Calvino, motores da própria “máquina literária”. As pequenas e “não-semânticas” variações de “lessness” lembram-nos de um sentido maior, o de ser “a Literatura [...] um jogo combinatório”, uma “máquina literária [que] pode realizar todas as permutações possíveis sobre um dado material” (Calvino, cit. por Aarseth., 2005, p. 5).

As variações mínimas de *Hexaameron* também funcionam de outro modo. Elas respondem formalmente ao sentido sugerido pelo termo “lessness”. Enquanto referência ou não ao conto de Beckett, o sufixo que se substantiva nessa tradução, que em português é traduzido como “impotência”, mas que se visto como uma “substantivação” do advérbio “less” (em português: menos, mínimo) poderia ser entendido como uma espécie de “qualidade de mínimo”, aponta para a proposição central das composições minimalistas – a intensidade das formas mínimas, alcançada através da repetição, das variações sobre um mesmo “tema” –, sendo os textos de Beckett um de seus principais exemplos de realização. Aponta também, e não poderíamos esquecer, para a “nova poesia” proposta pelos poetas concretos. No ensaio *From Line to Constellation*, Gomringer escreve: “Our languages are on the road to formal simplification, abbreviated, restricted forms of language are emerging. The content of a sentence is often conveyed in a single word”. E continua, fazendo-nos lembrar da concepção poundiana de poesia como “condensação”: “[...] Restriction in the best sense – concentration and simplification – is the very essence of poetry”¹⁰⁴.

¹⁰⁴ Gomringer, Eugen. *From Line to Constellation*. Disponível em: <http://www.ubu.com/papers/gomringer01.html>

3.2. *IO: Analysis*: tecno-palavra-imagem-corpo

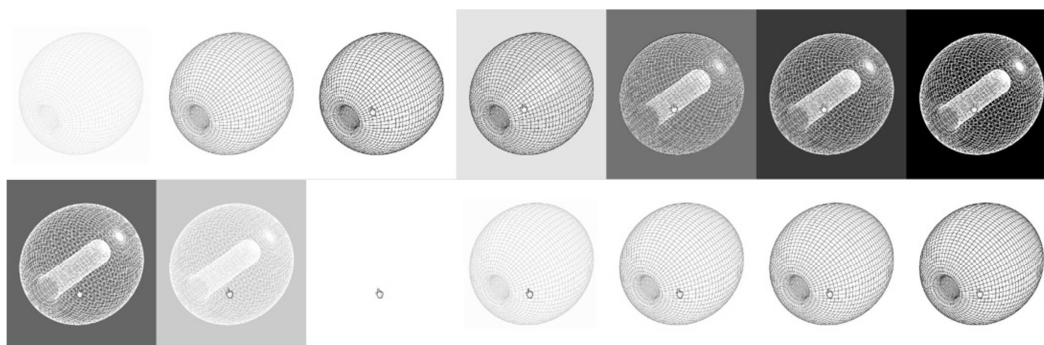


Figura 9. *IO: Analysis* [montagem a partir de captura de tela]

IO faz parte do conjunto de poemas iniciais de Vallias criados com o auxílio do computador (início da década de 90). Refiro-me à fase pós-Desktop Publishing, que representou sua transição efetiva para a materialidade digital. Por não perceber uma diferença expressiva entre o tipo de criação que realizava com a malha serigráfica e com programas de editoração, foi com a descoberta dos softwares de desenho tridimensional que o mesmo começou a visualizar nas interfaces e ferramentas computacionais um meio diferencial de criação. Entretanto, Vallias faz uma ressalva:

An initial impetus towards construction of three-dimensional letters soon wore off. I could see no possibility of organic integration between the third dimension and the alphabetic code; it seemed to me that such a proceeding would lead to an iconization which, fundamentally, differed very little from the typographic experiments found in the visual poetry of the 1970s and 1980s. So instead I sought to integrate the third dimension into the syntax of the poem. (2007, p. 86)

Ao invés do desenho de caracteres alfabéticos tridimensionais, Vallias utiliza a tridimensionalidade de duas outras formas: simulando-a ou projetando-a no “ambiente” ou “interface” de apresentação e realização do poema (assim como em *Nous n’avons pas compris Descartes*, *IO*, *Prthvī* e *De verso*); e na construção dos objetos icônicos, que, em alguns de seus poemas, funcionam como a linguagem central de expressão, substituindo o uso predominante da linguagem verbal.

Uma primeira versão de *IO* foi elaborada em 1991, a qual não temos acesso, e aparentemente compreendia apenas uma plotagem impressa em papel fotográfico¹⁰⁵. Uma segunda versão, realizada em 1995, transformou este projeto visual em uma obra multimídia, composta de um objeto-texto que a partir da ação do leitor assumia texturas e posições variáveis, além de elementos sonoros e textos aleatoriamente apresentados. Vallias o descreve no artigo “We have not understood Descartes”:

The poem “IO” (1995) was my first experiment with interactivity; in essence it is constructed and animated with Strata StudioPro software and integrated with Macromedia Director. The reader sets the poem off by making the spherical object move at choice in one of four directions – up, down, left, right. At a given moment a transformation takes place: the object’s texture changes, from opaque to transparent, to show the cylindrical penetration within the sphere. This is accompanied by a sound background: the vocalization of “o” and “i”, in reference to the opaque and transparent worlds respectively, and the vocalization of the diphthongs “io” and “oi” at the change from one texture to another. At certain moments, chosen at random by the program, quotations and commentaries appear in relationship to the various meanings of the word “IO” – Italian for “I”, the sign for Input/Output, numerals “1” and “0” – and excerpts from Hölderlin’s translation of Sophocles’ “Antigone”, in which “io” appears as a phonetic transposition of an ancient Greek interjection indicating pain and lamentation (2007, p. 89-90).

Esta segunda versão de *IO*, que ainda combinava outro elemento – a aleatoriedade –, não existe mais (ou já não roda nos novos sistemas dos computadores¹⁰⁶). A versão atual (s/d), disponível em seu site, não possui boa parte dos caracteres mencionados. Permanece o objeto principal, o globo que sugere as duas letras “I” e “O”, com suas duas formas centrais, como mostra a montagem no início do tópico. A vocalização dos ditongos ou qualquer outro aspecto sonoro foram excluídos. A atuação do leitor, que determinava a direção rotatória do globo, foi reduzida à ação de clicar para acionar a metamorfose do objeto, tornando a parte externa transparente e a interna visível – o jogo entre o externo, a superfície, a aparência (aqui sugeridos por um termo computacional: output – “O”), e o recluso, oculto, interior (input – “I”). Essas

¹⁰⁵ Informação retirada de uma entrevista que integra o livro *Cultura Digital.br* (Savoni; Cohn. Orgs, 2009)

¹⁰⁶ Segundo indicação do autor em entrevista. Ver anexo.

duas formas principais, dispostas sobre um fundo branco e preto, respectivamente, não dependem substancialmente da animação, e poderiam ser igualmente percebidas em sua forma impressa (a primeira versão).

As alterações feitas nessa terceira versão parecem atuar, dessa forma, de dois modos significativos. Em primeiro lugar, e em relação à segunda versão, o poema se torna estruturalmente mais simples. De uma versão que nos fornecia múltiplas unidades de informação, apresentando-nos as referências e possíveis sentidos da palavra-chave (“Italian for “I”, the sign for Input/Output, numerals “1” and “0” – and excerpts from Hölderlin’s translation of Sophocles’ “Antigone”, in which “io” appears as a phonetic transposition of an ancient Greek interjection indicating pain and lamentation”), *IO* passou para uma versão de informação mínima: o poema é em preto-e-branco, o que nos lembra dos desenhos gráficos e as estruturas arquitetônicas do minimalista Sol LeWitt; e não possui quadros sucessivos dotados de referências, como em *Hexaemeron*, ou imagens e sons que nos sugeriram sentidos ou indiquem um caminho de interpretação, a exemplo dos poemas *Reza-brava para São Sebastião* e *Poema Civil nº 1*. Como propõe no quadro “lessness” de *Hexaemeron*, ao reduzir as unidades de expressão Vallias deixa em aberto as possibilidades de interpretação e sentido de *IO*, já que não expõe a quais referências a “palavra” está relacionada. Ao não propor ou mesmo fixar estas ligações, como na sua versão anterior, o poema alcança uma abertura de interpretação que o torna, ao mesmo tempo, de difícil “decifração”.

O segundo aspecto relevante acerca desta remediação, e agora em relação à primeira versão, diz respeito aos atributos que demonstram de que forma Vallias buscou explorar o *medium* digital de exibição. *IO*, nesta forma atual, utiliza a capacidade de transiência do “espaço virtual” da tela; e, além disso, da possibilidade que esta confere ao usuário de, através de comandos, ativar ou configurar aspectos dessa transiência. Entretanto, diferente da segunda versão, que permitia ao leitor escolher ou influenciar elementos da aparência do poema, nesta última o leitor apenas ativa a passagem de uma imagem à outra. A função do utilizador, nesse caso, seguindo a proposição de Aarseth, não é nem exploratória, configurativa ou textônica. A distinção entre sua ação e aquela que realiza quando da leitura de um livro impresso, que aqui exercem função análoga, é apenas reflexo da diferença material elementar entre os dois média: a página impressa é estática – o leitor acessa as páginas do livro através da ação de virar a página; a tela do

computador é interface de um espaço virtual transiente – o leitor acessa seu “conteúdo” através de cliques com o mouse (ou teclado).

Esta remediação coloca-nos diante de um contexto fronteiro: ao mesmo tempo que visualizamos *IO* tal como qualquer imagem impressa ou animação, também estamos diante de um objeto que se modifica a partir de uma intervenção nossa. Funkhouser, em *Prehistoric Digital Poetry*, o descreve como um “objeto virtual” (p. 142-143), que simula forma e características de um objeto concreto. Enquanto “objeto”, pode ser “tocado”, “manipulado”. Vários outros poemas digitais tornam essa sensação de tatilidade mais complexa e melhor perceptível. O trabalho de Aya Karpinska em *the arrival of the beeBox*¹⁰⁷, por exemplo, um poema-cubo em ambiente tridimensional, explora as combinações textuais a partir da ordenação espacial movida pelo leitor, através da rotação em até 360° do cubo.

Sendo *IO* um objeto-imagem interligado a uma expressão verbal, oscilando entre imagem, objeto e palavra, poderíamos dizer que o mesmo se aproxima das características de uma obra intermédia¹⁰⁸. Diferentemente, por exemplo, do poema multimédia *Reza-brava para São Sebastião*, no qual seus componentes – o poema escrito, as imagens ou pinturas, os sons – estão separadamente dispostos, de maneira que um não desestabiliza a identidade do outro, em *IO* a palavra se confunde com a imagem, alterando a forma como tradicionalmente a concebemos, e fazendo-nos questionar: *IO* se configura enquanto palavra ou enquanto objeto? Ou os dois?

Kiene Brillenburg Wurth, no artigo “Multimediality, Intermediality, and Medially Complex Digital Poetry”, aponta para esta diferença entre estruturas multimédia e intermédia, ao comentar a *Obra de Arte Total* de Wagner e alguns poemas digitais. Sobre a multimodalidade do primeiro, Kiene Wurth assinala: “...painting and music and poetry are not so much fused as put together in the sense of combining while retaining their respective roles. [...] Contamination is therefore not at issue here” (p. 7). Contrariamente, a obra intermédia “blends and rearranges familiar art forms in such a way as to make them indistinguishable and indivisible” (p. 12). No poema *Nio*¹⁰⁹, por

¹⁰⁷ Disponível em: <http://www.technekai.com/box/beeBox.html>

¹⁰⁸ Este termo foi criado por Dick Higgins, em 1965, para designar as obras que, ao invés de combinarem formas e média distintos, os “fundem” conceitualmente, questionando-os (Uma versão do artigo foi publicada no livro *Multimedia: from Wagner to virtual reality*, Packer e Jordan, 2001, p. 27-32). Utilizarei a interpretação de Kiene Wurth (2006), mais clara e direcionada para a poesia digital, e que está disponível em: http://www.rilune.org/mono5/3_brillenburg.pdf

¹⁰⁹ Disponível em: http://collection.eliterature.org/1/works/andrews_nio.html

exemplo, de Jim Andrews, a fusão entre letras e sons resulta num “rearranjo de formas” que torna as primeiras, seguindo o argumento de Wurth, algo diferente daquilo que representariam no âmbito impresso.

Podemos dizer que o mesmo se passa com o poema de Vallias. Apesar de ser por vezes sutil o modo como um *medium* integra-se a outro ao ponto de desestabilizar sua identidade, em *IO* esta configuração torna-se sugestiva através de sua própria conjugação física – um imbricamento que aponta para a experimentação de outras formas, interfaces e funções da escrita. Como sugere Kiene Wurth acerca da tendência a uma complexa intermedialidade da poesia digital, nesta, “[the] words become like colors, colors like words, texts like buildings and spaces, sounds are spatially heard” (p. 15). Esta é uma das formas de percebermos *IO* no âmbito da poesia digital. Tal tendência, que não é nova à poesia, principalmente à poesia visual, reafirma a crescente conjugação entre a palavra e as artes plásticas – a pintura e escultura –, e a “tatilidade” dos painéis computacionais. A uma *tecno-palavra-imagem-corpo*, como propõe Janez Strehovec (2001): “word [...] with body, with substance, living a double life” (p.103)

3.3. *Prthvī*: diagrama sonoro e leitura volumétrica

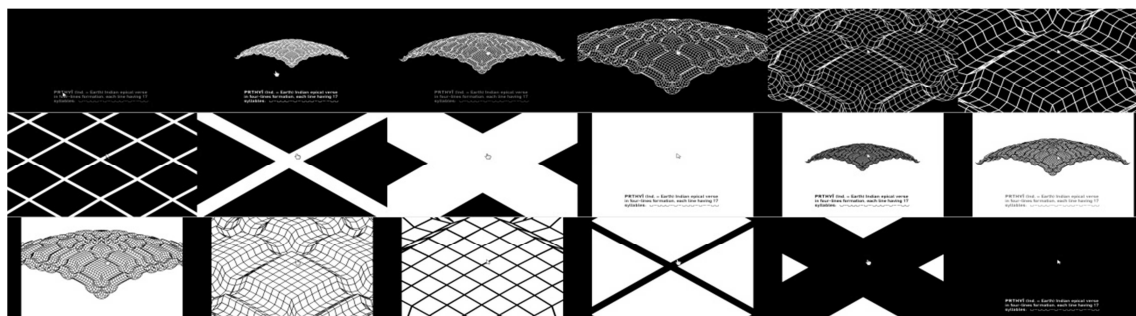


Figura 10. *Prthvī* [montagem a partir de captura de tela]

No quadro final de *A encantação pelo riso*, Vallias desenvolve uma representação gráfica das variações tônicas do poema traduzido. Ao passo que a voz de Antonio Dias reproduz o poema, acompanhamos, no plano quadriculado, as sílabas

fortes e fracas assumirem a forma de “picos” altos e curtos. Este mesmo procedimento é utilizado em outro projeto de Vallias, num ensaio poético denominado *ORATORIO*¹¹⁰.

De maneira parcialmente semelhante, este modo de representação gráfica também se repete no poema *Prthvī*, criado (a parte gráfica) em 1991, através do software AutoCAD. Uma malha igualmente quadriculada, porém não mais plana, e sim tridimensional e semiesférica, dá forma a um objeto que representa a estrutura rítmica de uma métrica específica de poemas em sânscrito. Esta informação nos é brevemente fornecida pela legenda que “explica” o título: “PRTHVĪ (Ind. = Earth) Indian epical verse in four-lines formation, each line having 17 syllables: U-UUU-U-UUU-U--U U”. Esta descrição das 17 sílabas refere-se à regra de composição do verso “prthvī”, o qual, assim como predominante acontece com a composição de todos os versos em sânscrito, possui uma sequência determinada das sílabas longas e breves.

Há dois aspectos que merecem destaque em relação a *Prthvī*. O primeiro deles diz respeito à perspectiva poética de Vallias do poema enquanto “diagrama” – perspectiva que se desenvolve essencialmente nesta série gráfica e que aqui se torna mais evidente. A primeira semelhança com os diagramas é a forma de relacionar uma estrutura gráfica com uma indicação verbal. Como já mencionado, as figuras dos poemas de Vallias concentram seus possíveis significados inicialmente no título, o que faz a linguagem, *medium* tradicional de construção poética, assumir um papel de “legenda”, aparentemente secundário. A forma semiesférica de *Prthvī* só é compreensível pela indicação estabelecida no título (“Earth”), um tipo de realização formal que nos lembra dos caligramas de Guillaume Apollinaire. A segunda semelhança com os diagramas, e a mais importante, diz respeito ao modo de uso de uma estrutura gráfico-visual para representar, neste caso, uma forma poética de princípios definidos. Cada curva ou linha da malha semiesférica indica uma sílaba do verso em questão; se linha ou curva, representam um som longo ou breve, respectivamente. Este mesmo design poderia ser utilizado para outras formas de comunicação verbal que destacam em sua expressão um encadeamento rítmico. Bastante pertinente, dessa forma, para tratar a prosódia poética sânscrita.

Poderíamos dizer que *Prthvī* configura-se enquanto uma espécie de “diagrama sonoro”. Apesar de não utilizar a linguagem verbal como linguagem de expressão, é o

¹¹⁰ Disponível em: <http://www.andrevallias.com/oratorio/>

aspecto sonoro da palavra e do verso que o mesmo pretende retratar. De alguma forma semelhante à “leitura” de uma pauta musical, tentamos perceber um encadeamento rítmico onde só existem traços gráficos. Assim como o poema *IO, Prthvī* retrata a possibilidade de uma linguagem ou uma esfera de signos “emergirem” através de um *medium* distinto daquele ao qual tradicionalmente estão ligados. Aqui, o aspecto sonoro da linguagem, o ritmo produzido pela sucessão de sílabas longas e breves insinua-se no desenho, na imagem, tal como em *IO* o verbal insinua-se e confunde-se com o objeto. Ao utilizar procedimentos ou técnicas de diferentes áreas – como o desenho gráfico, a maquete ou desenho em 3D da arquitetura, os diagramas teóricos, etc. –, Vallias reconfigura suas formas e funções tradicionais, e aponta, através de uma referência quase “irônica” a uma estrutura poética clássica, para o que o próprio Vallias (2007) denomina “escrita aberta”, ou um “diagrama aberto”, “operando sob o signo da diversidade” (p. 88). Mais uma vez a noção de “intermedialidade” está presente, no modo como Kiene Wurth (2006) caracteriza a poesia digital.

O segundo aspecto que destaco assume a forma de um questionamento: de que forma a releitura animada de *Prthvī* (a versão atual) coaduna-se com a intenção aparentemente central do poema, que é a relação entre a figura gráfica e o título? Tal como já mencionado nos tópicos anteriores, a poesia digital (ou os objetos digitais como um todo) tende a configurar-se de modo semelhante às interfaces do computador. Nas palavras de Manovich, estas se caracterizam da seguinte forma:

Cultural interfaces try to balance the concept of a surface in painting, photography, cinema, and the printed page as something to be looked at, glanced at, read, but always from some distance, without interfering with it, with the concept of the surface in a computer interface as a virtual control panel, similar to the control panel on a car, plane or any other complex machine. (2001, p. 96, versão em pdf).

Esta citação é descritiva da estrutura do poema de Vallias. Vejamos: a proposição central de *Prthvī* nos é apresentada na imagem estática que é o primeiro quadro. Após sua visualização, ao mover o mouse sobre a tela o leitor perceberá que a figura gráfica possui uma estrutura “hipertextual”, sendo mais próxima do *stretchtext* – tipo de apresentação textual na qual as informações estão concentradas na mesma página, diferentemente do hipertexto clássico, no qual somos direcionados para outras páginas

através de hiperlinks. Entretanto, a cada novo clique na tela – ação que não atribui ao leitor nem uma função configurativa, nem exploratória, nem textônica, já que se assemelha ao tipo de participação no poema *IO*¹¹¹ – a figura tridimensional da semiesfera amplia-se (o efeito zoom), move-se no eixo que é sua propriedade diferencial. A representação tridimensional ganha um tipo de visualização “apropriada”, que acentua sua estrutura, e que Rita Rayley (2006) demoninaria “deep reading”: “reading volumetrically, reading surface to depth and back again”¹¹². Não há, em *Prthvī*, “informações” novas geradas pela exploração desse terceiro eixo, como nos projetos (citados por Rayley) *Screen*¹¹³ (projetado em *Cave*), de Noah Wardrip-Fruin, ou a série em Java *Click Poetry: Words in Space*¹¹⁴, de David Knoebel. Ela atua de modo auto-referencial, como nos poemas anteriores: a escrita em 3D, forma que chamou a atenção de Vallias quando de seus primeiros poemas digitais, exige uma leitura que corresponda ao seu *medium* (o que nos leva ao questionamento da introdução deste capítulo). Não é esta uma das preocupações centrais da literatura e poesia digitais? Como propôs Melo e Castro em prefácio ao livro *Poesia Eletrônica: negociações com os processos digitais*, de Jorge Luiz Antonio: estamos diante de uma nova literacia.

¹¹¹ Relembrando: a ação do leitor em *IO* e em *Prthvī* é apenas fruto da estrutura intrasiente do poema, ou do fato das interfaces computacionais funcionarem a partir de comandos do usuário. Não há a possibilidade de escolhas, como existe de forma sutil, ou melhor, conceitual, em *Hexaameron*.

¹¹² Disponível em:

http://iowareview.uiowa.edu/TIRW/TIRW_Archive/september06/raley/editorsintro.html

¹¹³ Fragmentos em vídeo disponível em: http://collection.eliterature.org/2/works/wardrip-fruin_screen.html

¹¹⁴ Disponível em: <http://home.ptd.net/~clkpoet/cpwis.html>

3.4. *De verso*: “os agricultores da revolução neolítica face aos nômades omniconstrutores do presente”¹¹⁵,

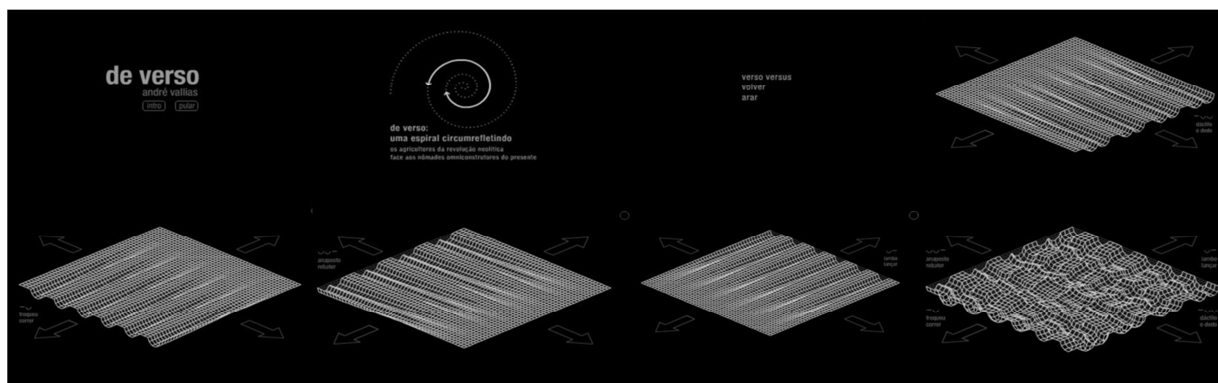


Figura 11. *De verso* [montagem a partir de captura de tela]

Se em *Prthvī Vallias* faz uma representação gráfica de um tipo de verso em sânscrito, em *De verso* é a vez da versificação greco-latina. Assim como os outros poemas deste capítulo, *De verso* também teve sua versão estática (1991), e agora assume uma forma “clássica” da poesia digital¹¹⁶: a combinação entre elementos textuais, visuais, sonoros e “configurativos”.

No artigo “We have not understood Descartes”, Vallias comenta seu interesse numa poética que se distanciasse da hegemonia da representação escrita (p. 87). Em outro texto, publicado no jornal eletrônico “Folha de São Paulo”¹¹⁷, ele descreve algumas das circunstâncias que envolvem a elaboração de *De verso*, e uma delas é oportunamente relevante: Vallias constrói o poema durante sua estadia na Alemanha (no início da década de 90), época em que é “tomado” pelas ideias de Vilém Flusser e quando compra seu primeiro computador. Logo após a elaboração do poema, Vallias o envia ao filósofo tcheco-brasileiro.

Nesta época, os ensaios de Flusser sobre a escrita e as novas tecnologias ganharam uma repercussão que o tornaram conhecido na Alemanha como um dos arautos dos novos média. No livro *Há um futuro para a escrita?* Vilém Flusser dedica-se à discussão desta ferramenta que inaugura a construção da história e domina o modo

¹¹⁵ Trecho retirado do poema de Vallias.

¹¹⁶ Não temos informação acerca da data de elaboração dessa segunda versão, que está disponível em: <http://www.andrevallias.com/deverso/deverso.htm>

¹¹⁷ Texto completo disponibilizado em: <http://twextra.com/agxl8y>

de pensamento ocidental, mas hoje se vê confrontada pela crescente produção de imagens e por novas formas de codificação resultantes do avanço tecnológico, especialmente o código binário. Esse contexto leva-nos a questionar, assim como Flusser no ensaio “Poesia” do livro citado, de que modo os “novos aparelhos” e seus códigos irão influenciar a produção poética, entendida aqui (nas palavras do próprio Flusser) como um “jogo com a linguagem”, o que inicialmente indica estar fundada no código alfabético. Dentre outras de suas considerações que parecem espelhar várias das características que a poesia digital vem assumindo (uma poesia que se distancia da produção “sentimental” e intuitiva, e passa a ser calculada, aproximando-se da intenção informativa, das proposições teóricas; uma poesia criada por máquinas inteligentes, as quais serão responsáveis pela permutação de todas as possibilidades da língua, lançadas ao acaso, escolhidas de forma precisa pelo novo poeta/designer, etc), uma aqui terá especial atenção. Para Flusser, estando as máquinas responsáveis pela geração infinita de poemas baseados nas regras da língua (do código alfabético), os poetas poderão voltar-se para a criação de novas formas de linguagem – aquilo que é em essência. Mas seguindo o próprio questionamento do filósofo tcheco, perguntamo-nos: quais feições estas novas formas de linguagem irão assumir, dada a possível “superação do alfabeto” e a “dissolução” crescente da escrita? A “resposta” de Flusser lança um elo com o questionamento de Vallias em “We have not understood Descartes”, e nos faz entender o “destino” inicial de *De verso*:

Em virtude da quantidade inimaginável de modelos de percepção e de experiência que inundará a sociedade em forma de imagens e sons, é incerto se a língua, que representará apenas um código auxiliar, continuará a ser utilizada para modelar nossas percepções e experiências. A força poética se concentrará provavelmente em códigos não-verbais, parcialmente ainda inimagináveis. Esse tipo de código não será mais lido. Ao contrário, deverá ser decifrado de outra maneira (Flusser, 2010, p. 90).

Isso talvez não signifique que a “língua” estará ausente da produção poética, mas que esta não estará confinada à primeira¹¹⁸ (presuma-se: código alfabético). O que essencialmente aqui nos interessa, e que nos fornece uma abertura interpretativa para a

¹¹⁸ Em outro momento, Flusser escreve: “Hoje em dia, [os poetas] compõem versos para aqueles que ainda não podem comprar cliques. Sua criação literária encontra-se a serviço de uma técnica que está surgindo, e as ágeis imagens que falam e cantam, as imagens que eles produzirão (e já produzem) utilizarão a língua, além de outros códigos já em evidência” (2010, p.82).

leitura de *De verso*, é o questionamento de Flusser acerca da fala e a escrita constituírem-se como códigos hegemônicos, quando também existem outros códigos, outras formas de pensamento e comunicação pouco exploradas, e que podem surgir de modo inimaginável quando o código alfabético começar o seu caminho inverso.

A confusão entre o pensar e o falar, que surgiu sob o domínio do alfabeto, será superada. [...] Essa confusão entre o pensar e o falar é na verdade surpreendente. Pois sempre houve outros códigos, além do alfabeto, por meio dos quais o pensamento tornava-se evidente: o código da pintura e o da matemática. Já se era, portanto, ciente de que o falar é apenas uma variedade do pensamento [...]. Contudo, o alfabeto era o código hegemônico, ele eclipsou todos os outros por milhares de anos. Com a superação do alfabeto, o pensamento vai se emancipar da fala, outras formas de pensamento não verbais (matemática e imagéticas, provavelmente totalmente novas) se desdobrarão de maneira imprevisível. (Flusser, 2010, p. 77)

Os poemas desta série gráfica são uma resposta criativa a este interesse. Eles comunicam a intenção em distanciar-se da hegemonia do texto escrito, como o próprio poeta afirma em ensaio (2007), e numa abertura da percepção para outros códigos. Iniciando com *Nous n'avons pas compris Descartes*, esta série debruça-se sobre o que Vallias chamou “a virtual inter-relationship of codes” (2007, p. 87). *Prthvī* e *De verso* são poemas quase teóricos, informações enciclopédicas acerca de estruturas poéticas. Ao invés de descrevê-los, Vallias transforma-os em imagens, diagramas. Se geralmente a escrita é utilizada para explicar as imagens, em *De verso* processa-se o inverso. O tecido composto de linhas de letras, que é a estrutura textual clássica, não é de tal modo aqui representado. O texto proposto por Vallias consiste numa imagem, num plano que representa o espaço, e que na geometria analítica, ou na interface do AutoCAD, orienta a construção de figuras geométricas, espaciais. O texto, neste caso, é essencialmente concebido como uma estrutura espacial (o que nos remete ao poema-marco de Mallarmé, à Poesia Concreta, ao hipertexto como um modo de visualização e leitura espaciais). Nesta estrutura, combinam-se os códigos do desenho gráfico, do alfabeto, da música, da matemática.

De verso então assume a forma de um “diagrama poético multimédia” sobre a unidade essencial da poesia clássica – o verso –, começando pelo seu sentido etimológico (de “linha”) para ao fim representá-lo em uma estrutura quebrada, não-

linear. Vallias constrói um panorama imagético e sonoro da relação entre a palavra *verso* em sua origem e o *verso* na poesia: entre o “sulco” da terra que é escavado, arado pelos “agricultores” (“verso, versus, volver, arar”) e as linhas que acolhem as unidades sonoras/gráficas da linguagem. Aquele trabalho manual, iniciado há cerca de 11.000 anos pelos “agricultores da revolução neolítica” (trecho do poema), é correlacionado ao exercício manual e cognitivo da escrita (ouvir lexia “dácilo – o dedo”) e ainda às variações rítmicas do verso pronunciado, às ondulações da voz e da respiração do “trovador” que o entoa¹¹⁹. Nesta versão web de *De verso*, a representação dessa “imagem” amplia-se, ao incorporar, além das linhas gráficas, do signo verbal e da permutação matemática, elementos sonoros e a “leitura” como uma “ação configurativa”.

Mas voltando à primeira versão de *De verso*, em entrevista (ver anexo) Vallias comenta que originariamente o poema havia assumido a forma de um álbum impresso, composto de 39 folhas A4. Cada folha continha a imagem de três variações resultantes da combinação entre os quatro lados do plano quadriculado – quatro “pés” da métrica greco-latina: “iambo”, “dácilo”, “troqueu” e “anapesto”. Todas as possíveis combinações resultam num total de 117 formas.

Já na versão-web, é o leitor que assume a função de gerar essas combinações; ou, seguindo a “imagem textual” de Flusser, o qual propõe que

A literatura dirige-se a um receptor, de quem exige que a complete. Quem escreve tece fios, que devem ser recolhidos pelo receptor para serem urdidos. Só assim o texto ganha significado. O texto tem, pois, tantos significados quanto o número de leitores (2010, p. 51),

é o leitor que se torna o responsável pela organização desses fios, sendo estes, no poema de Vallias, representações rítmicas da linguagem em contexto poético. *De verso* configura-se como uma simulação de uma “máquina de gerar versos”. A métrica poética greco-latina, baseada em regras “tal como uma máquina”, já “fundava” um jogo de permutações rítmicas com a linguagem, e esta percepção da “língua” como um “gerador de variedades de expressão”, já presente em *Hexaemeron*, é um dos aspectos que *De*

¹¹⁹ Estaria algum desses ruídos da mixagem que compõe o áudio de *De verso* a nos lembrar da voz e da respiração que “produzem” o ritmo e as pausas do verso “metrificado”?

verso busca representar. Nesta versão web, o leitor, aqui numa função “configurativa”, assume o papel característico do poeta – um “designer da linguagem”, como propõe Décio Pignatari – de selecionar estas unidades e combiná-las. Ao selecionar, por exemplo, a lexia “dátilo – o dedo” e “troqueu - correr”, *De verso* “geraria” a representação gráfica do tipo de verso mais usado na poesia épica grega e latina, um “hexâmetro dátilo”, um verso de Homero ou Virgílio¹²⁰.

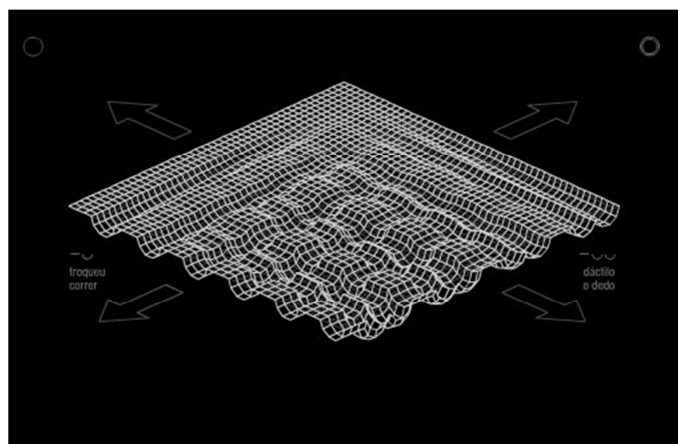


Figura 12. *De verso* [captura de tela]

Como propõe Funkhouser acerca do poema:

[...] his graphical system could be applied to rhythmically visualize any word (or set of words) subject to scansion; it is a form of virtual, visual, even sonic, Braille that viewers “read” by absorbing graphical texts with verbal foundations. Viewers read by translating molting graphical texts that had verbal foundations. Among other values, “The Verse” illustrates that the more one asks of, and uses, language, the more complicated verbal formations become. (p. 262)

Mas o que representaria o “verso” dentro de um contexto de produção poética já relativamente distante das formas clássicas, do poema em verso, estando este há mais de um século encoberto (ou renegado) pela “poesia visual”, pelos poetas interessados em negociações com outras tecnologias? Na poesia digital, este “verso”, que é aqui representação do modo tradicional de escrita e da criação poética, torna-se, nas mãos dos designers e programadores desta outra “revolução” (informática) – nas mãos dos

¹²⁰ Faço essa proposição apenas com intenção ilustrativa. Para um “hexâmetro dátilico” precisaríamos de cinco dátilos iniciais (em *De verso* há apenas quatro) e apenas um troqueu (ou espondeu, que não consta no poema).

“nômades omniconstrutores do presente” (trecho do poema) –, um modelo de composição não mais linear. O pensamento e, conseqüentemente, a criação poética, permitir-se-á a outras formas de organização e manifestação, já que, com a escrita, como propõe Flusser, “os pensamentos devem ser alinhados. [...] O escrever parece a expressão de um pensar unidimensional, e, por conseguinte, também de um sentir, de um querer, de um valorar e de um agir unidimensional” (2010, p. 20-21). O “verso”, a poesia, o pensamento, libertos dessa organização linear da escrita, poderão assumir outras formas, talvez a de uma espiral maravilhosa (*spira mirabilis*, nome dado por Jacob Bernoulli à espiral logarítmica), aberta, como propõe Vallias neste poema: uma espiral que comportará a exploração de outros códigos além do alfabeto – o matemático, sonoro, gestual, imagético, etc., revolidos na poesia como substância criativa. É a esta “espiral” que a poesia digital parece visionar, e que Vallias projeta com a intermedialidade de *Hexaameron*, *IO* ou *Prthvī*, e que já esta presente na malha que se desdobra, expande-se, desde *Nous n’avons pas compris Descartes*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No início da década de 90, André Vallias substituiu a página e a malha serigráfica bidimensionais pelo espaço virtual que permitia a construção de objetos em três dimensões. Através dos comandos automáticos do software AutoCAD, Vallias desenha, em 1991, seu diagrama poético inicial. *Nous n'avons pas compris Descartes* configura-se como uma representação gráfica metapoética da relação essencial já percebida pelo uso daquele software: entre materialidade (*Page*) e criação (*Poem*). A imagem de *Nous n'avons pas compris Descartes* mostra-se, por um lado, já como espelho do *medium* utilizado (a malha das coordenadas do AutoCAD, a tridimensionalidade); e, por outro, como representação da transformação complexa de qualquer materialidade quando de seu uso criativo. Nas interfaces digitais, a “página” propicia a exploração de diversos instrumentos – procedimentos, códigos, técnicas –, que podem ser reformulações de outros já existentes ou inteiramente novos. A combinação entre eles (instrumentos reformulados e novos) caracteriza, de modo geral, a elaboração de poemas digitais.

Um desses “instrumentos” é a multimodalidade. Não sendo exatamente nova, tal estrutura amplia-se no universo dos objetos computacionais, e se torna uma forma “clássica” da poesia digital. As unidades verbais, imagéticas e sonoras combinam-se como multiplicadoras de significados e sensações, e ainda tendem a incorporar outra unidade: o movimento (ou organização temporal). Este é um dos aspectos que parece levar à reformulação da versão estática de *Nous n'avons pas compris Descartes* para sua forma animada em *flash*, materializando a intenção de movimento presente no desenho de sua segunda malha. Nesta, o poema é ergódico e performático; o modo como organiza a sua realização influencia o modo como é “lido”, e, conseqüentemente, a atribuição de significados por parte do leitor. A fragmentação de uma palavra em *Poema Civil nº 1*, por exemplo, feita através da animação, de um jogo de transparência e visualidade, provoca três diferentes ordens de leitura. A velocidade que torna os tipográficos de *A encantação pelo riso* ilegíveis – outro exemplo – responde à acentuação sonora, e não escrita, do poema de Klébnikov/Haroldo de Campos. Já a ordem de apresentação das imagens e do texto em *Reza-brava para São Sebastião* reflete aspectos da temporalidade de “recepção” dos dois média, e uma possível intenção de Vallias em evidenciar o possivelmente “único” elemento de sua autoria.

Declarar a existência de um “único elemento de sua autoria” não significa negar a autoria e importância do projeto total que é este poema multimídia de Vallias, bem como de boa parte de suas outras produções. A incorporação ou reformulação de peças e fragmentos diversos é apenas um modo de criação que se tornou mais claro na “cultura digital” ou “cultura do *remix*”. O acervo vasto de imagens, ou modelos de imagens, áudios, vídeos, tipografias, etc., e a possibilidade de editá-los, ou criá-los através de comandos automáticos, selecionados através de um conjunto de menus, amplia, ou clarifica, o modo como se processa a própria criação: o “artista”, ou o “poeta”, é antes de tudo um “selecionador”; criterioso, possui um projeto que se constrói através de técnicas de seleção e composição, visando representações, comunicações diversas. Na criação digital, a obra resulta de um projeto concebido pelo seu idealizador, e de sua habilidade de utilizar, nesta nova materialidade, seus instrumentos – banco de dados, construção de objetos por comandos automáticos, programação, etc., tal como no poema escrito é o alfabeto, o signo verbal; na pintura, a paleta de cores, tintas, óleos, etc; na dança, o corpo, o movimento, a comunicação com a música. Comparados aos instrumentos e técnicas dos “designers” das “artes clássicas”, os instrumentos dos “designers” contemporâneos parecem simples e “não originais”. Por vezes estes designers são chamados de “citadores” e “plagiadores”.

De que se compõe o poema *Hexaemeron* de André Vallias? Assim como os áudios e as imagens de *Reza-brava para São Sebastião*, nele o poeta também seleciona e incorpora um objeto de outro autor, e já em seu primeiro quadro leva-nos a um imediato reconhecimento de outra referência. Na camada final, a incorporação de um algoritmo para geração randômica de permutações multiplica as formas de organização gráfica de uma única palavra – *lessness* –, remetendo-nos mais uma vez a outros autores, a outras poéticas – neste caso as que se interessam pelas formas mínimas, buscando uma abertura de significações através da condensação informativa, a exemplo do poema *IO*. É da *leitura* e combinação peculiares destas referências que surge, por sua vez, o próprio objeto poético do nosso autor.

IO ainda nos comunica outro interesse de Vallias: a fusão do signo verbal com estruturas tridimensionais, que não está presente em *Hexaemeron*, mas em outro: *Prthvī*. Neste, o modo de representação “diagramática” de *Nous n’avons pas compris Descartes*, no qual a relação entre *materialidade* e *poiesis* é representada pela combinação entre elementos verbais e elementos gráficos, repete-se. A representação a que se destina, entretanto, é aqui de outra ordem: a malha tridimensional semiesférica

torna-se um diagrama de relações sonoras derivadas de signos verbais. Esta fusão entre diferentes códigos – o diagrama teórico, o signo verbal, o sonoro, o desenho gráfico tridimensional –, e o modo como se distanciam de suas formas e funções tradicionais, refletem, de um lado, uma tendência da poesia digital à intermedialidade, e, de outro, o interesse de Vallias numa poética que se distancie da hegemonia do código alfabético e da escrita, e passe a operar sob o “signo da diversidade”. O verso sânscrito de *Prthvī* ou o verso greco-latino do poema *De verso*, que representam a unidade clássica da escrita poética, são aqui descaracterizados. Na malha de *De verso*, ou na poesia digital, esta unidade “deseja” assumir outras formas, seu “sulco” ser preenchido por outros códigos.

O conjunto organizado que resulta da seleção e combinação criativa destes códigos buscará, por fim, destinar-se ao leitor. Este, em *De verso*, também se ocupa da atividade de seleção – o que leva a leitura da poesia digital a representar “materialmente” aquilo que originariamente significa (ler, *legere*: colher, escolher, selecionar). A leitura criativa poderá assim produzir, através de sua performance, dos percursos e seleções inteligentes que elabora, uma forma tão significativa quanto à obra que se lê. A esta leitura a teoria e crítica literárias começarão aos poucos a se voltar. Afinal, o leitor também pode ser um Designer.

BIBLIOGRAFIA

AARSETH, Espen (2005) - *Cibertexto: Perspectivas sobre a Literatura Ergódica*. Trad. Maria Leonor Telles e José Augusto Mourão; rev. Luís Filipe B. Teixeira. Lisboa: Pedra de Roseta.

ANDREWS, Jim (2002) – *Arteroids* [em linha] [Consult. 20 Jun. 2012] Disponível em: <http://www.vispo.com/arteroids/>

ANDREWS, Jim (2006) – *NIO* [2001, em linha]. In HAYLES, Katherine; NICK, Montfort; SCOTT, Rettberg; STEPHANIE; Strickland, eds. - *The Electronic Literature Collection, Vol 1*. College Park, Maryland: Electronic Literature Organization [Consult. 15 de Set. 2012] Disponível em: http://collection.eliterature.org/1/works/andrews_nio.html

ANDREWS, Jim; LENNON, Brian; MASUREL, Pauline (2006) - *Stir Fry Texts* [em linha] In HAYLES, Katherine; NICK, Montfort; SCOTT, Rettberg; STEPHANIE; Strickland, eds. - *The Electronic Literature Collection Vol 1.* College Park, Maryland: Electronic Literature Organization [Consult. 30 Mar. 2012]. Disponível em: http://collection.eliterature.org/1/works/andrews_stir_fry_texts.html

ANTONIO, Jorge L. (2007) – “Trajectory of Electronic Poetry in Brazil: A Short History”. [em linha]. In BOOTZ, Philippe; GLAZIER, Loss Pequeño, eds. *E-poetry 2007*. Paris: Université Paris 8, pp. [Consult. 30 Mar. 2012]. Disponível em: <http://epoetry.paragraphe.info/english/papers/jorge.pdf>

ANTUNES, Arnaldo; NUNES, Fábio Oliveira (2003) – *Cresce*. [em linha]. In: KHOURI, Omar; NUNES, Fábio Oliveira. *Artéria 8*. São Paulo: Nomuque Edições. [Consult. 20 Jun. 2012]. Disponível em <http://www.arteria8.net/cresce.html>

BECKETT, Samuel (1971). “Lessness” [em linha] [Consult. 15 de Set. 2012]. Disponível em: <http://www.samuel-beckett.net/lessness.html>

BLOCK, Friedrich W. (2004) – “Eight Digits of Digital Poetics”. In Block, Friedrich W., Heilbach, Christiane; Wenz, Karin, eds. *The Aesthetics of Digital Poetry*. Trad. Nina Bishara et al. Ostfildern-Ruit: Hatjie Cantz Verlag, pp.307-17.

BOLTER, Jay David; RICHARD, Grusin (2001) - *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

BOOTZ, Philippe; FREMIÓT, Marcel (2006) - *The set of u* [2004, em linha]. In HAYLES, Katherine; NICK, Montfort; SCOTT, Rettberg; STEPHANIE; Strickland, eds. - *The Electronic Literature Collection Vol 1*. College Park, Maryland: Electronic

Literature Organization. [Consult. 15 de Set. 2012] Disponível em: http://collection.eliterature.org/1/works/bootz_fremiot_the_set_of_u.html

BRERETON, Kenneth (1997). “CyberPoetics of Typography” [em linha]. *Jacket Magazine*, Vol. 1. [Consult. 20 Mar. 2012]. Disponível em: <http://jacketmagazine.com/01/cyberpoetics.html>

CAMPOS, Augusto de. (site pessoal). [em linha]. [Consult. 20 Jun. 2012] Disponível em: <http://www2.uol.com.br/augustodecampos/poemas.htm>

CAMPOS, Augusto de; CAMPOS, Haroldo de; PIGNATARI, Décio (2006) - *Teoria da poesia concreta: textos críticos e manifestos 1950-1960*. São Paulo: Ateliê Editorial.

CAMPOS, Augusto de, CAMPOS, Haroldo de; SCHNAIDERMAN, Boris (1968). “A encantação pelo riso”. In *Poesia Russa Moderna*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, p. 119.

CAMPOS, Augusto de, PIGNATARI, Décio; CAMPOS, Haroldo (1991) - *Mallarmé*. 3ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva.

CAMPOS, Augusto de; VALLIAS, André (s/d). *Falou que não...* [em linha] In VALLIAS, André; FERRAZ, Eucanaã, eds. *Errática*. [Consult. 20 Jun. 2012]. Disponível em: <http://www.erratica.com.br/opus/36/index.html>

CAMPOS, Haroldo de (1977) - *O Arco-Íris branco*. Rio de Janeiro: Imago.

CAMPOS, Roland. A (2006) – “Os diagramas poéticos de Décio Pignatari”. [em linha] In *Revista Zunái*, 2006. [Consult. 20 Mar. 2012] Disponível em: http://www.revistazunai.com/ensaios/roland_azeredo_campos_decio_pignatari.htm>

CASTRO, E. M. de Melo e (1988) - *Poética dos meios e arte high tech*. Lisboa: Vega.

CASTRO, E. M. de Melo e (2008) – “Para uma outra literacia” [Prefácio] In ANTONIO, Jorge Luiz. *Poesia eletrônica: negociações com os processos digitais*. 1.ed. Belo Horizonte: Veredas & Cenários, p. 7-10.

ECO, Umberto (1971) - *Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. Trad. ed. São Paulo: Perspectiva.

FALCO, Edward (2006) - *Chemical Landscapes Digital Tales*. [em linha] In HAYLES, Katherine; NICK, Montfort; SCOTT, Rettberg; STEPHANIE; Strickland, eds. - *The Electronic Literature Collection Vol 1*. College Park, Maryland: Electronic Literature

Organization. [Consult. 20 Jun. 2012] Disponível em:
http://collection.eliterature.org/1/works/falco_chemical_landscapes_digital_tales.html

FLUSSER, Vilém (2010). *Há um futura para escrita?*. São Paulo: Annablume.

FUNKHOUSER, Christopher T. (2007) - *Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of Forms, 1959-1995*. Tuscaloosa: University of Alabama Press.

GEORGE, Landow (2006) - *Hypertext 3.0: Critical theory and new media in an era of globalization* (Parallax: Re-visions of Culture and Society). Baltimore: Johns Hopkins University Press.

GLAZIER, Loss Pequeño (2002) - *Digital Poetics: The Making of E-Poetries*. Tuscaloosa: University of Alabama Press.

GOLDSMITH, Kenneth (s/d). “Da linha (de comando) à constelação (icônica)”. [em linha] Trad. Regina Faria e Tânia Dias. [Consult. 20 Mar. 2012] Disponível em:
http://wings.buffalo.edu/epc/authors/goldsmith/de_linha.pdf

GOMRINGER, Eugen (1954). “From Line to Constellation” [em linha] [Consult. 15 de Set. 2012]. Disponível em: <http://www.ubu.com/papers/gomringer01.html>

HAYLES, N. Katherine (2008) - *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame: University of Notre Dame.

HAYLES, N. Katherine. (2006) – “The Time of Digital Poetry: From Object to Event”, In ADALAIDE Morris; THOMAS; Swiss, eds - *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*. Cambridge, Mass: MIT Press, pp. 143-164.

HAYLES, N. Katherine; MONTFORT, Nick; RETTBERG, Scott; and STRICKLAND, Stephanie, eds. (2006). *Electronic Literature Collection*, volume 1, [em linha]. College Park, Maryland: University of Maryland [Consult. 15 de Set. 2012] Disponível em:
<http://collection.eliterature.org/1/>

HOLLIS, Richard (2001) - *Design gráfico: uma história concisa*. Trad. Carlos Daudt. São Paulo: Martins Fontes.

INDICOPLEUSTES, Cosmas (s/d) - *Christian Topography Book 3*. [em linha]. pp. 91-128. [Consult. 15 de Set. 2012]. Disponível em:
http://www.tertullian.org/fathers/cosmas_03_book3.htm

JASIA, Reidhardt, ed (1968) - *Cybernetic Serendipity: the computer and the arts*. [em linha]. London: Studio International Special Issue [Consult. 20 Mar. 2012] Disponível

em: http://dada.compart-bremen.de/public/docUploads/Reichardt_1968_CS_catalogue.pdf

JOHNSTON, William David (2011) - *Aesthetic Animism: Digital Poetry as Ontological Probe*. [em linha]. Concordia University, 2011. [Consult. 20 Jun. 2012] Disponível em: http://glia.ca/conu/THESIS/public/David_Johnston_THESIS_FINAL_JAN_2012.pdf

KARPINSKA, A.N. (s/d). *the arrival of the beeBox*. [em linha] [Consult. 20 Jun. 2012]. Disponível em: <http://www.techneka.com/box/index.html>

KHOURI, Omar (2011) - *um pra mim: miríades, se vier a ser o melhor*. [em linha] In: VALLIAS, André; FERRAZ, Eucanaã, eds. *Errática*. [Consult. 20 Jun. 2012] Disponível em: <http://www.erratica.com.br/opus/104/omar.html>

KNOEBEL, David. (s/d). *Click Poetry* [em linha]. [Consult. 15 de Set. 2012] Disponível em: <http://home.ptd.net/~clkpoet/>

MALLARME, Stéphane (2003). “Notes sur le langage”. In *Igitur, Divagations, Un coup de dés*. Ed. Bertrand Marchal. Paris: Poésie/Gallimard.

MANOVICH, Lev (2001) - *The language of new media* (versão pdf) [em linha]. [Consult. 20 Mar. 2012] Disponível em: <http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf>

_____. (2008) – “Database as symbolic form”. In VESNA, Victoria, ed. *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*. Minneapolis: University of Minnesota Press. pp. 39-60.

MAYER, Richard E.; MORENO, Roxana (2001) – “Animation as an aid to multimedia learning”. [em linha] In Ed. *Educational Psychology Review*. Vol. 14, n. 1, pp. 87-99. [Consult. 20 Jun. 2012] Disponível em: <http://ydraw.com/wp-content/uploads/2012/04/Stop-Motion-Aids-Multimedia-Learning.pdf>

MENCIA, Maria (2006) - *Birds Singing Other Birds' Songs* [2001, em linha]. In HAYLES, Katherine; NICK, Montfort; SCOTT, Rettberg; STEPHANIE; Strickland, eds. - *The Electronic Literature Collection Vol 1*. [em linha]. College Park, Maryland: Electronic Literature Organization. [Consult. 15 de Set. 2012] Disponível em: http://collection.eliterature.org/1/works/mencia_birds_singing_other_birds_songs.html

MORRISSEY, Judd. *The Jew's Daughter*. [em linha]. In HAYLES, Katherine; NICK, Montfort; SCOTT, Rettberg; STEPHANIE; Strickland, eds. (2006) - *The Electronic Literature Collection Vol 1*. College Park, Maryland: Electronic Literature Organization, [Consult. 20 Mar. 2012] Disponível em: http://collection.eliterature.org/1/works/morrissey_the_jews_daughter.html

NELSON, Theodor (s/d). (definição do termo *stretchtext*) [em linha] [Consult. 20 Mar. 2012] Disponível em: <http://xanadu.com/XUarchive/htn8.tif> .

NISS, Millie; DEED, Martha (2006). *Oulipoems* [2004, em linha] In HAYLES, Katherine; NICK, Montfort; SCOTT, Rettberg; STEPHANIE; Strickland, eds. - *The Electronic Literature Collection Vol 1*. College Park, Maryland: Electronic Literature Organization. [Consult. 15 de Set. 2012] Disponível em: http://collection.eliterature.org/1/works/niss_oulipoems.html

P0es1s - (1992). [em linha]. [Consult. 15 de Set. 2012]. Disponível em: <http://www.p0es1s.net/p0es1e.htm>

P0es1s - (2001). [em linha]. [Consult. 15 de Set. 2012] Disponível em: <http://www2.uni-erfurt.de/kommunikationswissenschaft/p0es1s/start.htm>

PACKER, Randall; JORDAN, Ken, eds. (2001) - *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*. New York: W.W. Norton, pp.

PIGNATARI, Décio (1979) - *Semiótica & Literatura: icônico e verbal, Oriente e Ocidente*. 2ª ed., rev. e ampl. São Paulo: Cortez & Moraes.

PIGNATARI, Décio (1999) - *Informação, Linguagem, Comunicação*. 19ª ed. São Paulo, Editora Cultrix

Poesia concreta: o projeto verbivocovisual. [em linha] [Consult. 20 Jun. 2012]. Disponível em: <http://www.poesiaconcreta.com/>

Po-Ex: 1964-1969_Poesia Experimental Portuguesa - Cadernos e Catálogos [em linha] [Consult. 20 Jun. 2012] Disponível em: <http://www.po-ex.net/>

Priberam – Dicionário Eletrônico de Língua Portuguesa [em linha] Disponível em: <http://www.priberam.pt/dlpo/>

QUEIROZ, João (2010) – “Tradução criativa, diagrama e cálculo icônico”. [em linha]. In *Alea*, Vol.12, n.2 pp. 322-332. [Consult. 20 Mar. 2012] Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-106X2010000200010&script=sci_arttext

Refazenda [em linha]. [Consult. 15 de Set. 2012] Disponível em: <http://www.refazenda.com/>

RITA, Rayley (2006) - “Writing 3D”. [em linha] *Special Issue of Iowa Review*. [Consult. 15 de Set. 2012] Disponível em:

http://iowareview.uiowa.edu/TIRW/TIRW_Archive/september06/raley/editorsintro.htm
1

ROCK, Michael (2002) – “The designer as author”. In BIERUT, Michael; DRENTTEL, William; HELLER, Steven, eds. *Looking closer 4: critical writings on graphic design*. New York: Allworth Press, pp. 237-244.

ROSARIO, Giovanna Di (2011) - *Electronic Poetry: Understanding Poetry in the Digital Environment*, Jyväskylä: Jyväskylä University Printing House.

ROSENBERG, Jim (2011) - *Diagrams Series 6: 6.4 and 6.10* [2005, em linha] In HAYLES, Katherine; NICK, Montfort; SCOTT, Rettberg; STEPHANIE; Strickland, eds. - *The Electronic Literature Collection Vol 1*. [em linha]. College Park, Maryland: Electronic Literature Organization. [Consult. 20 Jun. 2012]. Disponível em: http://collection.eliterature.org/1/works/rosenberg_diagrams_6_4_and_10.html

SAVONI, Rodrigo; COHN, Sérgio, eds (2009) - *Cultura digital.br*. Rio de Janeiro: Beco do Azougue.

STEFANS, Brian Kim (2006) – “The dreamlife of Letters” [2000, em linha]. In HAYLES, Katherine; NICK, Montfort; SCOTT, Rettberg; STEPHANIE; Strickland, eds. - *The Electronic Literature Collection Vol 1*. [em linha]. College Park, Maryland: Electronic Literature Organization. [Consult. 20 Jun. 2012]. Disponível em: http://collection.eliterature.org/1/works/stefans_the_dreamlife_of_letters.html

STREHOVEC, Janez (2001) – “The Moving Word: Towards The Theory of Web Literary Objects”. [em linha] In Ed. *Cybertext Yearbook 2000* (2001), pp. 100-116. [Consult. 15 de Set. 2012] Disponível em: <http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/126.pdf>

STREHOVEC, Janez (2003) – “Attitudes on the move – On the Perception of Digital Poetry Objects” [em linha]. In ESKELINEN, Markku; KOSKIMAA, Raine, eds - *The Cybertext Yearbook 2003*. Publications of the Research Centre for Contemporary Culture, 77. Jyväskylä: University of Jyväskylä, pp. 39-55. [Consult. 20 Jun. 2012]. Disponível em: <http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/105.pdf>

TELES, Gilberto M. (2000) - *Vanguarda européia e modernismo brasileiro*. 16ª ed. Rio de Janeiro: Editora Vozes.

TORRES, Rui; FRIEDRICH, Block (2007) – “Poetic Transformations in(to) the Digital” [em linha] In BOOTZ, Philippe; GLAZIER, Loss Pequeño, eds. *E-poetry 2007*. Paris: Université Paris 8. [Consult. 20 Jun. 2012] Disponível em: http://www.netzliteratur.net/block/poetic_transformations.html

TORRES, Rui. (2011) – “Poemas no meio do caminho”. [em linha] In BORRÀS, Laura; MEMMOTT, Talan; RALEY, Rita; STEFANS, Brian, eds (2011) - *Electronic Literature Organization Vol 2*. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization. [Consult. 20 Jun. 2012]. Disponível em: http://collection.eliterature.org/2/works/torres_poemas_caminho.html

VALLIAS, André (2007) – “We have not understood Descartes”. In KAC, Eduardo, ed. *Media Poetry: An international Anthology*. Chicago: Intellect Books, pp. 86-91.

VALLIAS, André; FERRAZ, Eucanaã, eds. *Errática* [em linha]. Disponível em: <http://www.erratica.com.br/>

VALLIAS, André. (Página pessoal). [em linha] Rio de Janeiro. [Consult. 15 de Set. 2012]. Disponível em: www.andrevallias.com

_____. (1997) - *Nous n'avons pas compris Descartes*. (versão em Flash). [em linha] [Consult. 20 Mar. 2012] Disponível em <http://www.andrevallias.com/poemas/nous.htm>

_____. (2004) - *Oratório* [em linha]. [Consult. 15 de Set. 2012] Disponível em: <http://www.andrevallias.com/oratorio/>

_____. (2006) - *Poema Civil nº1* [em linha] In VALLIAS, André; FERRAZ, Eucanaã, eds. *Errática*. [Consult. 20 Jun. 2012] Disponível em: <http://www.erratica.com.br/opus/65/index.html>

_____. (2012) “A frase de Flusser” [em linha] [Consult. 15 de Set. 2012]. Disponível em: <http://twextra.com/agxl8y>

_____. (ano) - *A encantação pelo riso* [em linha]. [Consult. 20 Jun. 2012] Disponível em: <http://www.andrevallias.com/poemas/encantacao.htm>

_____. (s/d) - *De verso* [em linha]. [Consult. 15 de Set. 2012] Disponível em : <http://www.andrevallias.com/deverso/deverso.htm>

_____. (s/d) - *Hexaameron* [em linha]. [Consult. 15 de Set. 2012] Disponível em : <http://www.andrevallias.com/poemas/hexaameron.htm>

_____. (s/d) – *IO* [em linha]. [Consult. 15 de Set. 2012] Disponível em: <http://www.andrevallias.com/poemas/io.htm>

_____. (s/d) - *Macunaíma: si eu subesse* [em linha]. [Consult. 20 Mar. 2012] Disponível em: <http://www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/macunaima/avallias/index.htm>

_____. (s/d) - *Prthvī*. [em linha]. [Consult. 15 de Set. 2012] Disponível em: <http://www.andrevallias.com/poemas/prthvi.htm>

_____. *Reza-brava para São Sebastião*. [em linha] In VALLIAS, André; FERRAZ, Eucanaã, eds. *Errática*. [Consult. 20 Jun. 2012]. Disponível em: <http://www.erratica.com.br/opus/27/index.html>

VILLAS-BOAS, André (2003) - *O que é - e o que nunca foi - design gráfico*. 5ª ed. Rio de Janeiro: 2AB.

WALSH, John (2008) – “Multimedia and Multitasking: A survey of Digital Resources for Nineteenth-Century Literary Studies”. [em linha]. In SCHREIBMAN, Susan; SIEMENS, Ray, ed. *A Companion to Digital Literary Studies*. Oxford: Blackwell. [Consult. 20 Jun. 2012]. Disponível em: <http://www.digitalhumanities.org/companion/view?docId=blackwell/9781405148641/9781405148641.xml&chunk.id=ss1-4-5>

WARDRIP-FRUIN, Noah et al. (2011) *Screen*. [2003, em linha]. In BORRÀS, Laura; MEMMOTT, Talan; RALEY, Rita; STEFANS, Brian, eds (2011) - *Electronic Literature Organization Vol 2*. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization. [Consult. 20 Mar. 2012]. Disponível em: http://collection.eliterature.org/2/works/wardrip-fruin_screen.html

WURTH, Kiene Brillenburg (2006) – “Multimediality, Intermediality, and Medially Complex Digital Poetry” [em linha]. In *RiLUnE*, n. 5, p. 1-18. [Consult. 15 de Set. 2012] Disponível em: http://www.rilune.org/mono5/3_brillenburg.pdf

ANEXO

Entrevista com o poeta e designer André Vallias, realizada entre os meses de Março e Maio de 2012.

A entrevista abaixo se divide em duas partes. A primeira contém perguntas mais pessoais, relacionadas à criação digital do poeta. Já a segunda abrange questões técnicas acerca de alguns de seus trabalhos, tais como datas, uso de softwares, autoria, etc.

Primeira parte

1. Em entrevistas, você comenta acerca de sua passagem da poesia visual impressa para a poesia digital. Essa mudança surgiu de uma necessidade criativa, ou seja, de um possível esgotamento da exploração do poema visual em mídia impressa e a necessidade de experimentação de outros procedimentos?

No meu caso foi completamente circunstancial: estava na Alemanha, sem possibilidade de usar uma mesa de impressão serigráfica, que era como eu fazia meus poemas visuais até então. A entrevista do Flusser apontou-me a possibilidade do computador e, assim, decidi me aventurar nesse terreno.

2. Em várias passagens das formulações sobre a Poesia Concreta, os irmãos Campos e Décio Pignatari demonstram uma preocupação com uma “nova poesia” que se arquetetasse enquanto “uma arte geral da linguagem” (propaganda, imprensa, rádio, televisão, cinema), compreendendo assim as necessidades da “mente contemporânea”. Em relação à poesia digital, você acredita que existe preocupação semelhante, ou seja, a preocupação com uma arte que “responda” às necessidades (estética e crítica) dessa geração informática?

Primeiramente, estou cada vez mais convencido de que a palavra "poesia" não tolera adjetivos por muito tempo. Embora tenha usado o termo "poesia digital" para destacá-la, não creio que se deva levar muito sério o conceito. O mesmo se dá com "poesia visual". São rótulos que tem uma finalidade prática, num determinado momento e contexto, depois apenas atrapalham, devem ser descartados sem piedade. Mas respondendo a sua pergunta, creio que todas as colocações teóricas da "poesia concreta" aplicam-se à "poesia digital", até porque seus articuladores já tinham o computador no horizonte de suas reflexões. O trabalho pioneiro de Theo Lutz, provocado por Max Bense, já ocorre no âmbito da poesia concreta. Nos anos de 1960/70, no Brasil, já tínhamos as experimentações de um Waldemar Cordeiro e Erthos Albino de Souza, realizadas em gigantescos "main-frames" que só grandes instituições podiam adquirir. O computador pessoal só começa a virar realidade em meados dos anos de 1980

3. Em entrevista publicada no livro *Cultura digital.br* (2009), você afirma que sua passagem para a poesia digital inicia-se com sua estadia na Alemanha - a “redescoberta” de Vilém Flusser e o início de contatos (com Friedrich Block, por exemplo) que posteriormente impulsionariam as exposições *Transfutur* e *PoesIs*.

Pergunto, entretanto, se anteriormente, no Brasil, você tinha conhecimento de trabalhos de poetas brasileiros com poesia digital. Além disso, como você situaria esse tipo de produção poética no Brasil antes da década de 90?

Acho que já está em parte respondida na anterior... Mas algumas correções. Flusser como arauto das novas tecnologias foi uma "descoberta" na Alemanha. O nome me era vagamente conhecido, mas completamente dissociado dessa questão. A exposição Transfutur ainda trabalhava sob o "guarda-chuva" da chamada "poesia visual", um termo que não me agradava, mas tinha se disseminado para abranger todo tipo de experimentação poética que levasse a visualidade em conta, influenciada ou não pela poesia concreta, que já estava historicamente fechada.

Usei o computador para fazer a editoração eletrônica do catálogo da exposição (primeira aplicação profissional, digamos), enquanto elaborava os primeiros poemas visuais com recursos digitais. Minha participação na Transfutur, por exemplo, foi uma imagem digital plotada para slide e ampliada em Cybachine. Foi o único trabalho feito via computador a integrar a exposição. A exposição "p0es1e – digitale dichtungskunst" foi uma iniciativa minha, abraçada com entusiasmo por Friedrich Block, que na época, ainda não havia se interessado para a questão digital.

4. Muitos dos trabalhos da Revista Errática são colaborativos, e você tem participação quase majoritária no tocante à edição, animação, design, etc. Como se realiza esse processo de co-criação – desde a concepção do projeto ao acordo sobre o produto final? Existe uma comunicação e avaliação contínuas por parte de cada autor, ou as etapas do projeto são realizadas separadamente, com máxima autonomia? Por exemplo: a tradução e o design multimídia do poema “Falou que não...”, de Anna Akhmatova, publicado na Errática, foram concebidos e realizados conjuntamente, ou cada autor foi responsável por uma das partes?

Na maior parte, são sugestões que faço, a partir dos recursos que encontro no trabalho dos poetas, artistas, fotógrafos, etc. que convido ou que me propõem colaborações. Confesso que não tenho um viés muito "colaborativo": pelos menos, não na acepção que esse termo é usado hoje em dia. Diria que é um processo dialógico em que me coloco na obra do outro, mas também interfiro com meu repertório. Na maioria das vezes, as propostas são aceitas, outras vezes são retrabalhadas até agradar o quem está assinando a obra. No fundo, é o que "designers" fazem o tempo todo.

Segunda parte

1. Sobre o poema “Nous n’avons pas compris Descartes”:

1.1. Ano da primeira versão: 1990

1.1. Software: AutoCAD

1.2. Em que ano a “segunda” versão do poema, que chamo de “versão animada”, foi feita? Há alguma intenção específica para realização desta segunda versão?

Foi realizada em 1997 para integrar "ALEER – Antilogia laboríntica", um projeto para web concebido para exposição "Arte & Tecnologia", Instituto Itaú Cultural, São Paulo SP.

2. Sobre “IO”:

2.1. Ano da primeira versão: 1991

2.2. Software: AutoCAD

2.2 Ano da segunda versão: 1995

2.3. Software: Strata StudioPro / Director

2.4. No capítulo “We have not understood Descartes”, do livro *Media Poetry: An International Anthology*, você comenta alguns aspectos do poema “IO” que não existem nessa atual versão, sendo um dele o recurso sonoro. Existe alguma intenção nessa mudança?

A segunda versão de IO foi minha primeira experiência em desenvolver um aplicativo multimídia complexo, usando animações 3D, com aplicação de texturas, interatividade e aleatoriedade.

2.5. É possível ter acesso à primeira versão? Tenho ainda um executável que rodava até pouco tempo no Mac. Mas creio que com os novos sistemas pode ter deixado de funcionar.

3. Sobre “Hexaameron”:

3.1. Ano: 1999 (?)

3.1. Software: Illustrator, Flash

3.2. No catálogo P0es1s, primeira mostra, o poema “Hexaameron” é diferente do que está exposto no seu site atual. São trabalhos distintos? Sim, são distintos. O poema do catálogo foi feito no AutoCAD. Mas não fiquei muito satisfeito com a realização e aproveitei o título para esse segundo, idealizado como animação Flash interativa

3.3. “Hexaameron”, na mostra P0es1s, possuía algum elemento animado ou interativo? Não, era uma plotagem afixada na parede. Minha primeira animação só foi realizada em 1994 – "Le cornet est la corne de licorne d'unicorne" – e publicada numa revista digital: World Media Interactive CD-ROM (Hamburgo: Digital World Publishing, 1994)

4. Sobre “The verse/De verso”:

4.1. Ano: 1991

4.2. Software: AutoCAD

4.3. A versão atual, multimídia e interativa, é a versão original? Não, a versão original foi um álbum impresso em xerox de 39 páginas, com todas as variações possíveis exibidas de 3 em 3 numa página A4. Escrevi recentemente uma artigo para o jornal Folha de S.Paulo, onde conto as circunstâncias: <http://twextra.com/agxl8y>

4.4. Sobre o aspecto sonoro, como ele foi concebido e realizado (autoria e procedimento)? São fragmentos de áudio pinçados de composições variadas e alterados por mim no SoundEdit.

5. Sobre “Prthvî”:

5.1. Ano: 1991

5.1. Há também duas versões para o poema? A animação que está no meu site (idem 1.2)

5.2. Software: AutoCAD

6. Sobre “A encantação pelo riso”:

- 6.1. Ano: 2003
- 6.2. Software:
- 6.3. Autoria do fundo sonoro (não a locução):

7. Sobre “TRAKLTAKT”

- 7.1. Ano: 2004
- 7.2. Software: Strata StudioPro, Illustrator, Photoshop, Flash

8. Sobre “ORATORIO”

- 8.1. Ano: 2003
- 8.2. Software: AutoCAD, Illustrator, Flash
- 8.3. Composição musical dos três “quadros” “Passarela do samba”, “Corcovado”, “Favela da Rocinha”: colagem sonora feita por mim a partir de diversas composições musicais, alteradas no SoundEdit.
- 8.4. Composição do elemento sonoro do “quadro” inicial e do “quadro” principal: idem

9. Sobre “Aleer (antilogia laboríntica)”:

- 9.1. Ano: 1997
- 9.2. Software: vários (vide obras) e Dreamweaver
- 9.3. *Aleer* mantém a mesma estrutura e composição desde 1997? Sim, na época foi concebida para ser um "work in progress" mas acabei não dando continuidade.
- 9.4. Acerca dos seguintes quadros:

9.4.1. “Los cuatro puntos cardenales...” (Vicente Huidobro, *Altazor o El viaje en Paracaídas*):

- Ano: 1997
- Software: Strata StudioPro, Flash
- Criado especialmente para a antologia *Aleer*? *sim*

9.4.2. “Scribere”

- Ano: 1997
- Software:
- Sobre o segundo “quadro” (lexia”), que nos fornece uma caixa de escrita, pergunto se os textos são realmente salvos, transferidos para algum arquivo, ou se a “opção” salvar funciona como simulação, metáfora? Tratava-se de um script em Perl que adicionava a um arquivo de texto o texto inserido no formulário pelo internauta. A programação não funciona mais.
- Criado especialmente para a antologia *Aleer*? *sim*
-

9.4.3. Discurso do Método”:

- Ano: 1997
- Software: Illustrator, Flash
- Criado especialmente para a antologia *Aleer*? *Sim*

9.4.5. “Falésia - Ode Sáfica”

- Ano: 1992 (versão sobre papel) / 1994 versão em animação 3D (Betacam SP) / 1997 versão para Aleer (baseada na 1ª)
- Software: AutoCAD / Strata StudioPro / Avid
- No artigo “We have not understood Descartes” (*Media Poetry - An international anthology*, 1997), você afirma: “This phase of experiment with movement culminates with the video “Falésia” (literally ‘Cliff’), dating from 1994, where an element of sound also appears in my work; Falésia is a journey made by way of 3-D visualization of a Sapphic strophe.” (p. 89). A versão presente em *Aleer*, disponível no seu site, parece-me consideravelmente diferente. Pergunto se é possível ter acesso a essa primeira versão e o porquê da mudança.
-
- A fita Betacam (exemplar único) com a animação desapareceu na minha mudança da Alemanha para o Brasil. Ainda pretendo reconstruí-la, um dia...

9.4.6. “Canto noturno do peixe”

- Ano: 1997 (a partir da versão original feita em colagem e xerox colorido em 1987).
- Software: Flash
- Criado especialmente para a antologia *Aleer*? A versão flash, sim.

9.4.7. “Ode”

- Ano: 1997 (a partir da versão em papel, feita no Illustrator, em 1992 sobre um teorema lógico de Charles Sanders Peirce).
- Software: Illustrator/ Flash
- Criado especialmente para a antologia *Aleer*? Versão flash, sim.

9.4.8. “Dialogue - Sócrates e Ion”

- Ano: 1997
- Software: Illustrator, Photoshop, Flash e Perl
- Criado especialmente para a antologia *Aleer*? sim
- Os dois links centrais no poema - “Sócrates” e “Ion” - estão com falhas, tornando-os inacessíveis. Existiria outra possibilidade de termos acesso ao poema? A programação Perl não funciona mais. Mas o procedimento é o seguinte: as falas de Sócrates e Ion aparecem aleatoriamente ao se clicar na animação flash. O diálogo, portanto se constroi ao acaso.

10. Sobre “mycity: rio de janeiro”

10.1. Ano: 1999

10.2. Software: Illustrator, Photoshop, Strata StudioPro, Flash

10.3. Apesar de alguns de seus trabalhos, principalmente os primeiros poemas, possuírem textos em outras línguas, ou serem até mesmo escritos em outra língua,

mycity chama a atenção por ser uma obra hipermídia completamente em inglês (diferentemente de *ORATORIO*, *TRAKLTAKT* ou mesmo *Aleer*). Existe alguma motivação externa, isto é, que não esteja integrada às intenções de significação da obra?

MyCity foi um projeto de webdesign concebido pelo designer carioca Jair de Souza: ele convidou designer do mundo inteiro para criarem "hot-sites" sobre a cidade em que viviam. Como se tratava de uma obra internacional, foi pedido que o trabalhos estivessem em inglês. Esse trabalho de encomenda acabou servindo como uma espécie de embrião do *ORATORIO*.

10.5. Quais são as músicas da audio-colagem do quadro principal? "Aquele abraço" de Gilberto Gil e outras que não me recordo.

10.6. Sobre o quadro “Utopia”:

- Música de fundo da audio-colagem (o outro elemento sonoro que não o som dos pássaros): Não tenho mais referências.

10.5. Sobre “Entrophagy”:

- Não consigo ter acesso a esse quadro. Possível problema do meu navegador? Ou por outro motivo ele não está disponível? Funciona perfeitamente para mim: tente neste link:
<http://www.refazenda.com/opus/48/>

10.6. Sobre “The Golden Mean”

- Músicas da audio-colagem: "Garota de Ipanema", fragmentos de Darius Milhaud.

10.7. Sobre “Riuerrun”:

- Músicas da audio-colagem: batuque, Darius Milhaud
- Autoria de “Here you are back on your hawkins, from Blasil the Brast to our povotogesus portocall” : James Joyce, *Finnegans Wake*.
- Autoria do texto principal, da lexia “canto”: fragmentos extraídos da wikipedia e alterados por mim.

11. Sobre “Macunaíma: si eu subesse”:

11.1. Ano: 1998

11.2. Software: Strata StudioPro, Photoshop, Dreamweaver

Trabalho feito de encomenda para um site comemorativo dos 70 anos do "Macunaíma" de Mário de Andrade.

12. Sobre “Poema civil n°1”:

12.1. Ano: 2006

12.2. Software: Illustrator, Photoshop, Flash

12.3. Componentes da audio-colagem: fragmentos diversos (sem referência).

Publicados na Revista Errática

A lista abaixo enumera os trabalhos publicados na Revista Errática que possuem de alguma forma um elemento da autoria de Vallias. Foram selecionados apenas aqueles que trazem esta indicação no site, por sua vez sempre referida no link “ficha da obra”.

1. Adolfo Momtejo Navas, *Lunário II - Homenagem a Li-Po*. Versão para vídeo digital: André Vallias. Ano: 2012

2. John Cage (Augusto de Campos), *Da conferência sobre nada*. Edição de vídeo: André Vallias. Ano: 2011.

Da série em Homenagem a Augusto de Campos (2011):

3. Ricardo Aleixo, *Viv*. Animação: André Vallias

4. Arnaldo Antunes, *Pó do Cosmos*. Animação: André Vallias

5. Marcelo Brissac, *dubilíngue*. Concepção Visual: André Vallias

6. Lica Cecato e André Vallias, *Flor da Pele*. Concepção gráfica e tradução para o alemão: André Vallias

6. Omar Khouri, *um pra mim: miríades, se vier a ser o melhor* (tradução de um fragmento de Heráclito de Éfeso). Concepção audiovisual: André Vallias

7. Neuza Pinheiro, *Sophisticated lady*, Vídeoclipe: André Vallias

8. Caetano Veloso, *texto para os 80 anos de ac*, Concepção audiovisual: André Vallias

Continuação

9. Gabriela Marcondes, *Poema diluído*, Animação: André Vallias.

10. Jules Laforgue, *Oito poemas*, Tradução e design: André Vallias.

11. Jussara Salazar, *Em NOME da GRAÇA de Maria Bueno*, Ilustração (a partir de fotografias de Hans Bellmer): André Vallias.

12. Heinrich Heine, *Três Poemas*, Tradução e design: André Vallias.

13. Jorge Mautner e Francisco Moreira da Costa, *Oração a São Jorge*, Edição de vídeo: André Vallias.

14. Arnaldo Antunes, *Tradição*, Design gráfico e animação: André Vallias.

15. Villier de L'Isle-Adam, *A Eva futura*, Colagem digital: André Vallias.

16. Age de Carvalho, *Max Martins in memoriam*, Concepção: André Vallias e Age de Carvalho; Colagem Sonora: André Vallias.

17. Augusto de Campos, *Statue of Victory - profilograma*, Efeitos visuais: André Vallias.

18. Alfred de Vigny, *A poesia dos números*, Tradução e transnumeração: André Vallias, 2008.
19. Chico de Assis e João Santana, *A mente do cantador*, Animação: André Vallias.
10. Marcelo Tápia, *Fórmula do Mar*, Animação: André Vallias.
21. Giselda Leiner, *Homenagem a Sokan*, Montagem: André Vallias.
22. Ronaldo Azeredo, *Ro*, Versão multimídia: André Vallias.
23. Chacal, *O poeta marginal em guerra*, Concepção gráfica: André Vallias.
24. André Vallias, *Poema Civil n° 1*,
25. Camões e Caetano Veloso, *Tão pequeno*, Vídeo-animação (a partir de imagens do filme “O cinema falado”, de Caetano Veloso): André Vallias.
26. Sérgio Alcides, *Ossada*, Design: André Vallias.
27. Arthur Nestrovski, *Carioca de Chico Buarque*, Ilustração: André Vallias.
28. Age de Carvalho, *A vocês*, Animação: André Vallias.
28. Ossip Mandelstam, *Quatro poemas*, Tradução e design: André Vallias.
29. Hugo von Hofmannsthal, *Os poetas e o tempo*, Tradução e ilustração: André Vallias.
30. Joan Brossa, *Oda a Marx*, Vídeo-versão: André Vallias.
31. Max Martins, *Dois poemas*, Animação: André Vallias.
32. Eucanaã Ferraz, *Ouro*, Animação: André Vallias.
33. Marisa Alvarez Lima, *Os inquisidores*, Animação: André Vallias, 2005.
34. Nichita Stanescu (Tradução de Caetano Wildrigues Galindo), *A luta de Jacó contra o anjo ou sobre a ideia do tu*, Ilustrações (feitas a partir de obras do artistas romenos Marcelo Janco e Constantin Brancusi: André Vallias.
35. Anna Akhmátova, *Falou que não...*, Tradução e Concepção audiovisual: André Vallias e Augusto de Campos.
36. Hilton Raw, *Brazil*, Animação: André Vallias.
37. André Vallias, *Reza-brava para São Sebastião*.

38. Jorge Mautner, *An die Fledermaus (ode ao morcego)* (fragmento do poema de Schiller), Colagem audio-visual: André Vallias.
39. Cláudio Daniel, *Fiore*, Ilustração e animação (sobre imagens de Gustav Klimt): André Vallias.
40. Lica Cecato, *Dream with buddha*, Animação: André Vallias.
41. André Vallias, *Encantações*, Intepretação visual: André Vallias.