



UNIVERSIDADE
ESTADUAL de LONDRINA

ENRIQUE VETTERLI NUESCH

**DAS TRÊS ESCRITAS E UMA ESTÉTICA DA MUTILAÇÃO:
ENSAIO SOBRE A EXPRESSÃO LITERÁRIA EM MEIO
DIGITAL**

Londrina
2016

ENRIQUE VETTERLI NUESCH

**DAS TRÊS ESCRITAS E UMA ESTÉTICA DA MUTILAÇÃO:
ENSAIO SOBRE A EXPRESSÃO LITERÁRIA EM MEIO
DIGITAL**

Tese apresentada ao programa de Pós-graduação em Letras, da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial para a obtenção do Título de Doutor em Letras

Orientador: Prof. Dr. Alamir Aquino Corrêa

Londrina
2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

Nuesch, Enrique.

Das três escritas e uma estética da mutilação : ensaio sobre expressão literária em meio digital / Enrique Nuesch. - Londrina, 2016.
246 f. : il.

Orientador: Alamir Aquino Corrêa.

Tese (Doutorado em Letras) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Letras e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Letras, 2016.

Inclui bibliografia.

1. Literatura Digital - Teses. 2. Literatura Comparada - Teses. 3. Teoria Literária - Teses. I. Aquino Corrêa, Alamir. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Letras e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Letras. III. Título.

ENRIQUE VETTERLI NUESCH

**DAS TRÊS ESCRITAS E UMA ESTÉTICA DA MUTILAÇÃO:
ENSAIO SOBRE A EXPRESSÃO LITERÁRIA EM MEIO DIGITAL**

Tese apresentada ao programa de Pós-graduação em Letras, da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial para a obtenção do Título de Doutor em Letras

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr. Almir Aquino Corrêa
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. Dr. Alckmar Luiz dos Santos
Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC

Profa. Dra. Mirian Donat
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Profa. Dra. Marta Dantas da Silva
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Profa. Dra. Sônia Aparecida Vido Pascolati
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Londrina, 16 de Fevereiro de 2016

AGRADECIMENTOS

Hão de ser incompletos, mas vão até onde minha memória chega. Este foi um processo que começou há mais de quatro anos.

A minha família, em especial meus pais, por tudo o que não cabe aqui: se aqui estou, é por eles, com eles e para eles.

A Fernanda, minha companheira, sua paciência infinita, sua compreensão para além do possível, seu carinho nunca ausente.

A Almir Aquino Corrêa, orientador-amigo, amigorientador, *el Maestro*. Exemplo de medida e justiça. Como aos objetos que viajam pelo espaço, deu a este projeto-projétil os dois ou três toques que lhe deram rumo. Teve a provisão de aceitar um estudante com ideias sobre Aristóteles, sabendo, creio, que algo de muito diferente surgiria. Abriu-me a porta incondicionalmente e recebeu-me em Londrina, poento caminheiro buscando um destino.

A Alckmar Luiz dos Santos, amigo de longa data, iluminou os caminhos que trilhei desde os tempos de graduação, há já não pouco tempo. Sua marca como formador há de sempre me acompanhar, assim como é determinante, e sempre será, ter sido por ele acolhido e ter feito parte do Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Linguística, o agora de duas décadas NuPill.

A Saulo Brandão e Wilton Azevedo, que com Almir e Alckmar, juntos e cada qual com seu tilintar, desenharam o cruzeiro que me serviu de guia na pesquisa, no trabalho, no pensamento.

Aos amigos, pesquisadores, contertúlios, interlocutores, Cristiano de Sales, Otávio Guimarães, Cláudia Vilarouca, Fernando da Silva, Rodrigo Panchiniak, Cacá Falci e todos os de que me esqueço, mas lá estavam, gravitando comigo em torno ao NuPill, ao Bloco B do CCE-UFSC. Fernando da Silva, devo remarcar, a quem incomodei muitíssimo com traduções/versões de termos técnicos entre o inglês e o português, quem jamais declinou de me ajudar, além de me indicar textos essenciais de *Game Studies*. Cristiano e Otávio, devo ainda lembrar, tiveram a generosidade de acompanhar o nascimento dos capítulos ao longo do processo; suas opiniões e apontamentos foram valiosos para levar o trabalho adiante.

À UEL e ao programa de Pós-graduação em Letras, seus professores e sua equipe solícita e dedicada, sempre fazendo tudo e apoiando seus estudantes para levarem a bom termo a tarefa.

Aos colegas do programa de Pós-graduação em Letras da UEL, Gabriel Pinezi, Willian André, Marília Israel, Gustavo Figliolo, Alexandre Ranieri, Gustavo Ramos, Carol Toti e Alexandre Vilas Boas. Suas boas conversas e o ambiente de mútuo estímulo foram impulsos para prosseguir com o trabalho.

À UFSC, minha *Alma Mater* que, mesmo sendo eu ex-aluno há quase uma década, ainda me acolhe como a um filho, permitindo-me pesquisar e usar livremente, com acesso remoto, as suas bases de periódicos assinados.

A Silvana Malavasi, *mi jefa*, colega que fez o impossível para aliviar-me da carga de trabalho na UNESPAR durante os últimos três anos.

A meus alunos dos cursos de Letras da UNESPAR, por sua compreensão nos momentos em que, por vezes, virado de noites, as aulas que lhes dei podem não ter sido as que merecem.

A Jonas Petry, Thaysa Moura e Raul Eiji Inui, colegas de UFAM nos dois anos em que por lá estive. Verdadeiros amigos nas horas mais difíceis. Sem a companhia deles naquele então, talvez sequer estaria a escrever estas linhas: deram-me o ombro quando desfalecia e aforça quando decidi partir.

Aos desconhecidos mundo afora, os verdadeiros humanistas e filantropos destes tempos, que alimentam repositórios de livros e artigos na internet. Chamem-nos de “piratas” os moralistas do *copyright*. Para mim, são eles que tornam a realidade acadêmico-material em que vivo verdadeiramente *globalizada*; normalmente, viver na *globalização*, para o cidadão da América Latina, significa estar sujeito ciclicamente à miséria material, à escassez de recursos, porque em algum lugar da Europa Central ou da América anglo-saxã alguém está insatisfeito com sua balança comercial. Meus anônimos campeões, a quem agradeço aqui, pelo menos no que a informação e conhecimento se refere, equilibram um pouco a balança. Sem eles, eu não houvesse talvez dois terços do material de estudo a que tive acesso. спасибо!

Ao CNPq, pelo ano de bolsa 2012-2013.

Lo único que cuenta es que al terminar de escribirla me sentí en paz, seguro de haber logrado lo más importante que puede esperarse de esta clase de tarea: había aceptado un desafío, había convertido en victoria por lo menos una de las derrotas cotidianas.

Juan Carlos Onetti – *Una tumba sin nombre.*

NUESCH, Enrique. **Das três escritas e uma estética da mutilação**: ensaio sobre expressão literária em meio digital. 2016. 248 f. Tese (Doutorado em Letras) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2016.

RESUMO

Este trabalho é uma especulação acerca da história da forma e dos modos de se perceber a literatura em meio digital. A tese parte da constatação de que a sucessão dos desenvolvimentos das tecnologias digitais ensejou transformações nos modos de construir e ler as obras literárias em meio digital produzidas ao longo do tempo, de maneira que os sentidos do leitor viram-se envolvidos em cada vez maior número e intensidade. Face a isto, propõe-se que as tecnologias digitais, pela sua progressiva e constante pervasão do cotidiano, tornou possível a emergência de uma linguagem em meio digital enquanto mais uma faceta da linguagem em geral, e que a literatura em meio digital é o produto de um *uso literário* dessa linguagem. Desta forma, a partir do pensamento de Giambattista Vico e Maurice Merleau-Ponty, propõe-se que há três grandes formas do uso de tal linguagem, que se arranjam de maneira que jamais existem separadamente, mas apenas alternando a predominância de uma sobre as demais de acordo com as possibilidades materiais dada pelo estado do desenvolvimento das tecnologias envolvidas. Assim, propõe-se que a passagem do tempo e as transformações das tecnologias envolvidas na emergência do meio digital deram lugar a usos literários da linguagem em meio digital que ora colocavam uma postura leitora envolvida primordialmente com a palavra, ora envolvida com a visualidade, ora envolvida com as noções corporais de espaço e movimento. Com isto, propõe-se que no último tipo de postura é a corporalidade do leitor – como construída pela incorporação da linguagem em meio digital à existência cotidiana – a qual se torna um dos focos de efeitos estéticos produzidos pelos usos literários da linguagem em meio digital. Entendendo que o meio digital estabeleceu um âmbito de existência, no qual se exerce uma parcela importante da vida, emocional, afetiva, cultural, propõe-se que ele está aberto a todos os influxos da história, em particular, no que interessa para este trabalho, da história da arte. Assim, como um segundo ramo da tese, propõe-se que o uso literário da linguagem em meio digital pode por vezes estabelecer um diálogo com a história da representação do corpo humano mutilado nas artes, estabelecendo para ela uma possível nova faceta: a de dar a sentir ao leitor uma mutilação, por meio do trabalho, por parte dos autores, sobre a corporalidade inerente à existência humana em tempos de digitalização da vida cotidiana. A um tal trabalho é que se chama de uma “estética da mutilação”, e trata-se de assinalar a sua operação em duas obras: *Loss of Grasp* (2010), de Serge Bouchardon, e *Dear Esther* (2012), de Dan Pinchbeck.

Palavras-chave: Literatura Digital. História. Percepção. Corpo. Leitura

NUESCH, Enrique. **On three writings and a mutilation aesthetics**: essay on literary expression in the digital medium. 2016. 248 p. Dissertation (Ph.D. in Literature) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2016.

ABSTRACT

This work is a speculation on the history of the form and the modes of perceiving digital literature. The thesis starts from the constataion that the succession of developments in digital technologies has given place to a transformation on the modes of construction and reading of digital literary works in time, in such a manner that the reader's senses have been involved increasingly in number and intensity. Given this, it is proposed that digital technologies, in its constant and progressive pervasion of every day life, has made possible the emergence of a language of the digital medium as another facet of language in general, and that digital literature is the product of the *literary use* of such language. Thus, from Giambattista Vico's and Maurice Merleau-Ponty's thought it is proposed that here are three great forms of that *literary use*, which arrange themselves in a manner that none of them ever exist separately, but alternating a predominance of one over the others in accordance with material possibilities provided by the development state of the technologies involved. It is then proposed that the passing of time, and the transformations of the involved technologies in the emergence of the digital medium, have given place to literary uses of the language of the digital medium that first posited a reading involved primarily with the word, then involved with visuality, and after with the bodily notions of space and movement. Then, regarding the last of these reading positions, it is proposed that the reader's bodyness – as constructed by the incorporation of the language of the digital medium to the every day existence – becomes the focus of aesthetic effects produced by the literary uses of the language of the digital medium. With the understanding that the digital medium has established a sphere of existence, one on which an important part of life – emotional, affective, cultural – is exercised, it is proposed that it is open to all of the influxes of History, particularly – with regard to what is of interest for the present work – History of Art. Thus, as a second branch of the thesis it is proposed that the literary use of the language of the digital medium can eventually dialog with the history of the representation of the mutilated human body in the Arts, doing that in a new possible facet: giving the reader a sense of mutilation, by means of the work of the authors on the bodyness implied by human existence in the age of a digitization of every day life. This kind of work is what is called a “mutilation aesthetics”, and it is showed how it operates by doing a close-reading of two digital literature works: *Loss of Grasp* (2010), by Serge Bouchardon, and *Dear Esther* (2012), by Dan Pinchbeck.

Keywords: Digital Literature. History. Perception. Body. Reading

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Ocorrência dos termos no google books entre 1985-2008, em rettberg (2012)	20
Figura 2 - Obras citadas em bases de textos acadêmicos. Em Rettberg (2012).....	21
Figura 3 - “Virtual Poem 12”, De Ladislaogyöri	44
Figura 4 - <i>Screenshot</i> de leitura do <i>palavrador</i> . “murmúrios de poemas” é um verso “disparado”	46
Figura 5 - Cubo feito em linguagem vrml 2.0, com o código de programação ao lado	50
Figura 6 - Trecho do arquivo “disaster.cpp”, de micropolis. Em sample (2011)	51
Figura 7 - Sessão de “livecoding”, na UNAM, 2011	53
Figura 8 - <i>Screenshots</i> de “Codemovie1”, de Gisele Beiguelman (2004)	54
Figura 9 - “Shadow”, de Ted Warnell, com seu código fonte ao lado.....	55
Figura 10 - <i>Screenshot</i> de uma das páginas de JODI, com parte de seu código fonte ao lado	56
Figura 11 - Ciclo funcional de Uexküll	78
Figura 12 - <i>Screenshot</i> de <i>i, we, you</i> , de Waber e Pimble (2005)	80
Figura 13 - <i>Screenshot</i> de <i>i, we, you</i>	83
Figura 14 - O signo “mítico” segundo Barthes (1957, p.187), modificado	91
Figura 15 - Modificação de <i>Missile Command</i> para <i>Super Missile Attack</i>	95
Figura 16 - Quadro sinótico das “idades” de vico. Em hall (1941)	104
Figura 17 - Esquema do predomínio das três escritas no uso literário da linguagem em meio digital.....	124
Figura 18 - Frase “I amthat I am” permutada por Gysin (1960).....	128
Figura 19 - Instantâneos de <i>Cybernetic Landscape</i> , de Adrian Marcus (1974).....	131
Figura 20 - <i>Screenshot</i> de <i>First Screening</i> (1974), de bp Nichols	132
Figura 21 - <i>Screenshots</i> de <i>Patchwork Girl</i> , de Shelley Jackson.....	135
Figura 22 - Instantâneo de <i>Voies de Faits</i> (1989)	136
Figura 23 - Círculos luminosos que aparecem com os cliques do leitor.....	191
Figura 24 - À esq., o processo de “revelação”; ao meio, a “revelação” completa; à dir., a imagem nos arquivos	197
Figura 25 - Texto da “nota”. A ordem de aparecimento fica marcada pela transparência das letras.....	201
Figura 26 - “Ensaio” do filho formando-se de letras provindas de distintas direções	203
Figura 27 - Instantâneo da captura de vídeo pela câmera. A imagem se deforma com o passar do cursor	205
Figura 28 - Velas ao longo da praia	224
Figura 29 - Barcos de papel, feitos de cartas, e velas na beira do mar	225
Figura 30 - O personagem se abaixa e passa por túnel estreito, sem haver comando para tal	231

Figura 31 - Túnel em que não se pode entrar, com estreiteza semelhante ao da fig.30 e inclinação semelhante ao da fig.32.....	231
Figura 32 - Túnel de saída da caverna (fim capítulo 3), com inclinação semelhante ao da fig.....	232

INTRODUÇÃO

INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO PRIMEIRO - RACCONTO E POSIÇÃO DE ABERTURA	17
CAPÍTULO SEGUNDO - DOS NÍVEIS DE LEITURA AOS UMWELTEN	49
CAPÍTULO TERCEIRO - DAS TRÊS ESCRITAS E O RICORSO DO CORPO	85
CAPÍTULO QUARTO - UM CORPO QUE SENTE	141
CAPÍTULO QUINTO - DAS RAZÕES PARA SE PENSAR UMA “ESTÉTICA DA MUTILAÇÃO”	166
CAPÍTULO SEXTO – LEITURAS	188
CONCLUSÃO	235
REFERÊNCIAS	238

INTRODUÇÃO

O material que aqui apresento é o resultado de quatro anos de investigação, na forma de um ensaio que visa a preencher os requisitos de uma tese doutoral. Introduzindo-o de maneira breve, pode-se dizer que ele se compõe de uma premissa maior e uma premissa menor, quais sejam: A) A literatura em meio digital, desde o seu surgimento até a última década, passou por transformações materiais, apresentando gradativamente mais capacidades de envolver outros sentidos do leitor que não apenas a leitura, possibilitando a passagem de uma postura hermenêutica a uma postura prática; B) Esta transformação deu abertura para a intersecção com um procedimento estético, provindo das artes plásticas (pintura, escultura), que consiste em explorar a imagem do corpo humano mutilado. Como conclusão destas duas premissas, segue-se que C) Podem-se ver os sintomas desta intersecção na forma de uma “estética da mutilação”, a qual consiste em explorar a mutilação da imagem do corpo do leitor em interação com a obra.

Agora, em cada uma das sentenças que formam este “silogismo” estão implicados conceitos e discussões de diversas ordens, que precisam ser explorados, inevitavelmente, adotando determinados pontos de vista ou perspectivas. Assim, de uma forma geral, a minha concepção da obra literária em meio digital dá-se de um ponto de vista fenomenológico, como se faz sentir desde um princípio, já no encerramento do capítulo primeiro. Em momentos mais específicos, faz-se sentir igualmente uma consideração mais semiológica, que se entrecruza com a concepção fenomenológica e está presente ao longo de todo o texto. De todos modos, deve ficar entendido aquilo que, creio, não é absurdo: toda obra de arte faz-se de algum material, que é configurado por um (ou mais) agente(s) e é percebido por outro(s) agente(s). Não existe passivo nesta relação, pois perceber também é uma ação, ainda que – eis que surge o marco geral fenomenológico – o ato de perceber traga consigo, inevitavelmente, uma camada de passividade (por exemplo, na constituição do tempo, do horizonte, do aparecer de objetos). Em termos mais simples, o material é configurado em signos e estes são percebidos e interpretados. Assim, podem-se fazer considerações sobre o material, sobre os modos de configurá-lo em signos e sobre os modos percebê-los e interpretá-los; é basicamente a isto que se dedica a minha razão nas páginas que seguem. Acontece que o material é aquele atinente ao âmbito das tecnologias digitais, as configurações são o modo como os agentes trabalham sobre dito material e a percepção, claro, se refere a como se dá a percepção atinente ao mencionado âmbito. Assim, são estas três facetas as que são exploradas ao longo dos capítulos, em medidas maiores e menores em cada um deles.

No primeiro capítulo, trato de seguir uma linha temporal, apoiado em escritos de autores que trabalham no sentido de fazer uma história da literatura em meio digital, assim como em bases de dados e repositórios de obras literárias em meio digital que tornam possível organizar o material em ordem cronológica. Desta forma, como eu mesmo não intenciono fazer uma tentativa histórica, apoiei-me em parte nos trabalhos que efetivamente tiveram essa intenção. Um exame deste tipo de empresa mostra que os levantamentos históricos particulares de cada autor remetem uns aos outros, com algumas discordâncias de datas aqui e acolá, mas mantendo uma certa linha comum. Seguindo-a, preoquei-me, no entanto, em dar destaque ao material empregado, quer dizer, aos tipos de máquina e linguagens de programação utilizados e suas capacidades. Em termos mais simples, ao *hardware* e ao *software*. Paralelamente a isto, tratei de sintetizar a tipologia das obras produzidas para cada momento do desenvolvimento da parte material. O que a passagem do tempo mostra é que na medida do desenvolvimento do material, as possibilidades de uma postura mais ativa do leitor redonda no aumento de sua possibilidade de configurar o material percebido na configuração prévia dada pelo(s) agente(s) primeiros.

Talvez meu leitor estranhe que umas poucas linhas apenas foram dedicadas a uma conceptualização de “literatura em meio digital”, dado que se tratade um primeiro capítulo. A questão é abordada, de fato, no segundo capítulo, ainda que não avance, em termos de alcançar uma especificação clara e unívoca, em relação ao primeiro. A tentativa de uma definição fechada é algo que já foi descartado pelos estudiosos do tema: demasiadas são as nuances e os lugares intermediários em que as obras podem ser postas. A minha opção, no entanto, coloca, ainda que não prescritivamente, apenas um limitante, que dá o recorte do meu trabalho: considero aquelas manifestações que foram produzidas em um computador para serem lidas em um computador. Ainda que em alguns pontos faça concessões, “computador” entende-se aqui como “computador pessoal”, o PC tão integrado, e até muitas vezes indispensável, hoje à vida cotidiana.

No segundo capítulo, trato de atacar o problema da percepção da obra literária em meio digital. Trato de mostrar que uma obra pode ser percebida em diversos níveis de sua configuração material, desde um conjunto de códigos estruturados até mundos de diversas complexidades, considerando que a obra literária em meio digital envolve sínteses entre linguagem de máquina, linguagem de programação, linguagem natural (escrita e sonora), imagens e imagens em movimento. Neste percurso exploro questões em torno dos conceitos de interatividade e imersão, tratando de construir uma primeira posição entre as principais que trato de defender no meu trabalho: a de que obra literária em meio digital constitui ambientes

nos quais o leitor exerce uma determinada existência (novamente, o sentido fenomenológico), caracterizada pelas suas possibilidades de ação dentro do ambiente; ação aqui determinada por uma corporalidade que se constrói na medida das possibilidades abertas pela configuração material (programação) do grau de interatividade da obra.

O terceiro capítulo, o mais longo da tese, é mais bem dividido em três momentos. O primeiro complementa as razões do capítulo anterior, tratando de mostrar a proveniência da significação das configurações materiais a partir das quais obras literárias em meio digital são produzidas. Proponho que objetos concebidos em meio digital recebem investimentos de significação inerentes ao próprio meio digital enquanto um componente cultural, isto é: assim como todo enunciado linguístico recebe significação do sistema da língua e é produto do trabalho sobre as possibilidades do sistema da língua, obras literárias em meio digital recebem significação de um sistema de objetos digitais e são produto do trabalho sobre as possibilidades do sistema dos objetos digitais. Desta forma, assim como há usos literários da língua, existem usos literários da linguagem em meio digital: esta pode ser empregada para produzir os mais diversos objetos digitais, entre os quais, pelo uso literário, as obras literárias em meio digital. É a partir deste raciocínio que eu decidi subtítular meu trabalho como “expressão literária em meio digital”.

O segundo momento do capítulo parte desta última ideia: há uma linguagem em meio digital e de seu uso literário é que se produzem obras em meio digital. Proponho, então, que este uso literário apresenta, em seu aspecto material-formal, uma história, a qual se pode dividir em três grandes fases: vulgar, heroica e hieroglífica. Estes três termos tomo-os da filosofia de Giambattista Vico, assim como a ideia de que as fases se sucedem ao longo do tempo. Por sua vez, Northrop Frye sugere, a partir do mesmo Vico, que essas três fases sucessivas podem ser lidas na mesma história da literatura ocidental. Assim, levando em consideração as duas perspectivas, proponho que o uso literário da linguagem em meio digital pode ser lida nos termos de ambos autores, com a seguinte diferença: enquanto a sequência em Vico e Frye vai da hieroglífica para a vulgar, na minha proposta dá-se em sentido oposto: vai-se da vulgar para a hieroglífica. Isto, pela forma em que Vico caracterizou cada um dos tipos de “escrita” enquanto formas em que a linguagem se manifesta em cada uma das fases. Assim, a hieroglífica é um modo de expressão em que não só o som, mas a imagem e o gesto, enfim, o todo do corpo, é empregado. É uma forma de expressão que se dirige ao corpo e dimana do corpo. A heroica é um modo de expressão mais visual, dado por meio da combinação de imagens e emblemas e palavras. A vulgar, por fim, é caracterizada pela língua articulada e pela escrita fonética, o discurso linear, ou, como diz Vico, uma escrita “epistolar”.

Considerando o uso literário da linguagem em meio digital, isto se traduz no fato de que, em função da evolução material do meio, ela começa por manifestar-se em obras em que predomina o texto, em seguida pode começar a incorporar imagens e textos e, por fim, passa trabalhar com imagem, som, texto, movimento e a possibilidade de manipular objetos na superfície do monitor. Em outras palavras, começa-se pela leitura e termina-se pelo uso de uma corporalidade em meio digital. Trato de mostrar isso no terceiro momento do capítulo, fazendo um segundo percurso histórico, mais detalhado e descritivo do que o feito no primeiro capítulo, que não torna este último, de forma alguma, dispensável, pois cada um deles fez-se com propósitos diferentes, sendo que o primeiro prepara o caminho para o segundo.

Outrossim, é no momento em que exponho a filosofia de Vico que se dá a primeira introdução dos conceitos fenomenológicos que dominarão a minha perspectiva nos capítulos posteriores, conceitos estes provindo das reflexões de Merleau-Ponty, principalmente na *Fenomenologia da Percepção*, mas não apenas nela. Trato, assim, de aproximar a concepção de linguagem de Vico com as relações entre corpo e expressão como propostas por Merleau-Ponty. Daí em diante, os conceitos de “corpo fenomenal” e “esquema corporal” adquirem grande importância para o meu arrazoado.

No quarto capítulo, então, dedico-me à exploração dos conceitos mencionados, tratando de mostrar como a incorporação do meio digital ao cotidiano na contemporaneidade instaura uma relação contínua com a linguagem em meio digital e, por isso, com as relações entre linguagem, corpo e mundo. Derivo daí a ideia de que a existência (em sentido fenomenológico) passa a desenvolver um corpo digital que se funde com seu corpo próprio e seu esquema corporal, e, por tanto, com formas de sentir e perceber em meio digital. A ascensão da linguagem “hieroglífica” e seu uso literário, assim, torna possível o trabalho artístico sobre tal corpo digital, sobre um “sentir-digital”, o que significa, pois, que está dada a possibilidade de produzir sensações, sentimentos, em fim, diversas estéticas. Uma destas, logo, seria o que chamei de “estética da mutilação”, isto é, o trabalho com a linguagem em meio digital que produz sensações de perda, de uma falta, nas capacidades e possibilidades colocadas pelo esquema corporal resultante da incorporação do meio digital à cultura e às práticas cotidianas.

No quinto capítulo, trato de mostrar que uma “estética da mutilação” não é algo advindo originariamente do meio digital, que se pode detectá-la em momentos anteriores da história da arte. Agora, também trato de mostrar que ela não precisa ser, por assim chamá-la, uma estética “consciente”, um movimento orquestrado, uma proposta com teoria e manifesto.

Antes, ela seria produto daquilo que Merleau-Ponty chamou de uma “retomada do gesto”, como quando artistas, trabalhando em momentos e contextos diferentes, convergem em maneiras de se expressar muito semelhantes. Para dar uma sustentação mais histórica a isso, lanço mão da noção de “tempos formados”, trabalhadas por Siegfried Kracauer e George Kubler, segundo a qual uma ideia, um gesto artístico ou uma característica de um objeto pode pertencer, ao mesmo tempo, a temporalidades diferentes, significando isto que, paralelamente ao tempo cronológico, deve-se pensar em um desenvolvimento temporal entrecortado. A ideia de que a imagem do corpo humano mutilado pode ser um objeto de trabalho artístico se encontraria, assim, emergindo novamente, agora no âmbito da literatura em meio digital: não mais enquanto um corpo visível, como objeto de representação, mas um corpo sensível, aquele que emerge do acoplamento entre leitor e meio digital.

O sexto capítulo, que encerrara a tese, trata-se da exploração de duas obras literárias em meio digital contemporâneas: *Loss of Grasp*(2010), de Serge Bouchardon, e *Dear Esther* (2012), de Dan Pinchbeck. Lendo-as na perspectiva da “estética da mutilação”, estas obras viriam a trabalhar sobre a sensação de perda de controle do corpo digital, a perda enquanto um componente que propulsiona as suas respectivas narrativas.

É este, pois, argumento da tese de forma bem sintética e resumida.

Ainda quanto à redação do material que aqui apresento, uma última observação precisa ser feita. O leitor há de se encontrar com uma miríade de citações em línguas estrangeiras: inglês, francês, italiano e espanhol. Principalmente no que toca ao inglês, isto se dá porque os textos que dão base a uma boa parte de minhas razões são de teóricos e críticos de língua inglesa e, em sua maioria, não possuem tradução em língua portuguesa, ou por serem textos muito atuais, ou por não serem de interesse das editoras brasileiras ou, ainda, por ser comum na pesquisa a que o meu trabalho se adscrive o fato de os pesquisadores ao redor do mundo terem domínio suficiente de língua inglesa. Em parte, também, ainda que para alguns houvesse tradução brasileira (ou espanhola), a possibilidade de encontrá-los e adquirí-los na *internet* em seu idioma original é exponencialmente maior do que fazê-lo com as suas traduções. Quanto ao francês, basicamente se resume aos textos de Merleau-Ponty, autor do qual uma grande parte possui tradução brasileira. Ainda assim, preferi trabalhar com edições originais, que também encontrei digitalizadas com muitíssima facilidade. Agora, a preferência deu-se muito mais em função de eu sempre desconfiar de traduções, por celebradas que sejam; se tenho a capacidade de ler a língua do original, sempre prefiro a ela ater-me. O mesmo caso deu-se com o italiano, que é em sua maioria provindo de textos de Vico e seus comentadores, e um ou outro autor que trata de problemas relacionados ao meio digital. Um

dos poucos momentos em que usei o espanhol foi citando Martin Heidegger, cujo alemão eu não tenho segurança suficiente para ler e traduzir. Para todas as citações fiz traduções que ficam: a) logo abaixo do original, quando é em citação com entrada; b) em colchetes, ainda dentro das aspas das citações feitas no corpo do texto. Os rodapés, usei-os tanto para algumas citações complementares nas línguas originais (acompanhadas de suas traduções como descrito em “b”) como para explicações e reflexões subsidiárias.

Sem mais por ora, agradeço a generosidade da leitura a que submeto estas páginas.

CAPÍTULO PRIMEIRO

RACCONTO E POSIÇÃO DE ABERTURA

Este capítulo visa a prover um percurso histórico, partindo-se da premissa de que o leitor familiarizado com o campo de pesquisa aqui visitado há de estar a par da falta de consenso acerca de uma definição do que é a literatura em meio digital, ou seja, do objeto aqui historiado. Esta pode abranger desde a *remediação* de literatura impressa para o ambiente digital até sofisticadas instalações em museus e institutos de arte moderna, passando ainda por *performances* que deixam de sua efemeridade nada mais que algum vídeo, fotografia ou registro escrito por críticos e teóricos do campo. Mesmo obras que se possam classificar com austeridade, como “produzidas com ferramentas digitais e para serem lidas/experimentadas por meio de um computador pessoal”, padecem da efemeridade inerente à marcha do desenvolvimento do meio tecnológico em que são produzidas: dificilmente poder-se-á ler hoje uma obra cuja distribuição fez-se em disquete *floppy*. A história deste objeto heteróclito que é a literatura em meio digital mostra um andar fortemente intrincado entre forma e meio de produção/difusão/leitura.

Mais importante do que escolher um nome é dar uma definição de como se faz e como é lida: “a first-generation digital object created on a computer and (usually) meant to be read on a computer [um objeto digital de primeira geração, criado em um computador e (usualmente) para ser lido em um computador]” (HAYLES, 2007). Assim, apesar de que o percurso histórico que farei a seguir inclua obras que se situam sob o nome amplo de “Media Poetry”, nos capítulos segundo e terceiro o meu arrazoado afunila em direção da definição de Hayles. Como pode ser visto na antologia elaborada por Kac (2007), em “Media Poetry” é possível incluir poemas “escritos” até com fumaça de avião no céu. Obviamente, colhi um exemplo radical aqui. Mas o mesmo fato de excluí-lo, assim como a outros tipos de “Media Poetry”, ou, melhor de “Media Literature”, em geral, é porque meu interesse vai em direção de pensar a literatura em meio digital como um uso particular da linguagem emergida das tecnologias informáticas na produção de obras a serem lidas em computadores pessoais. Em um primeiro momento, aceito-o, isto é um corte um tanto arbitrário, e que quase inviabiliza a empreitada: o que se considera como as primeiras obras feitas em computador e lidas em computador não podem ser ditas como feitas/lidas em “computador pessoal”, pois os computadores pertenciam principalmente a laboratórios de universidades e empresas. Mas esta limitação é vencida pelo tempo, pois dos computadores, a partir de um dado momento, vieram efetivamente a derivar-se computadores “pessoais”; além disso, se elas não puderam

ser experimentadas no modo como nos relacionamos hoje com computadores pessoais, algumas delas pelo menos puderam sê-lo, de maneira aproximada, em exposições, como a “Cybernetic Serendipity”, ocorrida em 1968, com o leitor diante de um monitor apertando botões. Considerando a miríade de obras que foram e são produzidas empregando o computador, envolvendo-o em instalações artísticas, por exemplo, é evidente que o recorte aqui parecerá demasiadamente limitado, mas há de considerar que isto também implica uma miríade de formas de se experimentar as obras. Aquela a que me dirijo é a relativa à experimentação com um computador pessoal. Isto implica, pois, que do lado da produção, as poéticas devem levar em consideração o modo de recepção, o que, em consequência, implica um trabalho poético de criar *para* o computador pessoal e *para* a leitura neste. A consequência disto é que os autores necessitam fazer escolhas de meios de expressão disponíveis, adaptar-se e fazer todo o trabalho sobre forma e conteúdo implicado em qualquer âmbito das artes, sejam elas digitais ou não. Se é certo, pois, que no “começo dos tempos” o recorte que faço é um tanto desajustado, ele se assenta logo a seguir.

Começo, pois, por fazer um histórico das práticas que reivindicam para si, ou que foram nomeadas como, “literatura digital” ou “literatura eletrônica”, entre outros nomes. Estes variam de autor para autor. O percurso será, por assim dizê-lo, “sintético”. Ao invés de lançar mão de algumas das histórias desta prática disponíveis, preferi seguir duas delas, as quais, por sua vez, fazem exatamente o trabalho de referir-se às suas congêneres. Por isso o “sintético”: não pretendo arvorar-me à condição de historiador da prática, mas sim obter uma perspectiva feita por quem tenha percorrido as histórias existentes.

Em 2012, o periódico *Dichtung Digital* lançou dois números dedicados às “Electronic Literature Communities”. Nestes, os autores publicados lançam olhares retrospectivos sobre a formação de coletivos nacionais de criação literária em meio digital, marcando trajetórias que começam por autorias individuais, as quais, por meio de contatos fortuitos e/ou intencionais, resultaram em acordos de cooperação, terminando por formar os coletivos ou comunidades nacionais e internacionais. Desta forma, enquanto fonte de informação histórica, estes números do periódico são abrangentes e esclarecedores. Parte das informações que são sumarizadas aqui provêm de um desses artigos (RETTBERG, 2012).

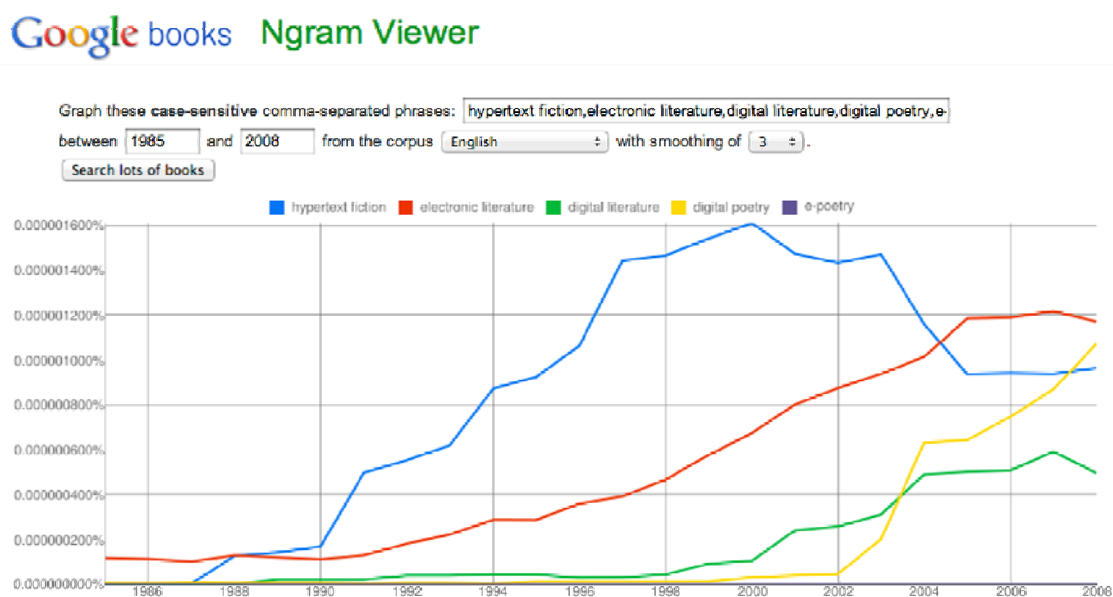
A outra fonte é o livro de C.T. Funkhouser (2007), *Prehistoric Digital Poetry: An archaeology of forms, 1959-1995*, uma obra extensa que procura documentar a literatura em meio digital no que seriam as suas “origens” até o advento da WWW (*world wide web*). Além de bem ilustrada, colige exemplos de diversas antologias e estudos críticos e históricos.

Como ver-se-á, o modo de historiar de Rettberg será por meio de análise de terminologias empregadas por pesquisadores, datas de publicação, números de acessos e citações de obras. Por sua vez, Funkhouser fará uma abordagem acompanhando o processo de mudança principalmente formal das obras, impulsionado por diferentes concepções estéticas, e pelo desenvolvimento de *hardwares* e *softwares* ao longo dos anos. Como o leitor há de observar, no que diz respeito às primeiras fases, sempre irá pairar sobre as descrições das obras uma possível remissão a tradições literárias antecedentes, que não empregavam computadores em sua labor criativa. Isto, por agora, será feito sem ressalvas, não obstante, em um momento de meu arrazoado, a questão irá ressurgir, e as coisas precisarão ser postas em seu lugar: a semelhança de superfície não pode obscurecer as questões de fundo que o uso de computadores coloca.

Rettberg (2012), em “Electronic Literature Seen from a Distance: The Beginnings of a Field” propõe historiar o que seriam os princípios da literatura em meio digital a partir da abordagem que Franco Moretti chama de “leitura distante”, baseada não no contato direto com as obras, mas sim na apreciação de como os gêneros que se pretendem historiar foram registrados (dados de publicação) e referidos pela crítica, em termos quantitativos. Moretti (apud Rettberg, 2012) conclui que, explorando os dados de publicação em cinco países, de três continentes, respeitantes a um período de 200 anos, obtém-se um padrão médio de 20 anos para a um gênero passar de ser uma “novidade” para uma “necessidade vital”¹. Rettberg afirma não ser possível ainda ver um ciclo como esse em relação à literatura em meio digital, mas a abordagem, com ferramentas estatísticas propiciadas pelo *Google*, ajuda-o a mostrar que, no universo de livros em língua inglesa digitalizados pelo site, a referência a “hypertext fiction” começa a ocorrer no metade da década de 80. Situação similar se dá com “digital literature”, enquanto que “electronic literature” vinha ainda de antes. “Digital poetry” começa a ocorrer na segunda metade da década de 90 e “e-poetry” não apresentou ocorrências suficientes para figurar nos dados do período mensurado (1985-2008):

¹ Objeções à metodologia de Moretti são sumarizadas por D'haen (2012, p.111)

Figura 1 - Ocorrência dos termos no *google books* entre 1985-2008, em Rettberg (2012)



Observando-se o gráfico, é possível constatar que “hypertext fiction” sobe sensivelmente entre 1990 e 2000, tem uma queda a partir de 2002 e se estabiliza a partir de 2004; por sua vez, “electronic literature” sobe de forma mais gradativa até 2004, quando se estabiliza. Entre os cinco termos pesquisados, estes são os de mais alta ocorrência ao longo de todo o período, alcançados apenas por “digital poetry” no intervalo 2006-2008, termo para o qual se observa uma alta substancial a partir de 2004. “Digital literature” e “e-poetry” são os de menos uso no período, sendo que o último tem ocorrência inexpressiva.

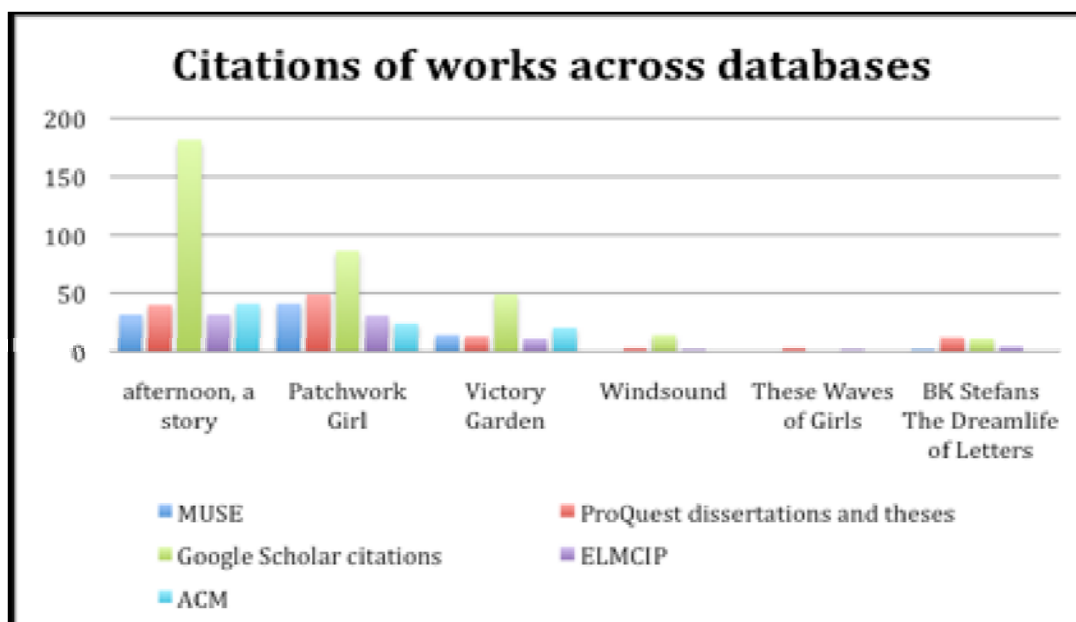
A desvantagem dessa abordagem, para os fins específicos do artigo, afirma Rettberg, é que os termos podem estar-se referindo a objetos produzidos sem qualquer intenção literária, coisa que não sucede a Moretti, já que este trabalha com dados de casas de impressão e editoras. Em uma pesquisa rápida por “electronic literature” no mecanismo geral do *google* (não no *Google Books*), observa-se o seu vínculo recorrente, na década de 90, a documentação acerca de peças para extração de petróleo. Não é o caso, de “hypertext fiction”, “digital poetry” ou “e-poetry”, que são termos mais específicos, pelo menos no respeitante a intenções literárias dos objetos a que se referem. No entanto, na exploração de resultados para “electronic literature”, Rettberg encontra pelo menos 3 ocorrências bem significativas², entre

² “A notable early use of the term in its current usage is from 1985, in an article by Jay David Bolter titled “The Idea of Literature in the Electronic Medium” (25), and Bolter uses the phrase again in the 1991 edition of *Writing Space* (...). In 1995, Robert Kendall uses the term in an article that presents an overview of electronic literature at the time, presciently titled ‘Writing for the New Millennium: The Birth of Electronic Literature’

1985 e 1995: em dois escritos de Jay David Bolter (de 1985 e 1991) e em um de Robert Kendall (de 1995).

Outra exploração estatística do artigo dá-se em bases de escritos acadêmicos. Rettberg analisa dados das bases *MUSE*, *ProQuest dissertations and theses*, *Google Scholar*, *ELMCIP Knowledge Base* e da *ACM Digital Library*. Estes se complementam com o outro lado da cadeia produtiva, apresentando a recepção, ainda que, neste caso, sejam leituras acadêmicas e, presume-se, uma parte não há de ser referente a textos escritos por pesquisadores de nacionalidades correspondentes ao mundo anglófono. De todos modos, são importantes, na medida em que desenham um circuito de produção e recepção. Eis os dados de Rettberg:

Figura 2 - Obras citadas em bases de textos acadêmicos, em Rettberg (2012)



No caso destes dados, referem-se a citações de obras específicas e não a um período. As obras foram escolhidas arbitrariamente, ainda que esta escolha tenha sido orientada pelo conhecimento do próprio Rettberg, sua experiência acerca de quais poderiam ser as mais citadas. A sua intuição foi confirmada pelos dados, por fim, que mostram uma diferença substancial entre a famosa obra de Michael Joyce e as demais escolhidas, mesmo quando estas incluíram obras ganhadoras de prêmios literários. *Afternoon, a story*, acredito, sem dúvida tem a sua aparição justificada; assim como Rettberg, também a encontro “analysed

[Um uso primevo do termo em seu sentido atual é de 1985, em um artigo de Jay David Bolter, intitulado 'A ideia da Literatura no Meio Eletrônico', e Bolter usa expressão novamente na edição de 1991 do *Writing Spane*. Em 1995, Robert Kendall usa o termo em um artigo que apresenta uma visão geral da literatura eletrônica naquele tempo, prescientemente intitulado 'Escrevendo para o Novo Milênio: O Nascimento da Literatura Eletrônica'" (RETTBERG, 2012)

and discussed in dozens of academic treatises and is taught or at least mentioned in almost every course taught on electronic literature [analisada e discutida em dúzias de tratados acadêmicos e é ensinada, ou ao menos mencionada, em quase todos os cursos sobre literatura eletrônica]”. Rettberg observa que essa obra termina sendo, por um consenso não exatamente baseado em fatos, mas por repetição de uma opinião, considerada a “primeira” obra de literatura digital, passando por cima de quaisquer especificações tipológicas: “Although earlier works are regularly mentioned when scholars and teachers recount the history of electronic literature, *Afternoon* has certainly become a major reference point and is frequently assumed to be the first work of 'real' electronic literature [ainda que obras primevas sejam regularmente mencionadas quando acadêmicos e professores recontam a história da literatura eletrônica, *Afternoon* certamente tornou-se um ponto de referência maior e frequentemente é tido como a primeira obra 'real' de literatura eletrônica]” (RETTBERG, 2012).

Com Moretti ainda como modelo metodológico, uma das conclusões de Rettberg é que o começo da literatura digital deve-se situar pelo fim dos anos 80 ou começo dos anos 90. Apesar de admitir que “proto-hipertextos”, ainda impressos, já existiam de muitas décadas antes, e ainda, que pelo menos desde a década de 50 haviam experimentos feitos por cientistas da computação (um gerador de cartas de amor, 1957; um gerador de conversação, “ELIZA”, 1966; um jogo de aventuras baseado em texto, *Colossal cave adventure*, 1976), o critério para apontar um começo delinea-se basicamente pelo estabelecimento de um circuito de produção e recepção: “Although they are important in retrospect, they did not shape a community of electronic literature [ainda que sejam importantes em retrospecto, elas não deram forma a uma comunidade de literatura eletrônica]” (RETTBERG, 2012). Localiza-se, pois, mais ou menos ao centro do período 1986-2006, a emergência de um gênero (usada a palavra em sentido lato), com meios de produção adequados aos fins (como os programas “StorySpace” e “HyperCard”), editoras (como Eastgate, Voyager e Electronic Hollywood) e leitores, incluindo entre estes o próprio público de autores, autores/pesquisadores e leitores, por assim dizê-lo, comuns.

Que obras, pois, delineiam esse início, no qual a tríade autores-obras-receptores (e meio de recepção) está constituída? Rettberg não fornece uma lista de obras bem discriminada, mas provê uma categorização em cinco itens. Tais categorias incluem obras que existiram fora do circuito instaurado pela tríade acima. A primeira se refere a “experimentos isolados”, considerados “proto-hipertextos”. Nela se incluem os programas mencionados há pouco, como *Eliza* e *Colossal Cave*, mas também literatura impressa, como *O jogo da amarelinha*, de Cortázar. Elas adiantam algumas qualidades que viriam a caracterizar a

literatura em meio digital no futuro, mas não intencionavam sê-lo. À segunda categoria, e a principal em se tratando de um início que contemple aquela tríade, o autor se refere como “o cânone” (atenuando a expressão com “as we might call it”), a qual inclui as obras que fazem parte de forma recorrente em cursos universitários sobre literatura digital e são mencionadas em grande medida em publicações acadêmicas; em uma expressão curta, e emblemática, Rettberg arremata com “these correspond to a selection of what several authors have called ‘the Storyspace school’ [estas correspondem a uma seleção do que diversos autores têm chamado de ‘a escola do Storyspace’]” (RETTBERG, 2012). A terceira categoria, sem apontar qualquer exemplo específico, inclui obras publicadas por editores não mais existentes e das quais apenas se guardam algumas menções, sendo impossível o acesso a elas. Para usar uma expressão de Harold Bloom, estas parecem ser as obras que não tiveram “força” para serem consideradas dignas de se manterem vivas no discurso sobre a literatura em meio digital, o que, por consequência, não suscitou esforços para preservá-las. A quarta categoria corresponde a obras publicadas por iniciativa dos próprios autores (“self-published”). O que hoje, com a web 2.0, não parece ser um problema, era-o, e quase incontornável, antes do advento da web 1.0, e ainda durante o período desta. Antes da web, as obras podiam ser divulgadas apenas em mídias portáteis, sendo passadas (e copiadas) de mão em mão; uma vez que a web tornou-se acessível, o conhecido problema da transformação das linguagens e navegadores se impôs: sem uma atualização contínua das obras, que acompanhasse ditas transformações, as obras tornaram-se inacessíveis. Mesmo obras de uma editora conhecida como a Eastgate, afirma Rettberg, pereceram sob esta pressão do tempo. À parte dos esforços da Eastgate para tornar algumas delas disponíveis, Rettberg não se refere a mais nada nesta categoria. A quinta categoria, por fim, refere-se a obras-eventos, quer dizer, que apenas existiram em um espaço-tempo preciso e, por isso, não havia, desde um princípio, como preservá-las na integridade de sua proposta: “unlike static websites or CD-ROMs, do not exist in their original form after their original performance [ao contrário de sites estáticos ou CD-ROMs, não existem em sua forma original após sua performance original]” (RETTBERG, 2012). Nesta categoria, menciona-se como exemplo *Uncle Roger* (1986), de Judy Malloy.

Por razões óbvias, indicadas pelo uso – ainda que informal – de “cânone”, é a segunda categoria a que mais interessa do ponto de vista historiográfico, pois refere-se a obras que venceram as determinações temporais e materiais do meio digital, para tornarem-se monumentos: estes, além de serem objetos carregados de lembranças e para serem lembrados enquanto objetos (monumento vem de *monere*, lembrar), igualmente são revisitados e reinterpretados. Por exemplo, uma busca rápida no *Google Scholar*, no período 2010-2014,

por [“Afternoon, a story” + joyce] (de 1987, lembre-se) e [“Victory Garden” + moulthrop] (de 1992), responde com 141 resultados para a primeira e 55 para a segunda (resultados apenas em língua inglesa), entre artigos e livros dedicados a seu estudo, ou que as exploram para fins de teorização, ou que apenas as citam, entre outros usos. Ainda pensando na importância historiográfica, a quinta categoria vem a seguir. As obras que recaem sob a sua cifra, de acordo com a determinação desta categoria dada por Rettberg, apresentam o paradoxo de serem apenas uma lembrança, tão inacessíveis quanto as da quarta ou terceira categorias, mas em relação àquelas, sobrevivem pelo seu caráter de acontecimento em um ponto da história em que a constituição do campo da literatura digital estava em curso, isto é, a sua fugaz existência deu-se em função de um interesse comunitário:

[they] were performed on an electronic network (as was the first publication of Judy Malloy’s *Uncle Roger* in 1986, when nuggets of text were posted to discussion boards), and so of course can no longer be experienced as originally intended. There have been many works since that require synchronous experience, or that can be said to be performed as much as they are published. Works that are sent to mailing lists or that are told as a series of emails or tweets and other social networks are examples (RETTBERG, 2012).

[elas] eram performadas em uma rede eletrônica (como o era a primeira publicação de *Uncle Roger*, de Judy Malloy em 1986, quando pedaços de texto eram postados em painéis de discussão) e, assim, não podem mais ser experimentadas segundo sua intenção original. Desde então tem havido diversas obras que requerem uma experiência sincrônica, ou das que pode-se dizer que são performadas tanto como publicadas. Obras que são mandadas para listas de e-mail ou que são narradas em séries de e-mails, tuites e outras mídias sociais

“Discussion boards” (painéis de discussão), “mailing lists”, tweets e “social networks”, são, todas, formas de comunicação eletrônica que possuem destinatários certos, se não todos conhecidos pelo emissor da mensagem, pelo menos todos subscritos voluntariamente como receptores.

O estudo de Rettberg, como venho repetindo, não entra em detalhes analíticos sobre as obras citadas, mas deixa claro que, em um princípio, em se tratando de um ponto de vista formal, é o hipertexto que predomina, tanto como forma escolhida pelos autores, quanto como forma mais popular entre o público leitor e acadêmico. Claro que isto não é dito no estudo como uma novidade ou uma constatação surpreendente, sequer é por ele destacado, pela obviedade do fato entre os estudiosos. Destaco-o aqui porque, mais adiante, farei observações para a história destas formas. Não era esta a intenção de Rettberg, mas sim sondar em que momento a literatura em meio digital surge como um gênero abrangente, instaurando-se a tríade anteriormente mencionada.

De todos os modos, acredito ser de valor elencar sumariamente as obras citadas ao longo do estudo, marcando sua data e caracterização formal mínima³:

Autor	Obra	Ano	Tipo
Cristopher Strachey	Love letter generator	1952	Texto simples
Joseph Weizenbaum	Eliza	1966	Texto simples
Will Crowther	Colossal Cave Adventure	1976	Texto simples
bp Nichol	First screening	1984	Texto simples
Judy Malloy	Uncle Roger	1986	Texto simples
Michael Joyce	Afternoon, a story	1987	Hipertexto simples
Judy Malloy	It's name was Penelope	1989	Hipertexto + imagem
Shelley Jackson	Patchwork Girl	1995	Hipertexto + Imagem
John Cayley	windsound	1998	Texto dinâmico + voz
Brian Kim Stefans	The Dreamlife of Letters	2000	Texto dinâmico
Caitlin Fisher	These Waves of Girls: A Hypermedia Novella	2001	Hipertexto + imagem

O outro estudo a que me reporto é mais extenso, o livro de C.T. Funkhouser, *Prehistoric Digital Poetry: An archaeology of forms, 1959-1995* (2007). O conjunto das obras nele mencionadas engloba algumas das já referidas por Rettberg e vai bastate além, pela natureza do estudo. Apesar de não se reportar ao texto de Funkhouser (que lhe é anterior), a intuição de Rettberg é confirmada: o período que o primeiro estabelece como “prehistoric”, termina por volta do ano 1995, coincidindo parcialmente com a estimativa do segundo, que situava os começos da literatura digital entre o fim dos anos 80 e começo dos 90. Note-se, no entanto, que o objeto de Funkhouser é a “digital poetry”, o que excluiria obras narrativas. Não obstante, essas categorias se confundem. Em sua linha do tempo, Funkhouser (2007, p. xxiv) inclui, por exemplo, *Its name was Penelope* (1989), de Judith Malloy, à que, em seu sítio, a autora se refere como “hyperfiction”⁴, enquanto que na base da ELMCIP diz-se que foi incluída no American Poetry Archive⁵.

O corte feito por Funkhouser para delimitar aquilo a que se refere como “prehistoric” é o mais claro possível, já explicado de saída na introdução do seu estudo, na qual expõe a sua motivação:

³Parece-me ser vão proceder a uma classificação rigorosa das formas, coisa já tentada por muitos antes de mim. Adiante tratarei de acompanhar a tipologia de C.T. Funkhouser (2007) ao longo de seu raciocínio. Por agora, entenda-se que me refiro por “forma” ao que é mais visível do documento em que se manifesta a obra: texto simples, hipertexto puramente textual, hipertexto combinado com imagem estática, hipertexto combinado com imagem cinética, imagem cinética pura (vídeo, animação em linguagem *flash* etc.), imagem cinética combinada com hipertexto, entre outras. A classificação das formas há de sempre ser questionável e ter pontos intermédios que possam ser apontados entre os tipos.

⁴<http://www.judymalloy.net/richmond/penn.html>

⁵<http://elmcip.net/creative-work/its-name-was-penelope>. ELMCIP está por Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice, projeto de pesquisa financiado pela HERA (Humanities in the European Research Area)

Aside from a few essays that skim the surface of its history, digital poetry produced before the advent of the WWW has not been introduced to a larger audience in a probing, concerted way. My study seeks to reveal the development, range, and construction of digital poetry, as well as what constitutes the genre. (...) This study examines the material contents of digital poems from their emergence until the point they coalesced into a genre—or at least until a more widely practiced art of multiple forms after the WWW brought disparate types of work into one network (2007, p.1 e 5).

À parte de alguns ensaios que arranham a superfície da sua história, a poesia digital produzida antes do advento da WWW não foi apresentada a uma audiência mais ampla de forma criteriosa e organizada. Meu estudo visa a revelar o desenvolvimento, alcance e construção da poesia digital, assim como aquilo que constitui o gênero. (...) Este estudo examina os conteúdos materiais de poemas digitais desde a sua emergência até a sua plasmação em um gênero — ou ao menos até que uma arte praticada mais amplamente, em múltiplas formas após a WWW, trouxe tipos díspares de obra para uma rede.

Antes da *World Wide Web*, pois, há uma pré-história, que culmina com a formação de um gênero pelo advento da rede. Seu estudo considera-se “archaeologic” pelo fato de ser necessário o auxílio de especialistas para restaurar de forma satisfatória obras programadas em linguagens obsoletas e que rodavam em plataformas e máquinas hoje obsoletas, assim como obsoletos estão alguns dos seus meios de armazenamento e “transporte”. De algumas, foi necessário satisfazer-se apenas com ilustrações contidas em antologias.

A disposição das obras coligidas por Funkhouser não se restringe à temporalidade; trata-se de uma tipologia em que as linhas temporais se interpenetram. Há uma progressão em termos de complexidade de programação, que acompanha a própria evolução das possibilidades técnicas; mas é natural que um mesmo tipo de obra, primeiramente produzido em um determinado estado da técnica, continue a ser produzido, podendo insistir na utilização das possibilidades técnicas de que se originou, ou podendo incorporar outras novas ainda que mantendo a sua forma básica de existência. Vale, pois, o que se observa na literatura em geral: uma nova forma não abole, necessariamente, formas anteriores.

Seguindo a sequência de Funkhouser, este situa, como se é de esperar, a “origem” em produções que se remetem às vanguardas históricas, com mais ênfase no dadaísmo e no surrealismo. O percurso “pré-histórico” começa no que é a permutação textual:

All works of text generation, or archetypal computer poetry, can be seen as performing some type of permutation in that they transform or reorder one set of base texts or language (word lists, syllables, or preexisting texts) into another form (FUNKHOUSER, 2007, p.36).

Todas as obras de geração de texto, ou poesia de computador arquetípica, podem ser vistas enquanto performance de algum tipo de permutação, por transformarem o reordenarem um conjunto de textos de base, ou linguagem (listas de palavras, sílabas ou textos preexistentes), em uma outra forma.

Essa característica permutacional básica remete ao experimento dadá com as palavras recortadas e à escrita automática surrealista, ambos apoiados em uma produção do acaso. No entanto, naquilo a que se dá começo nesta “archetypal computer poetry”, o acaso é regulado algorítmicamente, ocorrendo a permutação de acordo com o programado pelo autor sobre uma base de elementos preestabelecida. Da mesma forma, o método de produção deve muito aos trabalhos do *Oulipo* francês, principalmente no que diz respeito à formalização lógico-matemática dos procedimentos. Funkhouser divide essa permutação em geral em uma tipologia de três:

Works are either permutational (recombining elements into new words or variations), combinatoric (using limited, preset word lists in controlled or random combinations), or slotted into syntactic templates (also combinatoric but within grammatical frames to create an image of “sense”) (2007, p. 36).

As obras são ou permutacionais (recombinando elementos em novas palavras ou variações), ou combinatórias (usando listas de palavras limitadas e preestabelecidas, em combinações aleatórias ou controladas), ou usam alocação em espaços de designação sintática (também combinatórias mas dentro de lugares gramaticalmente determinados para criar uma imagem de “sentido”).

Vê-se que há uma progressão que vai da palavra à frase/oração, aumentando-se a possibilidade de criação de sentidos mais delimitados e claros para os resultados, no caso do terceiro tipo, no qual os elementos da permutação/combinção já possuem uma ordem sintática consigo. No entanto, nos dois primeiros tipos, isto pode ser verdadeiro igualmente, a depender da extensão em número de palavras por linha permitidas pelas características da máquina programada e pela programação em si. O período a que Funkhouser se refere neste momento é o dado de entre os anos 30 e os anos 80, marcando o momento em que a “pursuit of composing poetry by using computer operations [busca por compor poesia pelo uso de operações de computador]” (2007, p.37), no ano de 1959, é personificado por Theo Lutz. Com o passo do tempo no período, deu-se o aumento das capacidades de armazenamento de dados, o que tornou as bases textuais que funcionavam como fontes para as operações de permutação/combinção potencialmente mais extensas, e conseqüentemente, ensejou-se também a possibilidade de se obterem resultados de maior narratividade, desde que fosse esta a opção do(s) autor(es).

O estudo dessa tipologia é intitulado por Funkhouser como “Origination” (2007, p. 31-84) e contém análises dos trabalhos de poetas de diferentes nacionalidades. Os limites dessas poéticas são marcados pelo momento em que ocorre a inserção de representações da linguagem que não fossem alfanuméricas (2007, p.63). Isto não quis dizer, no entanto, que a presença dessa possibilidade implicasse no cessar da produção de trabalhos que se utilizaram

dos procedimentos da tipologia descrita, mas apenas que estes, por um lado, continuaram e continuam a ser empregados na produção de obras do mesmo tipo e, por outro lado, que foram incorporados às novas possibilidades de representação da linguagem. Interessa-me marcar, outrossim, o caráter puramente textual das obras dessa época “originária” historiada por Funkhouser. Nela inserem-se obras como as do mencionado Theo Lutz, publicadas em 1959 na revista *Augenblick*, editorada por Max Bense, sob o título de “Stochastic Texts”, assim como no livro *Art et ordinateur*, de Abraham Moles, de 1971, e no de Pedro Barbosa, *A ciberliteratura*, de 1996, sob o título de “Autopoems”. Tendo como variação apenas os métodos de geração do texto a ser lido, entre permutação, combinação ou ambos, o resultado dado ao leitor, em alguns casos na forma impressa, são composições textuais simples – “simples” aqui, bem entendido, refere-se aos recursos gráficos utilizados, não à complexidade semântica/formal–, das quais cabe ao leitor arrancar ou atribuir um sentido, coisa, aliás, que Funkhouser faz de forma diligente em sua apresentação das obras inseridas no seu percurso, sugerindo não apenas como ler os textos, mas também aquilo que os textos quereriam do leitor.

Sem sair da representação alfanumérica no resultado final das operações, uma mudança notável é vista ao fim do período, no momento em que a programação das obras possibilita a participação do leitor pela inserção de dados textuais, sendo os primeiros casos os de *Dated Poems*, de C. Orlock, e *31-It*, de Michael Karl 'Ritchie', dos quais Funkhouser não provê as datas de composição – eu mesmo tampouco o consegui determinar –, mas as menciona como tendo aparecido em um número de 1984 da revista *The Alchemist*, editada por Marco Fraticelli⁶. Isto estabelece o que Funkhouser (2007, p. 81) chama de as duas abordagens predominantes deste momento “originário”: “manipulating an extant text or phrase and representing or rearranging the words [manipulando um texto ou frase determinada e rerepresentando ou rearranjando as palavras]” e “creating a program to select words from a database comprising multiple 'lists' and then forming them into lines or sentences [criando um programa que seleciona palavras de uma base de dados, contendo múltiplas 'listas', e logo formando-as em linhas ou orações]”, sendo esta segunda aquela que inclui a possibilidade de o leitor prover *input* textual: “Programs either incorporate original texts (words, phrases, sentences) written by their authors (or by someone else) in the database, or they enable the viewer/reader to add text(s) to the database [os programas ou incorporam textos originais

⁶ Funkhouser (2007, p. 300) diz que foi editado em disquete por Richard O'Donnel em linguagem BASIC. Consegue-se saber, sim, que seria o vol. 3, n.1, editado em disquete para computadores “Apple II Series”. É o que diz um Fred Wah, na seção “Book Reviews” do n. 108 da revista *Canadian Literature*.

(palavras, frases, orações) escritos por seus autores (ou outro alguém) na base de dados, ou permitem ao espectador/leitor a adição de textos à base de dados]”. Tal abertura para a manipulação por parte do leitor implica, em correlação com a história das obras e a concepção delas no período, uma história das máquinas e linguagens de programação. Suscintamente, pode-se depreender do percurso de Funkhouser um desenvolvimento do maquinário e das linguagens empregados pelos autores que vai do Zuze Z22 e IBM 7070, ambos ainda usando cartões perfurados, passando pelo momento em que foi inventado o chip RAM da Intel (1968) e os processadores de palavras capazes de rodarem linguagem BASIC (anos 70), os quais em um princípio eram caríssimos, mas podiam ser alugados; ainda pelo meio dos anos 60 inventou-se o mouse, e pelo meio dos 70 produziu-se o Sinclair ZX81, o qual já era uma espécie de microcomputador, que já trazia embutida a linguagem BASIC e ainda podia ser conectado a uma impressora e a um gravador de fita cassette; no começo dos 80, a IBM lançou o PC (computador pessoal)⁷ e mais ao fim da década existiam já comercialmente as máquinas com interface gráfica e mouse, entre elas as da Macintosh. Além da mencionada linguagem BASIC, fazem parte do percurso as linguagens TRAC, APL, FORTRAN, COBOL e PASCAL⁸. Este desenvolvimento temporal de maquinário e programação está implicado na abertura para a manipulação por parte do leitor, pois por meio de linguagens de programação mais sofisticadas, aliados a terminais mais amigáveis aos leigos, surgem os modos de participação que prescindem da compreensão profunda dos códigos em si mesmos⁹.

Como dito há pouco, as formas e procedimentos não se sucedem no tempo por eliminação das anteriores pelas posteriores, mas, antes, a mais recente incorpora a que lhe antecedeu. É o que mostra Funkhouser quando se move em direção do período seguinte ao de “origem”, e passa a examinar o que classifica como “Visual and Kinetic Digital Poems” (FUNKHOUSER, 2007, pp. 85-150). A exposição do período mostra como o desenvolvimento tecnológico produz outros tipos de obra, dados basicamente pela adição do trabalho gráfico aos procedimentos de permutação/combinção. Em outras palavras, as possibilidades de trabalhar com mais apelo visual, com o desenvolvimento de *hardware* e *software*, propiciam o surgimento de outro tipo de obra, cuja fenomenalidade se apresenta como um objeto visual e simbólico-semântico, ao contrário do que se via no momento

⁷ Funkhouser parece desconsiderar o Xerox Alto, lançado em 1973.

⁸ Quem possui entendimento da história e funcionamento dessas linguagens -o que não é meu caso- saberá que no período existiram muitíssimas mais do que as elencadas aqui. Para não permanecer na completa escuridão, consulte o diagrama feito por Éric Levenez (<http://www.levenez.com/>), o que esclareceu que Funkhouser está a se referir mais a tipos de linguagem do que a linguagens especificamente.

⁹ Há de ser este, o problema do código, abordado mais adiante, no capítulo 2.

anteriormente historiado, no qual semântico (e a quebra da semântica e da sintaxe) apresentava-se em primeiro plano.

Como bem diz o título da seção, “poesia visual e cinética”, trata-se do momento em que “static and kinetic visual works introduced a poetry of sight, overtly conscious of its look, sited on and incited by computers; standard typefaces became a thing of the past [obras estáticas e cinéticas introduziram uma poesia da visão, abertamente consciente de sua visualidade, situada e incitada por computadores; formas tipográficas padronizadas tornaram-se coisas do passado]” (FUNKHOUSER, 2007, p.85). Tal “poética da visão” chegaria, inclusive, a apresentar “poemas sem palavras”, cujo vínculo com a literatura seria dado pelo seu teor metapoético (Funkhouser cita trabalhos de André Vallias nesse sentido) e, em comparação com o período anterior, coloca a “mutação” no lugar da permutação/combinção.

Assim como no caso da permutação/combinção, a remissão a um passado pré-informático (no sentido do uso poético das máquinas desenvolvidas no século XX) é inevitável. Funkhouser há de lembrar novamente das vanguardas históricas, principalmente de Mallarmé (e sua reflexão sobre a espacialidade da página), Pound e Cummings, no que respeita ao apelo visual de seus trabalhos. Situará também no concretismo alguns dos princípios do período historiado, mencionando, claro, a importância do concretismo brasileiro¹⁰. Não menciona – mas eu o faço por crê-lo necessário –, talvez por tê-lo como óbvio, o que outros autores mencionam quando lançam um olhar histórico, a saber, as poéticas de apelo visual de séculos um tanto ainda anteriores ao XX, por exemplo, a escrita ropálica e o labirinto (SANTOS, 2003, p.80; TAVARES, 2015, p. 30).

Em termos de definição, o que marca o corte em relação ao período antecedente é o adjetivo “graphic”, que aqui opõe-se ao puramente verbal; e o que demarca o limite em relação ao período posterior é a negação do adjetivo “hypertextual”. Assim, Funkhouser divide: “Graphical digital poems that do not inscribe hypertextual elements can be divided

¹⁰ Funkhouser assinala que, a seu ver, há uma divergência de fundo e uma convergência de superfície entre poesia digital e poesia concreta: “The aesthetics and motivations of the computer artists embody and diverge from compositions displayed and discussed in anthologies of concrete poetry. A relationship between graphical digital poems and concrete works often exists on the surface but is not intrinsically supported with shared ideologies or methods, especially in contemporary forms where fewer (if any) elements are fixed onto a page [A estética e as motivações de artistas que trabalham no computador corporificam e divergem de composições dispostas e discutidas em antologias de poesia concreta. Uma relação entre poemas digitais gráficos e trabalhos concretistas costuma existir na superfície, mas não é sustentada por ideologias ou métodos em comum, especialmente em formas contemporâneas, nas que poucos (se algum) elementos são fixados em uma página]” (FUNKHOUSER, 2007, p. 87). No entanto, mais adiante (p.147), admite, face aos testemunhos de diversos artistas, que deve-se ver, de todos modos, a poesia concreta como uma percussor (no sentido de dar ignição a um projétil) da poesia digital. Apesar disso, acrescenta que os ulteriores desenvolvimentos programáticos próprios da poesia digital dinâmica tiram-lhe a “concretude” que pudesse ter por meio da semelhança visual com a poesia concreta.

into two general categories: static and kinetic [Poemas digitais gráficos que não inscrevem elementos hipertextuais podem ser divididos em duas categorias gerais: estática e cinética]” (FUNKHOUSER, 2007, p.93 e ss.). Estáticos são aqueles poemas que não possuem movimento espontâneo; podem apresentar-se já em sua forma final ao leitor, ou seja, fixos e, por vezes, em sucessão de telas com diferentes configurações verbais, sempre fixas; ou apresentar-se de maneira que este possa alterá-la, seja arbitrariamente, seja por algum comando, que gera por parte do programa alguma alteração aleatória ou predeterminada. A estas duas formas do tipo estático, chama-as Funkhouser de “Re-ativas” e “Fixas no espaço”. A primeira possui duas possíveis determinações, dadas pela sua forma e/ou pela relação com o leitor, que podem ser “randômicas e plotadas” ou de “manipulação interativa”. A segunda possui três determinações, que podem ser o “arranjo em formas literais” (lembre-se, como exemplo não-digital, de Cummings); a formação verbal de padrões que representam uma “dispersão ou deslocamento da linguagem”; ou uma combinação, ao estilo da “colagem”, entre palavras e imagens. Por outro lado, os poemas cinéticos (em seguida chamados de “dinâmicos”) possuem movimento, podendo este ser já pré-determinado pela programação, solicitando do leitor apenas o seu olhar, ou podendo solicitar do leitor alguma ação que cause o movimento. O primeiro caso é classificado como “projetivos” e o segundo como “interativos”. No caso dos “projetivos”, sua forma de apresentação pode ser a disposição de “sequências de palavras em movimento” ou a disposição de elementos de linguagem verbal combinando-se com símbolos e/ou objetos visuais em uma “colagem cinética”. No caso dos “interativos”, o leitor pode definir ele mesmo os parâmetros de aparição de palavras ou interagir com um “objeto virtual”, em uma posição fixa do monitor, que pode ou não apresentar palavras em sua superfície.

Entendo que estas descrições gerais são demasiadamente abstratas. Ao contrário da descrição da fase “originária”, que é bem sintetizada sob os rótulos de operações que conhecemos em aulas de matemática básica, a permutação e a combinação, a caracterização desta fase imagética exige algo de mais concreto. A dificuldade de imaginar casos decorre, segundo vemos, de que as operações de permutação e combinação da fase “originária” dão-se sobre entes discretos, como o são os caracteres alfanuméricos; a adição da visualidade às obras faz com que surjam entes não-discretos, como a sugestão de movimento e o movimento em si mesmo – que, por definição, pode ser decomposto em frações infinitas –, até qualquer figura que não tenha significado arbitrário e convencional. Eis aí uma diferenciação importante, para a qual alerta Roberto Simanowski (2011, p.32), em um arrazoado que pretendo retomar mais adiante: ao se falar em “meio digital”, deve-se ter o cuidado de não

estender o nome da tecnologia-meio à semiótica pela qual se constrói o todo ou parte da obra; letras e números são “digitais”, estejam impressos no papel ou visualizados em um monitor, pois que são unidades discretas. Nem tudo o que está “em meio digital” é semioticamente “digital”.

De todos modos, sem querer aqui entregar ao leitor uma pobre emulação do trabalho arqueológico de Funkhouser, seleciono alguns exemplos de sua tipologia, que insiro em tabelas tituladas com os termos por ele empregados ao longo de seu arrazoado classificatório-descriptivo:

Estáticos

Re-Ativados	Randômicas e Plotadas	Manipulação Interativa
	“Computer Texts”, Marc Adrian (c.1968)	“Boolean Image/Conceptual Typewriter”, Carl Fernbach-Flarsheim (1970)

Fixos no Espaço	Formação Literal	Disperção de linguagem	Colagem
	“Untitled Series”, Leslie Mezei (c.1973)	“Ninho de Metralhadoras”, Erthos Albino de Souza (1972)	“Bridges of Skin Money”, Harry Polkinhorn (1986)

Dinâmicos

Projetados	Sequências de palavras em movimento	Colagem cinética
	“First Screening”, bp Nichols (1984)	“Rodalume”, Ernesto Manuel de Melo e Castro (1969)

Interativos	Definição de parâmetros (leitor)	Interação com Objetos Virtuais
	“Hymne à la femme et au hasard”, Philippe Bootz (1994)	“Voies de fait”, Jean-Marie Dutey, 1989.

Vê-se que os tipos de obra descritos são enquadrados em um período que abrange desde o fim dos anos 60 até meados dos 90, e poder-se-ia chegar além, não fosse o limite conceitual posto por Funkhouser, com o marco do advento da *World Wide Web*. Às práticas do período “originário” sobrepueraram-se as deste que lhe segue, como dito, com o acréscimo e incorporação da visualidade à superfície fenomênica das obras, e, o mais importante, parece-me, com o aumento das possibilidades de interação: esta já não precisa limitar-se à inserção de dados alfanuméricos processados posteriormente por um algoritmo, podendo haver participação do leitor diretamente no que está disposto diante de si no monitor, mesmo que o gesto seja limitado a uma modificação superficial na disposição dos elementos ou, ainda, seja incorporado e diluído na lógica predeterminada pela programação da obra¹¹.

¹¹ Uma interação “fraca” (weak), em contraste com a interação “forte” (strong), como definidas por Dominic McIver Lopes: “In strongly interactive media we may say that the structure itself is shaped in part by the interactor’s choices. Thus strongly interactive artworks are those whose structural properties are partly determined by the interactor’s actions [Em mídias de interatividade forte, podemos dizer que a estrutura mesma é formatada em parte pelas escolhas do interator. Desta forma, obras de arte de interatividade forte são

O alcance de condições técnicas para a incorporação da visualidade e movimento abrangeu desenvolvimentos tanto no âmbito da programação como no dos periféricos. Uma parte das obras ainda se apresentou materialmente de forma impressa, sendo que as melhorias de sua qualidade gráfica foi possível graças aos avanços na fabricação de impressoras, das matriciais (fim dos anos 50), passando pelas térmicas e pela tipografia digital (meados e fim dos anos 60), pela impressão a laser em preto e branco (começo dos anos 80) e pela colorida (fim dos anos 80). Até o aparecimento do PC, nem todo computador possuía um monitor; quando incorporado definitivamente à máquina, este apresentou um desenvolvimento semelhante ao da televisão, funcionando com “tubos” de raios catódicos, com imagem em duas cores e, já pelo fim dos anos 70, coloridos. Evidentemente, as datas de invenção não coincidem com as de uso difundido. Funkhouser reporta que já em 1958 existiam dispositivos capazes de operar com cores, mas seu custo era altíssimo.

Foi determinante o aparecimento de softwares do tipo CAD (Computer Aided Design) e das interfaces gráficas (GUI), para as quais foram desenvolvidos programas como “MacIntosh Paint” (anos 80) e Corel Draw (anos 90). Mas já desde antes da metade dos anos 80 havia a capacidade de se animar poemas com linguagens como FORTRAN e Visual BASIC, e a introdução nos anos 80 do “Minitel” (Médium interactif par numérisation d'information téléphonique) permitiu inclusive a transmissão por via telefônica de poemas visuais e animados.

As duas fases, “originária” e “visual” acumularam concepções, procedimentos e avanços tecnológicos que, em combinação, tornaram possível o que na fase seguinte Funkhouser denominou como “Hypertext and Hypermedia”. Ao abrir a descrição e análise dessa terceira fase, o autor afirma que, a partir dela, estavam dadas todas as condições para a emergência e desenvolvimento dos tipos de obra que se produziu após o que vinha chamando de “pré-história”. Obras que vemos produzidas em nosso tempo corrente utilizam-se de um ou mais procedimentos técnicos e suportes tecnológicos dos períodos historiados:

Once hyperworks were developed, all the principal possibilities of contemporary digital poetry were already available, and the genre has proliferated in the past twenty years by synthesizing and cultivating each of its modes” (FUNKHOUSER, 2007, p. 151).

Uma vez que hiperobras foram desenvolvidas, todas as principais possibilidades da poesia digital contemporânea estavam já disponíveis, e o gênero proliferou nos últimos vinte anos pela síntese e cultivo de cada um de seus modos.

aquelas cujas propriedades estruturais são em parte determinadas pelas ações do interator]” (2001, p.68). Fica por definir com mais precisão, adiante, como entenderei o conceito de interatividade. Há diversas teorizações sobre o termo, algumas das quais abordarei no capítulo 2.

Para Funkhouser, hipertexto e hipermídia possuem diferença de grau, mas não de natureza; quer dizer, a segunda é uma expansão do primeiro, na medida em que a lógica desta é a mesma daquele, observando-se justamente a precisão conceitual dada há pouco: o hipertexto se manifesta como formação de estruturas ramais por meio de uma semiótica digital (signos discretos *linkados*), enquanto que o hipermídia opera segundo a mesma lógica, mas incluindo outras semióticas, não discretas, como imagem (estática e cinética) e som (linguístico e não-linguístico). Assim, em termos taxonômicos, o hipertexto torna-se uma espécie do gênero hipermídia¹². No entanto, procedendo à efetiva leitura do período, Funkhouser prefere basear-se na classificação de Michael Joyce em duas grandes categorias ditas “hipertextuais”: Exploratórios e Construtivos. Sob as duas, as instanciações são classificadas sem diferenciação estrita entre hipertexto e hipermídia, esta segunda inclusive dando nome a um dos tipos da categoria “exploratórios”¹³; o fato é que a hipermidialidade perpassa quase todos os exemplos. O período historiado tem seu começo situado em 1987 e (acompanhando a proposta geral do livro) finda por 1995. Comparada aos períodos anteriores, a quantidade de obras abordadas é bastante menor, assim como a revisão teórica menos extensa. Explica-se isso, julgo, por ser, de fato, esta fase a que recebeu mais publicidade e atenção quando a literatura digital passou a ser objeto de estudos acadêmicos¹⁴.

Como procedido em relação à seção sobre poesia “visual e cinética”, darei uma síntese das descrições de Funkhouser, e uma tábua elencando exemplos de obras descritas. A categoria dos poemas “exploratórios” é dividida em quatro tipos: de “base textual”, “hipermídia”, “objeto virtual” e “progressão aleatória”. De “base textual” refere-se a obras que se expressam apenas por caracteres alfanuméricos, sem apelo visual mais do que a disposição em linhas ou parágrafos/estrofes. Estes podem estar *linkados* entre si por meio da marcação nos caracteres (letra, sílaba, palavra, frase ou número), remetendo-se entre si pela ação do leitor, que pode ser entendida como um clique, ou um passar do cursor, a depender da programação da obra. “Hiperídia” refere-se a obras que se expressam por meio de outras semióticas além da linguagem alfanumérica, como já dissemos acima. A remissão entre si dos

¹² Precisamente como o vê Lev Manovich (2001, p. 57). George Landow (1992, p. 4), sabe-se, usa-os de forma intercambiável.

¹³ “The vast majority of hypertext poems inscribe some other medium (or media) along with text, a textual condition known as hypermedia[A vasta maioria dos poemas hipertextuais inscrevem alguma outra sorte de mídia junto com o texto, uma condição textual conhecida como hipermídia]” (FUNKHOUSER, 2007, p.157).

¹⁴ Poder-se-ia, por exemplo, ler as obras combinatórias da fase “originária” pensando em Raimundo Lull, mas isto estaria longe de assemelhar-se ao acontecido com Derrida ou Deleuze em relação ao hipertexto: alegou-se praticamente a materialização dos conceitos daqueles (“différance” e “rizoma”) nas práticas deste, e suas filosofias chegaram a ser erguidas ainda como teoria para o mesmo. Penso, claro, em Landow (1992), ao qual Funkhouser chega a se referir, atendo-se, outrossim, ao seus objetivos descritivos, sem entrar a fundo nos detalhes de teorização.

elementos manifestos pelos diferentes meios de expressão forma uma textura que transcende cada um deles – os elementos– tomado separadamente. “Objeto virtual” refere-se a obras que apresentam os textos (podem ser longos parágrafos, ou um haiku, uma frase, uma estrofe etc.) como um objeto concreto, manipulável. Os exemplos de Funkhouser para este tipo são de obras com apresentação de blocos com textos sobrepostos em seu interior, blocos estes ligados entre si num esquema diagramático, ou com apresentação de textos formando objetos tridimensionais, remetidos, por sua semelhança visual, aos “holopoemas” de Eduardo Kac. Por fim, “progressão aleatória” apresenta obras em que as construções textuais são geradas pela combinação entre textos (estes, por vezes, não visíveis ao leitor) de cujos conteúdos as palavras a serem exibidas são escolhidas aleatoriamente pela programação; tais obras não deixam de incluir componentes dos tipos anteriores, como disposição com apelo figurativo e/ou movimento, elaboração tipográfica e uso de *links* para ativação pelo leitor. Uma tábua para resumir esta primeira categoria:

	Base textual	Hipermédia	Objeto Virtual	Progressão Aleatória
Exploratórios	“Storms”, Eduardo Kac (1994)	“Autobiographie”, Jean-Pierre Balpe (1994)	“Virtual Poem 12”, Ladislao Pablo Györi (1995)	“Indra's Net”, John Cayley, (1988)

A segunda grande categoria, “Construtivos”, possui apenas dois tipos de obra, chamados “Modo de Dicionário” e “Multivocal”, dos quais Funkhouser apresenta um exemplo para cada. A principal característica das obras da categoria é, como o diz o nome, a de serem produto de trabalho conjunto, com contribuições de mais pessoas além do autor. O envolvimento de mais de uma pessoa é algo sabidamente comum nas literaturas orais e impressas (pense-se, por exemplo, em Homero, nos primórdios, e n'as *Cartas Chilenas*); assim mesmo, em literatura digital, sabe-se do comum que é o envolvimento entre poetas/prosistas e programador(es). O que está em questão aqui é, também, a participação direta do leitor; participação esta que pode ser sem qualquer contato direto com o autor, e tem a possibilidade real de ser incorporada à obra. Assim, o primeiro tipo da categoria, “Modo de Dicionário”, é exemplificado pelo (e não há erro de digitação aqui) *International Dictionary of Neologisms*, de miEKAL aND, produzido entre 1985 e 1987. O dicionário é, pelo seu formato, já uma forma de texto impresso que remete ao funcionamento do hipertexto (em sua acepção lata). Neste caso, a inclusão deste *Dictionary* como exemplo de hipertexto digital dá-se tanto pela programação de uma interface de navegação como pela possibilidade de sua

expansão por parte do leitor, convidando-o a inventar palavras e dar-lhes a definição¹⁵. A interface dispõe de “botões” que funcionam como ferramentas para diversos usos, como busca/navegação, recorte de texto, e adição de comentários a palavras/definições. O segundo tipo da categoria, “Multivocal”, apresenta apenas um exemplo: *Marble Springs*, de autoria de Deena Larsen, publicada em 1993. A denominação “multivocal” deve ser lida, neste caso (mas, por ser uma classificação, também enquanto tipo abstrato a ser encarnado por outras obras para além do exemplo), tanto pela procedência do material textual empregado, como pela característica participativa. Quanto à procedência do material, ele se compõe de escritos deixados pelas mulheres de uma cidade mineira norte-americana no século XIX; quanto ao caráter participativo, diz respeito ao fato de haver espaço para a inclusão de escritos de leitores, que podem ser incorporados pela autora à obra, sobre a qual detém o controle. O trabalho hipermediático se dá pela configuração do material escrito, associado a um mapa, o qual disposto diante do leitor apresenta nomes e diagramas de localidades *linkados* aos escritos. Cremos, no entanto, que o caráter “multivocal” desse tipo associa-se fortemente ao *topos* do “manuscrito encontrado”, tão presente na literatura do final do medievo e do renascimento: partes atribuídas a documentos “encontrados” e a leitores atuais podem ser simplesmente escritas pelo próprio autor (ou adaptados por este), recaindo a questão sobre a *suspension of disbelief* do leitor.

Como já dito, os tipos contidos sob as duas grandes categorias apresentam-se como confluência das técnicas e procedimentos pré-existentes nos períodos anteriores, incorporando, além disso, as novas possibilidades dos desenvolvimentos tecnológicos contemporâneos seus. Datava já do fim dos anos 80 o lançamento dos softwares “HyperCard” e “Storyspace”, duas importantíssimas ferramentas para a criação hipermídia, pouco antes do advento da linguagem HTML e dos começos da WWW¹⁶. “HyperCard” ocupa um lugar importante na história da criação literária em meio digital por ser o programa de criação

¹⁵ Há ainda hoje uma versão *online* (lembrando aqui que Funkhouser está tratando ainda do momento pré-WWW), que pode ser consultada (<http://neologisms.us/dictionary.html>). Bom exemplo da criatividade com que um leitor pode contribuir é o vocábulo “aibohphobia”, definida como “medo de palíndromos”. Dita versão, no entanto, pouco se assemelha, em seu aspecto visual e possibilidades de operação, com a que Funkhouser apresenta em suas descrições e *screenshots*.

¹⁶ Os dois *softwares* são lançados em 1987, enquanto que a criação da linguagem HTML e a efetivação de uma rede de navegação em documentos nessa linguagem, que fosse além da conexão entre computadores em um ambiente fechado, datam do fim do ano 1990 (RYAN, 2010, p. 105). Antes ainda, em 1968 teria sido criado o primeiro sistema hipertextual, nas mãos de Doug Englebart, chamado “Augment”, e ainda nos anos 80, Ted Nelson finalmente conseguiria colocar em andamento as suas ideias por meio do projeto *Xanadu* (FUNKHOUSER, 2007, p. 152), mas não há registro do uso de tais para a criação literária. Uma história sintética e ilustrada do hipertexto, abrangendo desde o *Memex* de Vanevar Bush, de 1945, aos desenvolvimentos e implementações da ideia até 1995, pode ser encontrada no artigo de Jakob Nielsen, “The History of Hypertext” (1995), em: <http://www.nngroup.com/articles/hypertext-history/>.

hipermídia que ganhou mais visibilidade e adeptos no fim dos anos 80¹⁷, ao ponto de ter sido no ano de seu lançamento a primeira conferência internacional sobre literatura digital (FUNKHOUSER, 2007, p. 153). “Storyspace” tem a sua importância principalmente por ter-se tornado a principal ferramenta de leitura e escrita hipermídia da editora Eastgate, pioneira em editar e distribuir comercialmente criações literárias em meio digital, dentre elas o já mencionado *Afternoon*, de Michael Joyce. Müller-Prove (2002, p. 9-22) explica em detalhe o funcionamento e limitações das duas ferramentas. O importante a ser notado é que ambas apresentavam as obras ao leitor por meio de interfaces gráficas que permitiam uma configuração visual capaz de suscitar a noção de uma espacialidade e deslocamento entre “lugares” no processo de acessar os diferentes conteúdos escritos e figurativos, como é o caso de *Marble Springs*, recém mencionado, a qual foi composta pelo uso combinado das duas ferramentas em questão.

Outro desenvolvimento em termos de *software* desse momento foi a capacidade de renderizar imagens 3-D, como se vê no caso do “Virtual Poem 12”, de Pablo Györi. Funkhouser afirma ter trocado *e-mails* com ele, sendo-lhe revelado que Györi começou esse tipo de trabalho usando um “primitive software called VU-3D”, sendo que posteriormente, com o surgimento da linguagem VRML (Virtual Reality Markup/Modeling Language), foi possível a criação de obras como o “Virtual Poem 12”. Como se pode observar pelas datas, a linguagem VRML já é posterior ao surgimento da *internet*, pois remete-se à primeira linguagem universal de criação de páginas para ela, a HTML (HyperText Markup Language), a qual, assim como a VRML, surgiu no esforço de se produzir uma linguagem comum para os programadores pelo mundo para a criação de páginas de internet. A VRML foi o resultado do esforço para a criação de uma linguagem voltada à modelagem 3-D de objetos a qual pudesse operar na WWW¹⁸.

¹⁷ “The wide acceptance of HyperCard was based on a free copy that was bundled with every Macintosh starting in 1987. For many people, it is their first contact with the concept of hypertext [A aceitação ampla do HyperCard baseou-se em uma cópia gratuita incluída em todo Macintosh a partir de 1987. Para muitos, é o seu primeiro contato com o conceito de hipertexto]” (MÜLLER-PROVE, 2002, p. 9).

¹⁸ Em resumo: “VRML was conceived in the spring of 1994 at the first annual World Wide Web Conference in Geneva, Switzerland. Tim Berners-Lee and Dave Raggett organized a Birds-of-a-Feather (BOF) session to discuss Virtual Reality interfaces to the World Wide Web. Several BOF attendees described projects already underway to build three dimensional graphical visualization tools which inter-operate with the Web. Attendees agreed on the need for these tools to have a common language for specifying 3D world description and WWW hyper-links -- an analog of HTML for virtual reality [A linguagem VRML foi concebida na primavera de 1994 na primeira conferência anual da Rede Mundial de Computares, em Genebra, Suíça. Tim Berners-Lee e David Ragget organizaram uma sessão BoF para discutir interfaces de Realidade Virtual para a WWW. Muitos dos participantes apresentaram projetos já em andamento para construir ferramentas de visualização tridimensional que pudessem interoperar com a Web. Os participantes concordaram na necessidade de haver uma linguagem comum para estas ferramentas, para especificar a descrição de mundos 3D e hiperlinks da WWW - um análogo da linguagem HTML para Realidade Virtual]”. (BELL et al, 1995).

Evidentemente, diante da situação descrita acima acerca daquilo que as linguagens ofereceram, interfaces gráficas estavam presentes para mediar a relação com o hardware e o usuário-leitor. Se é traçada uma linha simples de dois pontos temporais, de 1983 e 1995, no primeiro extremo está o *Apple Lisa*, da Macintosh, com interface gráfica (GUI) operável com o mouse, e no outro extremo estão os computadores pessoais com o sistema Windows 95. Pode-se notar que daquele período para os dias atuais houve um desenvolvimento notável, em termos de capacidade gráfica (resolução e tamanho de monitores) e de processamento, armazenamento e acesso de dados (RAM); mas não houve uma grande mudança em relação ao modo de se operar a máquina por meio dos periféricos, sendo, segundo julgo, a mudança mais dramática o desenvolvimento do *touch-screen* em anos recentes (mesmo o *touch-pad* já havia sido criado, ainda que seu acesso fosse restrito, no fim dos anos 70).

Não prosseguirei acompanhando a linha histórica de Funkhouser; nos seus próximos passos, este aborda o cruzamento das diversas formas e procedimentos descritos no itinerário que acompanhamos, falando em “(pro)fusion”, ou seja, fusão e profusão. Como há pouco disse, alcançados os desenvolvimentos em *software* e *hardware* citados, por um lado, e havendo já algumas décadas de exemplos de seu uso literário para os quais olhar, por outro, as possibilidades de criação estavam dadas a partir da metade dos anos 90. O advento da WWW e das linguagens que permitissem a transmissão e visualização das criações com alcance mundial, assim como o caminho em direção da universalidade do acesso a computadores pessoais, só ampliaram aspectos já inerentes às ideias e procedimentos vistos antes. O mesmo vale no que diz respeito à evolução dos *softwares* e *hardwares* que viriam a construir ambientes digitais cada vez mais capazes tanto de abrigar as ideias de autores como de recolher o gesto e a participação dos leitores. Cada um dos tipos vistos com Funkhouser continua a ser praticado, seja em sua forma “pura”, seja em combinação¹⁹.

Uma vez que o poema de Giöry não é estático, provavelmente há de ter usado a VRML 2.0: “The virtual worlds which can be encoded in VRML 1.0 are static. With a good VRML browser one can move comfortably and fast through such worlds, but there are no animations and interaction is restricted to clicking at hyperlinks. In August 1996, only one and a half years after the introduction of version 1.0, VRML 2.0 was presented at SIGGRAPH’96, the worldwide most important computer graphics conference. VRML 2.0 is based on SGI’s Moving Worlds language and allows for animated, interactive objects [Os mundos virtuais que podem ser codificados em VRML 1.0 são estáticos. Com um bom navegador VRML pode-se mover rápida e confortavelmente através de tais mundos, mas não há animação e a interação é restrita ao clique em hiperlinques. Em agosto de 1996, apenas um ano e meio após versão 1.0, a VRML 2.0 foi apresentada na SIGGRAPH’96, a mais importante conferência de computação gráfica do mundo. A VRML 2.0 baseia-se na linguagem Moving World da empresa SGI e possibilita a presença de objetos interativos animados]” (DIEHL, 2001, p. 28).

¹⁹ E não se pode deixar de mencionar, ainda que de passagem, que procedimentos como permutação e combinação, uso de visualidade e mesmo de movimento, dão-se como *remediação* -de acordo com o conceito de Bolter e Grusin (1999, p. 44 e ss.)- de obras impressas consideradas como precursoras da literatura em

Quisera encaminhar para o fim deste breve percurso histórico retomando e condensando algo apontado aqui e ali: a crescente participação do leitor na apresentação final das obras, na medida em que *hardware* e *software* foram-no assim possibilitando e os autores foram-no tendo como ideia para a programação de suas obras. Por “apresentação final das obras” entenda-se a superfície fenomênica da obra, apresentada no monitor –do grego *phaneron*, aquilo que se apresenta à visão–. Por “participação” entenda-se o envolvimento material com a obra, a capacidade de manipular aquilo que é apresentado em sua superfície fenomênica. Por último, estarei falando em “possibilidade de”, quer dizer, aquilo que as características técnicas da programação e do maquinário que a suporta podem oferecer, mas não necessariamente oferecerão em todo exemplo particular. Para o que segue – com o perdão do leitor pelos jargões necessários – farei uso alguns termos da fenomenologia da obra literária estabelecidos por Ingarden (1965)²⁰.

Na fase “originária” – manifesta por obras que trabalham com permutação/combinção de letras, morfemas, palavras, frases, orações, parágrafos e textos–, viu-se que a possibilidade de interferência do leitor era, a depender da programação da obra, a de inserir ele mesmo caracteres alfanuméricos a serem inclusos no processo de combinação/permutação, ou de ele mesmo proceder à combinação/permutação dos textos disponibilizados pela obra, seja de forma a corresponder com suas próprias intenções, seja por uma determinação pré-estabelecida pela mesma programação da obra. Estas são as possibilidades no que diz respeito ao nível da apresentação material. A contraparte cognitiva deste processo diz respeito à interpretação dos resultados das operações. Mesmo aos mais aparentes sem-sentido resultantes da operação de uma obra pode-se arrancar (ou atribuir) sentido, e os mais óbvios sentidos podem ser esvaziados²¹. Ou pode-se esquecer de qualquer questão respeitante ao sentido e entregar-se apenas à experimentação, observando as transformações que a superfície textual exhibe, sejam estas controladas a um número fixo pela programação, sejam estas potencialmente infinitas. De todos os modos, no fim, o envolvimento material com a obra é resumido apenas ao apertar de um tecla (ou mais) ou botão do *mouse*, responsável por dar andamento ao processo. Há aí a nosso ver algo que se pode chamar de “distância” entre o leitor e a superfície fenomênica da obra, que, sem muito

meio digital. O caso mais próximo do contexto brasileiro, cremos, é o da remediação de poemas do concretismo.

²⁰ Para a compreensão de Ingarden, remeto ao estudo de Maria Manuela Saraiva, posto como prefácio à edição portuguesa de *A obra de arte literária* (1965), assim como ao de Maria Luíza Ramos (2011) e ao de Mischterling (2012).

²¹ Parafraseando o título da coletânea de ensaios de Eco com outros, é uma questão de interpretação, superinterpretação e, some-se, “nulinterpretação”. Quais sejam aceitáveis, é questão de confronto com interpretações estabelecidas.

rigor, poder-se-ia representar por “funções” “sobrejetoras”, “injetoras” e “bijetoras”: ou toda e cada ação do leitor tem um efeito diferente na superfície da obra; ou mais de uma ação diferente do leitor tem efeito igual na superfície da obra; ou há efeitos na superfície da obra que são independentes das ações feitas pelo leitor, das quais só algumas têm efeitos específicos na superfície da obra.

Esta situação muda no período seguinte, quando o apelo à visualidade se torna informaticamente possível. Já mencionei o conhecido que é o fato deste apelo preexistir à literatura em meio digital de séculos. A questão é que aqui se alcança um ponto em que, para além de uma relação cognitiva com os caracteres utilizados para a formação de figuras ou de uma disposição espacial, estas se tornam objetos, tal como o queriam os concretistas; mas, além disto, estas podem vir a ser manipuláveis, de acordo – lembrando sempre disso, ainda que seja enfadonho – com a proposta do autor programada na obra. Deve-se recordar ainda que juntamente com a visualidade emerge a possibilidade de haver movimento contínuo, somando-se à percepção objetual da formação visual dada às palavras, ou às associações (por meio da colagem e sobreposição) de palavras e objetos não-linguísticos apresentados na superfície fenomênica da obra. Geralmente, uma vez que se dá o investimento na disposição espacial estática de palavras em um poema, está implicado aí algo sobre o tempo: fugindo à leitura espacialmente linear, tradicionalmente atribuída à prosa e a poesia versificada, a dispersão espacial torna não-linear o movimento da leitura e, quebrada essa linha, pode-se falar em coexistência temporal entre sentidos, uma vez que não há ordem determinada a ser seguida na leitura das palavras. No entanto, cremos que a celebração desta temporalidade tende a obnubilar o fato de que ela é de natureza conceitual, não material: é um construto *post hoc*, deduzido da disposição espacial. Quer-se dizer com isto que a possibilidade do movimento contínuo vem a somar-se à percepção objetual da obra, dando-lhe uma temporalidade netamente material. Em termos de participação do leitor isto é importante, na medida em que uma das facetas da temporalidade percebida fisicamente passa a fazer parte da obra: a do tempo enquanto movimento. Evidentemente, dizer que esta vem a somar-se é o contrário de dizer que ela vem a substituir os outros aspectos temporais. Sabe-se que, em poesia, a percepção do tempo e do movimento depende, materialmente, do ritmo; no caso da narrativa, além deste ritmo poético, a sucessão dos núcleos de ação (e como se modula a sua apresentação, por meio de figuras como a pausa, a elipse, o sumário e a cena) é determinante. No entanto, em ambos casos, tempo e movimento dizem respeito ao domínio do que na fenomenologia da obra literária chama-se de “estrato das objetividades apresentadas”, quer dizer, o tempo e o movimento são relativos a objetos intencionais de ordem superior à de

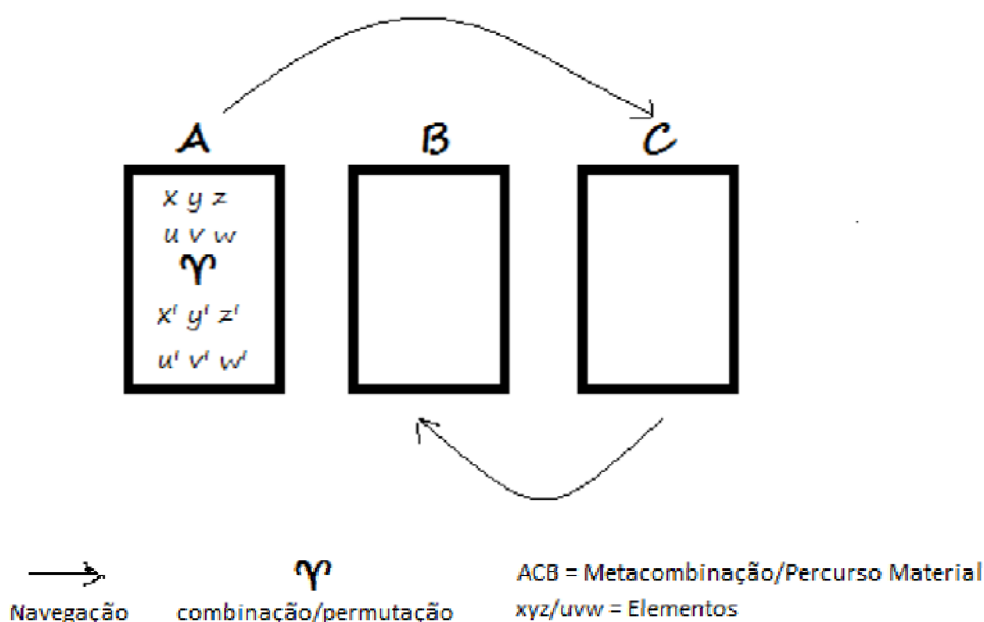
unidades de significação linguísticas, formadas por material linguístico: “as objectividades apresentadas na obra literária são objectividades pura e derivadamente intencionais projectadas por unidades de significação (INGARDEN, 1965: p. 239). A existência de ditas objectividades depende diretamente da organização e significação construída pelo material linguístico e, por tanto, é deste que dependem os aspectos temporais, aos quais, como dizíamos, vem a se somar a temporalidade apresentada pelo movimento visível de objetos, sejam eles não-linguísticos ou estejam eles combinados ou compostos com material linguístico²².

Em seguida, com a incorporação das possibilidades do hipertexto baseado em *links* textuais, a ideia da espacialidade é amplificada, pode-se ter a noção de um “percurso”, planejado ou aleatório, por um espaço textual: a soma das escolhas perfaz o itinerário, determinando, de forma clara ou difusa (o que depende, novamente, do planejamento e intenções do autor), o quanto do espaço textual foi materialmente revelado, quanto do “território” foi explorado pelo leitor. Somada às possibilidades visuais do período anterior, o hipertexto baseado em *links* tem a possibilidade de dispor esquemas visuais “cartográficos”, ou ao modo de fluxogramas, intensificando a noção de espacialidade. Especialmente no que diz respeito à criação de narrativas hipertextuais, vimos, acima, com Rettberg, que se chegou falar em uma “StorySpace School” no discurso dos estudos de literatura em meio digital. O advento da WWW, deduz-se facilmente, tornou possível que o “percurso” se expandisse para fora dos limites da obra mesma, tornando patente a ideia de intertextualidade, e mesmo, como ficou marcado nos anos 90, a reificação do conceito desconstrucionista de “diferença”. Olhando friamente hoje, décadas após, sabe-se que foi uma extrapolação equivocada, pelo mesmo motivo, parece-me, pelo qual falava em temporalidade *post hoc* logo acima: a intertextualidade e a “remessa infinita” desconstrucionista são operações que o leitor concretiza conceitualmente, a primeira a depender de seu repertório de leituras, a segunda inconscientemente, pela sua relação de falante com o sistema da língua²³. No caso presente,

²² Veja-se o que Ingarden (1965, p. 350) tem a dizer sobre o teatro, enquanto *locus* de inclusão de objetos percebidos fisicamente: “A peça de teatro distingue-se, portanto -como passaremos a dizer a partir de agora-, de uma obra *puramente* literária pela razão de nela intervirem meios de apresentação completamente novos, excluídos da obra puramente literária pela essência desta: 1. objectos *reais* compreendidos na função de reprodução e representação e 2. os aspectos convenientemente formados e predeterminados pelas qualidades destes objectos, aspectos em que as objectividades representadas devem aparecer. Estes aspectos não estão aqui simplesmente *postos à disposição* através de vários meios artificiais em uma obra puramente literária, mas são tanto quanto seu conteúdo depende dos objectos que aparecem, definidos por meio dos objectos representantes *in concreto*, como aspectos dos objectos representados, de modo que basta só que o espectador compareça para que eles se possam actualizar em plena concreção” (cursivas do autor).

²³ Para evitar uma longa digressão sobre a segunda, considere-se a oposição entre “polissemia” e “disseminação” em Derrida, explicada por Duque Estrada (2002, p. 13).

deve-se considerar, novamente, a intertextualidade e uma possível “remessa infinita” em um sentido material, que não excluem as anteriores, em sentido conceitual, sendo apenas que estas e aquelas não devem ser confundidas. É então que uma distinção clara entre teórico e material se faz sentir e a participação do leitor se mostra como é no plano empírico: por definição a obra – por mais “aberta” que seja, queira-se barthesianamente chamá-la de “texto” em vez de obra, queira-se substituir “autor” por “escritura” – é artefato que aparece como é diante do leitor por virtude de sua programação (incluindo-se aqui a menção textual implícita, explícita ou inintencional a textos pré-existentes), e é com a intertextualidade e capacidade de remissão determinadas por ela que o leitor há de lidar primeiramente, repita-se, no plano material (*links* internos à obra ou externos, a páginas da WWW). Os sentidos que desse encontro irá fazer o leitor, somam-se, pois, à materialidade da obra. Isto não quer dizer, de forma alguma, que a participação do leitor no plano material da obra resume-se à mecânica do artefato programado que tem diante de si. Pelo contrário, o percurso material realizado na leitura do espaço textual torna-se uma configuração material própria do leitor feita a partir das possibilidades dadas pela obra. É uma apropriação do material, reconfiguração ainda no plano material, a partir da qual se sedimentarão, então, significação e sentido. Isto quer dizer, por fim, que essa participação é mais direta, impossível de expressar-se pela metáfora das “funções” empregada acima. As possibilidades de programação e construção material da obra agora acumuladas, englobando os procedimentos de permutação/combinção, visualidade e movimento, e hipertextualidade baseada em *links*, assim como estruturas mais abertas aos *inputs* do leitor por meio dos periféricos, tornam a participação do leitor na superfície fenomênica da obra menos “distante”, quer dizer, possibilita que a apresentação daquilo que ele vê seja mais coerente com as suas próprias intervenções. Há ainda, julgo, no entanto, algo de uma combinatória, que deve ser considerada uma “metacombinatória”: olhando-se dois exemplos “clássicos” do momento, *Afternoon* e *Patchwork Girl* (mencionadas acima, em nossa síntese de Rettberg), vê-se que o percurso material de leitura é marcado pela combinação de partes, seja por meio do clique em *hyperlinks* textuais ou figuras *linkadas*, no caso de Michael Joyce, seja por uma escolha mais direta, por meio de menus, no caso de Shelley Jackson. “Metacombinatória” porque a combinação dá-se em um nível superior ao da combinação/permutação operável (se a obra estiver programada para isso) entre os elementos (letra, palavra, figura) de cada parte.



Quer isto dizer que, olhando globalmente, a intervenção material do leitor nesse momento hipertextual é a de dispor as partes de um todo (aberto à incorporação de novas partes ou fechado em um número fixo de partes), sem necessariamente haver uma hierarquia e/ou uma direção explícita nessa disposição, sendo no processo de dispor que emergem significação e sentido.

Por fim, quando o hipertexto torna-se hipermídia, capaz de incorporar todos os procedimentos anteriormente mencionados e ainda de renderizar gráficos mais complexos, com movimento contínuo, objetos e mesmo ambientes em 3-D, a participação do leitor em termos de intervenção material é, potencialmente, a mais direta possível, sendo apenas ultrapassada pelo uso de maquinário mais sofisticado, como o *head-mounted display* (HDM), as *data gloves* (luvas de dados) e a *body tracking*²⁴. Deve-se lembrar aqui o dito há pouco recorrendo a Ingarden. Dizia que a inclusão de objetos diretamente perceptíveis (e não construídos unicamente sobre unidades de significação linguística) vem a fazer composição

²⁴ O uso destes dois periféricos, que deixei de mencionar até agora, apesar do potencial que possuem em termos de intervenção material do leitor, não serão abordados em detalhe. O fato é que são incomuns no tipo geral de obra que vou abordar neste trabalho, aquelas lidas por meio do conjunto básico possuído pelo leitor comum: pc (ou notebook), caixa de som, teclado e mouse. Uma busca nas bases da ELO e da ELMCIP revela que são poucos os casos em que as obras são desenhadas para o uso do HMD. No caso da ELMCIP, cite-se a obra “Andromeda” (2008), de Caitilin Fisher. Mais acima, referindo-me ao trabalho de Funkhouser, mencionei os trabalhos de Györi. De acordo com Funkhouser (2007, p. 309), Györi especifica o uso de HMD em um projeto para a Fundação Guggenheim, de 2003. Antes ainda, para o mesmo exemplo do “Virtual Poem 12” citado em uma das tábuas acima, Funkhouser (2007, p.175) menciona que “a mouse, joystick, or data glove can be used to traverse the materials, enabling the viewer to move forward or backward within the piece, and pause to read it [um mouse, controle ou luva de dados pode ser usada para atravessar os materiais, permitindo ao leitor mover para diante e para trás dentro da peça, assim como pausar para lê-la]”. Por fim, *body tracking* é a tecnologia capaz de capturar e projetar uma imagem do corpo do usuário dentro do ambiente digital, é usada em videogames, instalações artísticas e simuladores militares.

juntamente com os estratos linguísticos da obra, conferindo textura física às objetividades apresentadas. Ora, em obras puramente linguísticas, tais objetividades constituem um mundo a que o leitor tem acesso²⁵; entretanto, esse mundo jamais é dado como uma entidade completa, a ser contemplada de forma transparente “através” dos signos linguísticos. Tal mundo é apresentado de forma esquematizada, cujos objetos têm aspectos indeterminados, os quais são preenchidos pela leitura, nos termos de Ingarden, “concretizados”. O momento hipermídia terá o potencial de adicionar um caráter material aos atos de “concretização”, com uma manipulação mais direta dos objetos, sendo o acesso aos diferentes aspectos do mundo construído feito por meio dos periféricos. O “Virtual Poem 12” mencionado anteriormente é uma amostra ilustrativa. É um corpo geométrico formado por palavras:

Figura 3 - “Virtual Poem 12”, de Ladislao Györi. Retirado de Funkhouser (2007, p. 174)



Enquanto objeto tridimensional, sua profundidade é intuída, como se faz com qualquer objeto do mundo físico: diante de um cubo ou uma mesa, os lados não vistos são

²⁵ “The innumerable such objectivities that are represented in the work are related to one another in such a way as to constitute a single, unified ontic sphere in which these various entities and conditions are portrayed as ‘really existing’. This ontic sphere, characterized by such features as its atmosphere(s), mood(s), and so on— is what Ingarden refers to as ‘the world of the work’ [Tais inúmeras objetividades que são representadas na obra estão relacionadas umas às outras de forma a constituir uma esfera ôntica una, na qual estas várias entidades e condições são retratadas como ‘realmente existindo’. Esta esfera ôntica, caracterizada por propriedades como sua(a) atmosfera(s), humor(es) e assim por diante — é ao que Ingarden se refere como ‘o mundo da obra’]” (MITSCHERLING, 2012, p. 439).

“preenchidos” intuitivamente. Entretanto, os recursos do hipermídia (neste caso, linguagem VRML e uso do *mouse*) permitem que o objeto seja manipulado, girado e visto por outros lados; construídos por palavras como são, os lados não-visíveis precisam ser trazidos à vista para serem lidos e, assim, o seu significado conceitual, pela movimentação, compõe com o aspecto “sólido” e manipulável o todo do objeto apresentado pelo poema. Ingarden, em sua estratificação da obra de arte literária, coloca como quarto e último estrato o dos “aspectos esquematizados” (1965, p. 288-90). Por “aspectos esquematizados” ele se refere ao modo como os objetos apresentados, do terceiro estrato, são concretizados, ou seja como eles são perspectivados e relacionados entre si uma vez que a obra é lida. Dando o exemplo de uma narrativa, Ingarden diz que uma cidade é construída nela de forma a ter como referente externo algumas características do urbanismo de Paris; um leitor que conheça Paris poderá concretizar esse aspecto, enquanto que um leitor que não conheça Paris deixará de fazê-lo. Isto quer dizer que a semelhança com Paris é um dos aspectos esquematizados da cidade literária em questão. *Mutatis mutandis*, a obra hipermídia, além de apresentar objetos que constituem diretamente objetos apresentados (do terceiro estrato), pode dispor como aspecto esquematizado para os seus objetos a possibilidade da intervenção material sobre eles por parte do leitor. De forma mais simples: a obra hipermídia é marcada pela sua possibilidade de construir um mundo em que as ações do leitor podem interferir materialmente, em que as suas ações têm efeito sobre o mundo que lhe é apresentado, ou no qual é *introduzido*.

Sobre este ponto, o exemplo de Györi é ilustrativo, mas simples, provindo do contexto “arqueológico” de que foi tomado. Exemplos mais atuais podem ser colhidos. Quando deixou-se de seguir Funkhouser, foi no ponto em que, dizia eu, ele iria se dedicar ao que chamou de “profusion” (veja-se acima), ou seja, quando basicamente os aspectos técnicos (programação e *hardware*) alcançaram um estágio do qual o que se seguiu são melhoramentos, mas não algo radicalmente novo: as capacidades de renderização gráfica aumentam juntamente com a evolução das placas vídeo e capacidade processamento, monitores de maior definição, desenvolvimento de Inteligência Artificial, desenvolvimento de placas de som e *softwares* de composição sonora²⁶. Da mesma forma, a criação depende mais da inventividade dos autores do que das possíveis limitações técnicas existentes para realizar

²⁶ Isto é algo que não mencionei anteriormente, mas há, obviamente, uma história de como o som gerado por computador vai do pc speaker -com seus “beeps” e “boops”-, dá um salto de qualidade com o formato MIDI, e chega ao que é hoje. Consulte-se <http://www.crossfire-designs.de/?lang=en&what=articles&name=showarticle.htm&article=soundcards> para uma história breve. Justamente o ponto em que deixou-se Funkhouser (c. 1995) é aquele em que as placas de som dão um novo salto qualitativo e se aproximam do que tem-se hoje em termos de hardware.

suas ideias²⁷. Pois bem, disse que, acerca da possibilidade de intervenção material do leitor, o exemplo de Györi é ilustrativo porém simples pelo contexto de que provém, e que pode-se olhar para exemplos mais atuais. Olhe-se a obra *Palavrador* (2006), de Chico Marinho e colaboradores, que está, temporalmente, dez anos após o momento em que se deixou Funkhouser e dez anos antes do ano corrente. Nesta, o leitor percorre um espaço tridimensional, controlando duas opções de *avatar*: um cubo “alado” com as palavras “eros” e “caos”; uma “serpente” (ou espécie de animal rasteiro) com uma “cabeça” feita de figuras semelhantes a flores, cujo corpo é composto pela variação entre as palavras “maldito”, “genesis”, “maldigo”, “palavra”, “caminho”, “nemdigo”. De ambos avatares é possível “disparar” versos (ou frases) curtos, de três ou quatro palavras. Tem-se a opção também de observar o espaço de pontos de vista diferentes, comandando uma troca de “câmeras”²⁸. Interessa-me agora especificamente o aspecto da interferência material, do qual apresento uma das possibilidades. Há, no mundo construído pela obra, torvelinhos de palavras (formando cones invertidos), dos quais, quando aproximados pelo avatar escolhido, são emitidas vozes que declamam poemas.

Figura 4 - *Screenshot* de leitura do *Palavrador*. “Murmúrios de poemas” é um verso “disparado”.



²⁷ Se fora-se acreditar na ideia de que os concretistas encontraram no meio digital aquilo que idealizavam nos anos 50 mas não podiam realizar em papel, a situação em meados dos anos 90 pouco se lhes assemelha.

²⁸ Descrições mais detalhadas podem ser encontradas em Sales (2013), Ferreira (2010) e no sítio da ELO, no endereço http://collection.eliterature.org/2/works/marinho_palavrador.html.

Na figura acima capturou-se um momento em que a possibilidade de “disparar” versos do cubo é utilizada, ao mesmo tempo em que um dos torvelinhos emitia a declamação de um poema. Como resultado, tem-se uma combinação visual (entre a frase “disparada”, o torvelinho de palavras, e o cubo com suas asas “eros” e “caos”) e sonora (com a voz declamando). Cada um desses elementos apresenta-se como objeto com seus aspectos esquematizados, quer dizer, dentro do mundo da obra, o torvelinho possui um “lugar” e características (girar, emitir uma voz que declama um poema finito e repetido em *loop*), o cubo possui a capacidade de movimento e deslocamento e a possibilidade de “disparar” versos (em número finito, mas em ordem aleatória); um encontro entre cubo e torvelinho é um elemento em potencial, dadas as relações que ambos elementos têm dentro do mundo em que existem (o torvelinho é um objeto em um lugar que se pode alcançar pelo deslocamento do cubo). Agora, é da interferência material do leitor que emerge a possibilidade da combinação visual-sonora da imagem acima capturada, interferência que produz um novo elemento poético, o qual não existia no mundo que lhe foi apresentado, a saber: “murmúrios de poemas” pode ser lido como epíteto do torvelinho e formar com ele uma unidade. “Pode”, não “deve”: como o exemplo das ruas de Paris em Ingarden, complementá-las com a geografia de Paris não é algo demandado pela obra para a sua compreensão, é uma operação completamente subjetiva a que nem todo leitor pode se entregar; materialmente, o leitor pode combinar o torvelinho e os versos do cubo, mas isso não é algo demandado pelo *Palavrador*, nem esta combinação está presente no mundo apresentado pela obra; entretanto, ela pode ser efetiva e materialmente produzida, pois é possível em decorrência dos aspectos esquematizados dos objetos do mundo.

Recapitulo, por fim, o percurso feito. Rettberg, usando a metodologia de Moretti, esboçou uma história “externa” da literatura em meio digital. Nela pode-se ver como a constituição de uma prática e de um campo de estudo se fez por esforços isolados, dirigidos a pequenos círculos, que se expandiram *pari pasu* com o desenvolvimento técnico-comunicacional do próprio meio de base utilizado para o trabalho de criação literária. Ainda que Rettberg tenha encontrado alguma similaridade (*similaridade*, não identidade!) com a duração temporal do ciclo identificado por Moretti para o romance, devemos, por outro lado, dizer que a similaridade cessa quando se leva em consideração a extensão territorial alcançada: é outra época, outro regime econômico (a história do romance perpassa o mercantilismo, o capitalismo, as duas revoluções industriais e a revolução digital-informacional, enquanto que a história da literatura em meio digital começa nesta última), com meios de divulgação, processamento e recuperação de informação incomparáveis com as

condições com as quais o mesmo Moretti se encontrou em sua pesquisa documental. É importante assinalar que, por informal que seja a expressão usada por Rettberg, pode-se ver junto com ele a formação de uma espécie de “cânone”. Este tem a “StorySpace school”, com *Afternoon*, como centro, seguido por *Patchwork Girl*. Em outro trabalho (RETTBERG, 2013) que apenas tangenciaremos agora, Rettberg foca-se especificamente na base da ELMCIP, destacando o número de citações em estudos críticos das obras, sua frequência em anos e suas *tags* de pesquisa; os dados confirmam o esboço do estudo anterior e levam a concluir que, de acordo com o critério de número de citações críticas, tal “cânone” viria a se constituir de obras principalmente de língua inglesa, seguida da alemã e da francesa.

Em seguida, acompanhou-se Funkhouser no que seria uma história “interna” da literatura em meio digital, sintetizando a partir de seu estudo a sucessão e convergência de procedimentos e formas, ao lado de seus suportes tecnológicos de *hardware* e *software*, que foram emergindo e impulsionando a dinâmica das mudanças “internas”. No percurso, tratou-se de apontar como na sucessão e incorporação de novos procedimentos e suportes foi-se abrindo espaço para que o leitor participasse materialmente do espaço poético-ficcional proposto pela obra. Por fim, retomou-se esse aspecto, tratando de delinear melhor os modos dessa participação.

No capítulo que segue, justificarei o porquê da restrição a obras lidas apenas em computadores pessoais. O que foi chamado até agora de “participação” e “intervenção material” será refinado através da revisão dos conceitos de interatividade e imersão.

CAPÍTULO SEGUNDO

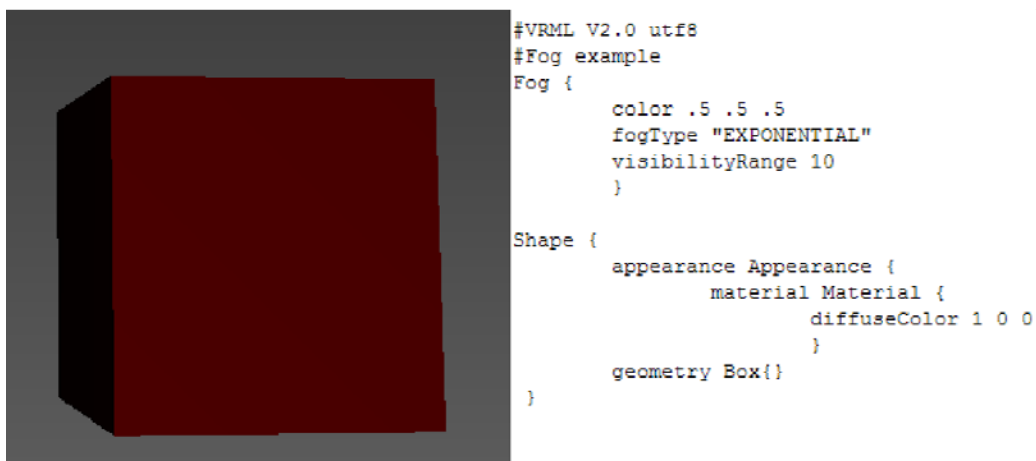
DOS NÍVEIS DE LEITURA AOS *UMWELTEN*

Neste capítulo cumprirei duas das promessas aventadas ao longo do capítulo anterior, a saber, discorrer sobre o que, elipticamente, referi-me com a expressão “o problema do código” e tratar da distinção entre “meio digital” e “semiótica digital”, tocada brevemente. Ambas coisas estão implicadas, de certa forma: o “problema do código” diz respeito às atividades informáticas subjacentes àquilo que aparece aos sentidos do leitor, ou seja, à obra com a qual está em contato; obra esta que é percebida como um conjunto de elementos (palavras, objetos, sons etc.), todos eles “em meio digital”, sendo apenas alguns deles semioticamente “digitais”. Ao discorrer sobre estes dois pontos quero justificar a minha preferência por abordar apenas obras feitas para serem lidas em um computador pessoal. “Preferência”, porque, segundo julgo, e como já mencionei no princípio do capítulo anterior, não há razão evidente para se limitar a literatura em meio digital apenas àquela lida em computadores pessoais. Além disso, discorrer sobre esses dois pontos também é essencial para introduzir as questões concernentes ao que chamei de “intervenção material do leitor”, a qual também prometi abordar no presente capítulo refinando-a pela revisão dos conceitos de interação e imersão. Feito esse percurso, o capítulo terá apresentado a proposta de encarar a literatura em meio digital como uma construção de mundos, que podem ser mais simples ou mais complexos de acordo com as capacidades de ação do leitor, capacidades estas que irão definir o seu “modo de existência” neles.

Quando fiz referência ao “problema do código”, estava concluindo que o desenvolvimento de linguagens de programação mais sofisticadas e terminais mais amigáveis aos leigos permitiram que uma participação mais ativa do leitor fosse possível. Com “o problema do código” refiro-me, pois, ao fato de que toda obra literária em meio digital possui, sob a sua superfície sensível, uma linguagem de programação, linhas de comando, com léxico, sintaxe e semântica; o “problema” é: deve o leitor dominar, em “nível” iniciante, intermediário ou avançado a lógica subjacente a linguagens de programação? Ou, visto por outro lado: saber o que se passa em termos de programação é necessário para a leitura da obra literária em meio digital? Ainda: o código deve entrar em consideração no processo de fruição estética? A meu ver, ainda que pareça indolente responder assim, para todas essas perguntas, a resposta é “depende”. *Depende* de que tipo de leitor, ou de que tipo de leitura se estiver fazendo. *Depende* de onde se estiver estabelecendo o “começo” da obra.

Observe-se este cubo:

Figura 5 - Cubo feito em linguagem VRML 2.0, com o código de programação ao lado.



É um exemplo simples de um cubo em 3-D feito em linguagem VRML 2.0, com o seu código de programação ao lado. Supondo-se que este cubo fosse uma obra literária em meio digital, o que se pode dizer dos códigos ao seu lado? São eles uma parte constituinte da obra? Sem dúvida, para que o cubo exista, os códigos devem ser escritos primeiro. O leitor deve conhecê-los para ler o cubo? A evidência visível do cubo não é suficiente? Como disse, *depende*. Desde 2006, Mark C. Marino propunha que se lessem códigos de programação como sistemas semióticos comuns, com significado extrafuncional (não restrito ao seu uso pelo computador) e passível de uma hermenêutica ao estilo das humanidades. A este projeto chamou de “Critical Code Studies” (CCS):

I would like to propose that we no longer speak of the code as a text in metaphorical terms, but that we begin to analyze and explicate code as a text, as a sign system with its own rhetoric, as verbal communication that possesses significance in excess of its functional utility. While computer scientists can theorize on the most useful approaches to code, humanities scholars can help by conjecturing on the meaning of code to all those who encounter it both directly by reading it or indirectly by encountering the effects of the programs it creates. In effect, I am proposing that we can read and explicate code the way we might explicate a work of literature in a new field of inquiry that I call Critical Code Studies (CCS) (MARINO, 2006).

Gostaria de propor que não falássemos mais no código enquanto texto em termos metafóricos, mas que começássemos a analisá-lo e a explicá-lo como a um texto, enquanto um sistema de signos, com sua retórica própria, uma comunicação verbal que possui significação para além de sua utilidade funcional. Enquanto os cientistas da computação podem teorizar acerca das aproximações mais úteis ao código, acadêmicos das humanidades podem ajudar conjecturando sobre o sentido do código para aqueles que o leem ou encontram diretamente os efeitos dos programas criados pelo ele. Com efeito, estou a propor que podemos ler e explicar o código da maneira como poderíamos explicar uma obra literária, em um novo campo de pesquisa que eu chamo de Estudos Críticos de Código (CCS)

Desde então, a proposta foi levada adiante e o campo dos CCS viu um bom número de trabalhos sendo realizados. Em 2010, o mesmo Marino registrava que

there are 17 scholars who are members of the Critical Code Studies blog and another 25 scholars I have identified as prominent participants, but that number far underestimates the number of techno-culture critics who are beginning to count code among their objects of study” (MARINO, 2010).

há dezessete acadêmicos que são membros do blog de CCS, e outros 25 que identifiquei como participante proeminentes, mas este número subestima largamente o número de críticos tecno-culturais que estão começando a ter o código entre seus objetos de estudo

De fato, em julho de 2014, uma pesquisa no *google scholar* por “critical code studies” retorna 127 resultados, nem todos como prática desse tipo de estudo, mas, de todos modos, mencionando-o enquanto campo de pesquisa dos *Media Studies* e das *Digital Humanities*. Um exemplo ilustrativo é o estudo de Mark Sample, “Criminal Code: The Procedural Logic of Crime in Videogames”, apresentado na convenção da Modern Language Association de 2011. É uma *close reading* dos códigos de programação do jogo *Micropolis* (versão de código aberto do jogo comercial *Sim City*). Abordo rapidamente uma das análises de código feitas nesse estudo. O autor examina o arquivo “disasters.cpp”, responsável por gerir as probabilidades de um desastre na cidade de um jogador²⁹, destacando um trecho em particular:

Figura 6 - Trecho do arquivo “disaster.cpp”, de *Micropolis*. Em Sample (2011).



```

disaster.cpp

if (!getRandom(DisChance[x])) {
    switch (getRandom(8)) {
        case 0:
        case 1:
            setFire(); // 2/9 chance a fire breaks out
            break;

        case 2:
        case 3:
            makeFlood(); // 2/9 chance for a flood
            break;

        case 4:
            // 1/9 chance nothing happens (was airplane crash,
            // which EA removed after 9/11, and requested it be
            // removed from this code)
            break;
    }
}

```

O “case 4” refere-se à possibilidade de haver um desastre aéreo, a qual foi removida do jogo por conta do 11 de setembro. Ora, isto é algo que não aparece para quem estiver

²⁹ Para compreender como jogar e os objetivos, veja-se <https://code.google.com/p/micropolis/>.

jogando, sendo um comentário do programador inserido no código. Como diz o mesmo Sample, o código não apenas diz o que faz, mas também o que não faz. Neste caso, um acontecimento histórico/cultural incorpora-se ao código, de forma implícita, regulando os eventos de superfície de forma velada. Desta elisão, Sample deriva algumas questões, entre elas, que o fato de os demais “desastres” não terem qualquer contextualização, como o dos aviões, “naturalizaria” os demais, ainda que fossem de origem humana; ou o fato de existir uma espécie de censura por parte da indústria dos jogos. São questões refletidas diretamente no código. Este é apenas um esboço sumário dessa abordagem, para dar conta de um modo de dizer “*depende*” a que me refiro. Neste caso, fica claro que, em alguma medida, um domínio do código é necessário (aqui, da linguagem C++).

Outro exemplo pode-se apontar no grupo *TOPLAP* ([Temporary|Transnational|Terrestrial|Transdimensional] Organisation for the [Promotion|Proliferation|Permanence|Purity] of Live [Algorithm|Audio|Art|Artistic] Programming)³⁰. O grupo pratica o que se chama de *Live Coding*, performances de programação, nas quais o objetivo é mostrar o código em ação, isto é, principalmente, tratar o código como uma entidade de superfície, e não como algo que deve agir de forma oculta, longe dos olhos do público. Entre as diretrizes de seu “manifesto”, pode-se ler “obscurantism is dangerous. show me your screen [o obscurantismo é perigoso. mostre-me sua tela]” e “code should be seen as well as heard, underlying algorithms viewed as well as their visual outcome [o código deveria ser visto e ouvido, algoritmos subjacentes visualizados, assim como seu resultado visual]”³¹.

³⁰<http://toplap.org/>. No Brasil, de acordo com Fabbri (2013, p. 221), a primeira performance de *live coding* deu-se em 2011, pelo trio *FooBarBaz/Variáveis Metasintáticas*.

³¹ <http://toplap.org/wiki/ManifestoDraft>

Figura 7 - Sessão de “live coding”, na UNAM, 2011



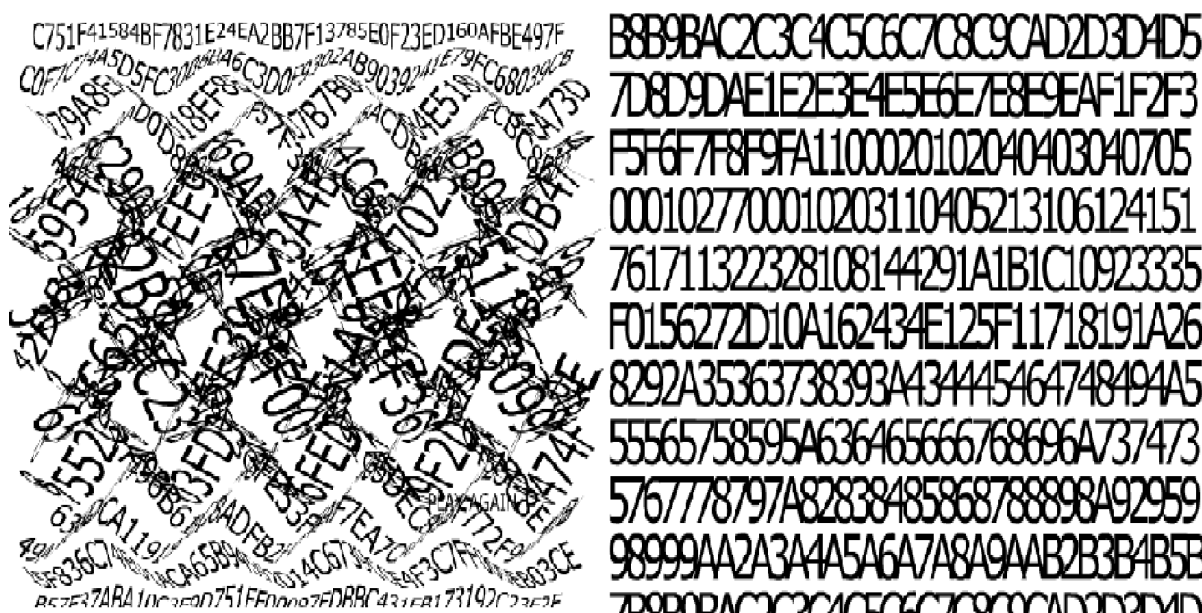
Ao contrário, pois, do exemplo anterior, as diretrizes do *live coding* colocam o código diretamente como superfície da obra, sendo que sua leitura *depende* sobremedida do “letramento” do leitor em códigos de programação, para além do que se entende usualmente por “letramento digital”³². Apesar de tratar-se, neste caso, de um evento performático, com sua inerente efemeridade, é de se esperar que o princípio de colocar o código em evidência seja praticado em diversos outros contextos. O chamado *Codework*, como outro exemplo, é uma prática que (de novo) pode ser remetida ao momento das vanguardas históricas e aos trabalhos do *Oulipo*, como aponta Raley (2002)³³ em um ensaio que explora as diferentes formas de se tratar, usar e ler o código em trabalhos de criação artística, anos ainda antes da proposta de Marino. *Codework* pode ser tanto a mistura entre uma língua natural, uma

³² Para um conceito amplo de letramento digital, ver: <http://digitalliteracy.us/>. Para o contexto brasileiro, ver Xavier (2011), que, além de propor definições, proporciona dados empíricos colhidos em experimento com indivíduos da chamada “geração Y”.

³³ <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/net.writing>. Uma síntese sumária do histórico dessa prática feita por Raley: “Its genealogy includes many instances of codes used as a medium for art, including Oulipo’s Algol code poems and the use of computer instructions in their texts; the long-term tradition of generative aesthetics and poetic programming, such as Tristan Tzara’s ‘algorithm’ for Dadaist composition (including in a similar vein La Monte Young’s and John Cage’s instructional scores); ASCII art; the composition of Quines; and Perl poems [Sua genealogia inclui diversas instâncias em que o código é empregado como um meio para a arte, incluindo o código Algol dos poemas do OULIPO e o uso de instruções de computador em seus textos; a longa tradição da estética gerativa e da programação poética, como o ‘algoritmo’ de Tristan Tzara para a composição dadaísta (incluindo, na mesma esteira, as partituras instrucionais de La Monte Young e John Cage); a arte em ASCII; a composição de Quines; e os poemas em Perl”. À parte da remissão a Tzara, cujo “algoritmo” é de execução manual, os outros termos remetem diretamente a linguagens de programação ou estandarização de símbolos usadas em computação: ALGOL, é uma linguagem algorítmica; QUINE é um forma de programar dita “autoreplicante” (MADORE, s/d; ver: <http://www.madore.org/~david/computers/quine.html>), ASCII é codificação convencional de caracteres; PERL é linguagem de programação.

linguagem de programação ou qualquer codificação referente a processos informáticos, como também o uso apenas da linguagem de programação, ou seja, a exibição do código, tudo dado à leitura na superfície da obra: “it is a form of electronic literary work in which the protocols and structural aspects of the supporting technology, from which, to which the work is applied are explored and exposed within the body of the text [é uma forma de trabalho literário eletrônico em que os protocolos e os aspectos estruturais da tecnologia de suporte, a partir da qual e à qual o trabalho se aplica, são explorados no mesmo corpo do texto]” (MEMMOTT, 2011, p.35). Entre seus praticantes conhecidos podem-se citar os nomes de Allan Sondheim e Gisele Beiguelman. Desta última, quero referir-me ao trabalho intitulado “Code Movie 1”, disponível na coleção da *ELO*³⁴. Como descrito pela mesma autora: “Code Movies are made with hex, ASCII, and binary codes extracted from JPG images. Saved as simple text, they are reworked and edited in Flash [Code movies são feitas com hex, ASCII e códigos binários extraídos de imagens JPG. Salvas como texto simples, são retrabalhadas e editadas em Flash]”. No caso de “Code Movie 1”, a codificação extraída da imagem JPG foi a “hex”. Eis dois *screenshots* do resultado após a animação em *Flash*:

Figura 8 - Screenshots de “Code Movie 1”, de Gisele Beiguelman (2004)



Neste caso, a forma do código está sendo empregada para fins de composição visual/textual, porém, à diferença do *live coding*, os códigos aqui exibidos não têm relação com aquilo que o código de programação da obra está fazendo. De fato, do ponto de vista da programação da obra como um todo, o que se tem é uma página em *HTML* com um arquivo *Flash*

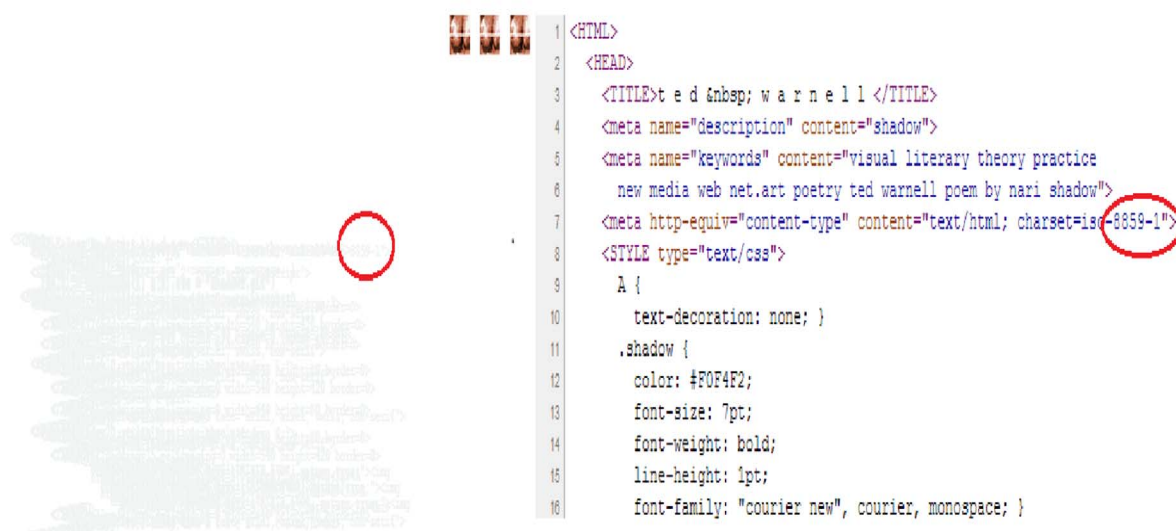
³⁴http://collection.eliterature.org/1/works/beiguelman__code_movie_1.html .

embutido. Este, por sua vez, de extensão *swf*, é um tipo de arquivo gerado por uma *plataforma* que funciona pela combinação de dois tipos de linguagem, uma chamada *MXML* e outra chamada *ActionScript*. Estas duas poderiam ser “quebradas” ainda em linguagens de nível “inferior”, até se alcançar o código binário, mas isto é desnecessário para chegar onde quero. A questão é que aquilo que vemos nesta obra de Beiguelman não são os códigos que a movem, nem os da página *HMTL* acessada no site da *ELO*, nem os que constroem o objeto *Flash*.

Alan Sondheim (2001) faz uma tipologia de três tipos de *codework*, basicamente: 1. Uso de códigos e referências a linguagens de programação e/ou incorporação dos dois à linguagem natural, no nível de superfície da obra, sem correspondência com a programação que de fato a faz funcionar; 2. Códigos de programação que efetivamente funcionam na obra, aparecendo parcialmente no nível de superfície; 3. “Desconstrução” da superfície e da dicotomia entre profundidade e superfície, algo um tanto complicado de se entrever, para o qual cito as palavras literalmente: “works in which the submerged code is emergent content; these are both a deconstruccion of the surface and of the dichotomy between the surface and the depth [obras em que o código submerso é conteúdo emergente; estas são a desconstrução tanto da superfície como da dicotomia entre superfície e profundidade]” (SONDHEIM, 2001).

Para o primeiro tipo, o “Code Movie 1” de Beiguelman serve de exemplo. Para o segundo, por sugestão de Sondheim, acessei um poema de Ted Warnell, intitulado “Shadow” (2002)³⁵. Nada possui de visualmente chamativo, mas corresponde bem com a descrição do tipo: o código fonte da página é distinguível parcialmente na visualização da página, o que é confirmado pela abertura de seu código fonte:

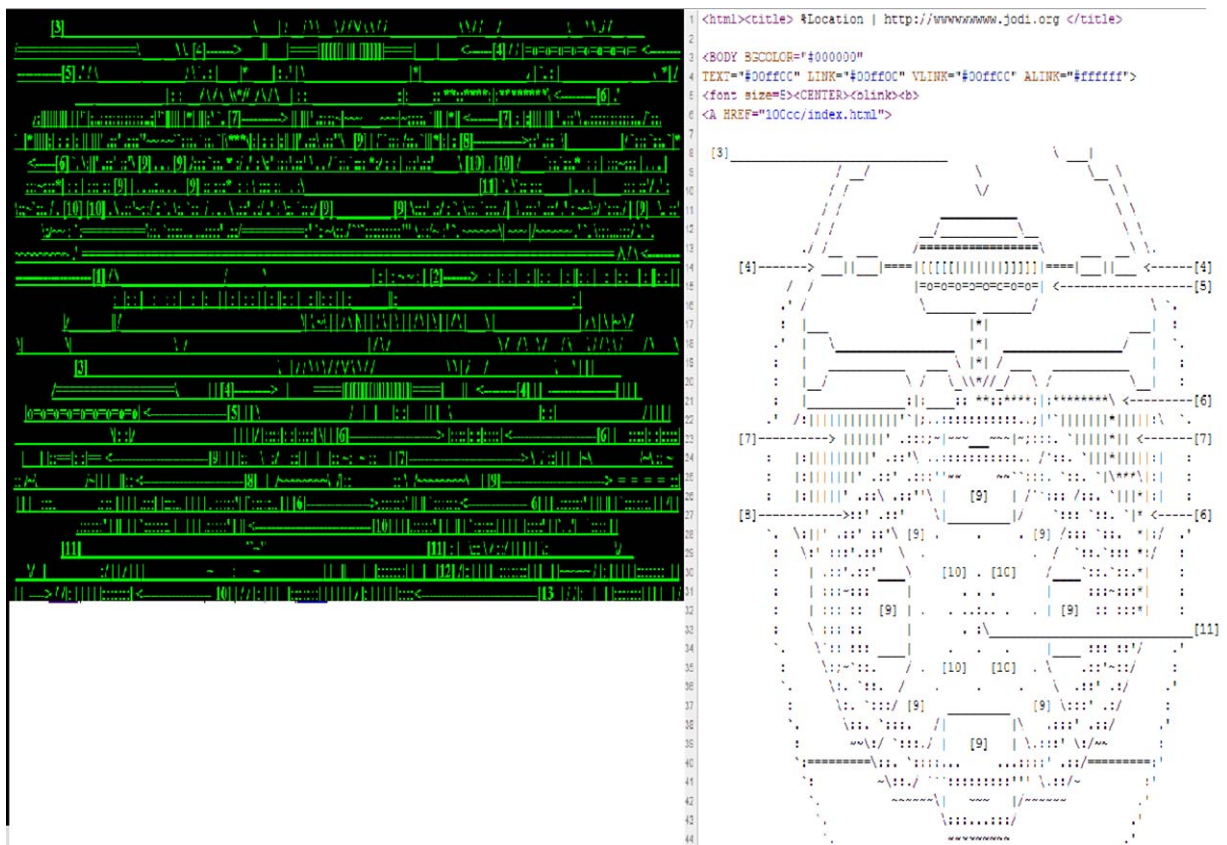
Figura 9 - “Shadow”, de Ted Warnell, com seu código fonte ao lado. Parte do código foi circulada por mim.



³⁵<http://www.studiocleo.com/cauldron/volume4/confluence/warnell/>.

Para o terceiro tipo, como disse há pouco, a descrição não é de entendimento evidente. Sondheim remete a aos trabalhos de JODI e Antiorp³⁶. Acessei o sítio do primeiro e, de fato, como diz o mesmo Soindheim, “in order to understand what’s going on, it helps to look at source code (which can be part of the content) [para entender o que está a acontecer, ver o código fonte ajuda (o qual pode ser parte do conteúdo)]”. Se bem entendi algumas das descrições de seu trabalho, a “desconstrução” da superfície e da dicotomia entre profundidade e superfície dá-se pela indistinção entre as duas. Não no sentido de que elas sejam idênticas, mas no sentido de que se sugere que mesmo a superfície é puro código:

Figura 10 - Screenshot de uma das páginas de JODI, com parte de seu código fonte ao lado.



Neste caso específico, a relação entre código e superfície, pelo menos visualmente, parece invertida. Olhando-se o código, há uma figura claramente distinguível, enquanto que a página, justamente o que primeiro é apresentado a quem vê, parece ser uma confusão de caracteres. Isto se dá porque o código, na parte que forma a figura, foi escrito com caracteres ASCII, cujos espaços não são renderizados quando exibidos numa página *HTML*. Pergunta-

³⁶ JODI: <http://wwwwwwwwwwww.jodi.org/> (com todos os “w”, mas a variação do número de “w” levam a páginas diferentes); Antiorp: <http://www.m9ndfukc.org/> (não há nada na página, mas algumas coisas podem ser recuperadas no sítio archive.org).

se, pois, quem codifica a quem? E vê-se, assim, se bem entendi as palavras de Sondheim, a subversão da hierarquia entre código e superfície. Outras páginas funcionam de forma bastante diferente do exemplo acima, solicitando a execução de programas (baixados do sítio como arquivos executáveis), ou fazendo surgir infundáveis janelas *pop-up*, ou ainda com uma mensagem advertindo que proceder à próxima página vai danificar o computador em uso. Não quero, outrossim, entrar em uma discussão específica sobre JODI, cito-o *en passant*, como disse, por sugestão de Sondheim.

Raley, em sua avaliação do *Codework*, faz uma distinção entre usos do código enquanto elemento ativo e enquanto elemento (dito com um tanto de desprezo) decorativo:

That is, the codework that has depth, that is pure rather than mere “decoration or rhetorical flourish,” signifies within the realms of both natural and programming languages; it can continuously function and be legible within both systems; and it is capable of altering either one. No mere game of techno-cultural reference or “language of the tribe,” as TS Eliot might say, this practice of codework differs structurally, metaphysically, and practically from the codework that incorporates static, non-functional elements of code into the surface, or “Interface text.” Specifically, this working code has a “genuine” rather than “pretended ambiguity” of address; it is simultaneously addressed, in other words, to the human and to the machine (RALEY, 2002).

Isto é, o *codework* que possui profundidade, que é puro (em vez de mera 'decoração ou floreios retóricos'), significa nos domínios tanto da linguagem natural como da linguagem de programação; pode funcionar continuamente e ser legível nos dois sistemas; e é capaz de alterar tanto um como o outro. Sem referências meramente tecnoculturais ou “linguagem da tribo”, como diria T.S. Eliot, esta prática do *codework* difere estrutural, metafísica e praticamente do *codework* que incorpora elementos estáticos e não-funcionais à sua superfície ou “texto de interface”. Especificamente, este código possui, antes, uma ambiguidade mais 'genuína' do que 'fingida' como meta; é simultaneamente dirigido, em outras palavras, ao humano e à máquina.

Como vejo a questão, e considerando os exemplos vistos acima, essa distinção entre o código que tem profundidade e o que é meramente decorativo *depende*, sim, em boa medida, de alguma capacidade do leitor de ler e entender algo de linguagens de programação. No entanto, igualmente, a leitura precisará estabelecer um ponto de partida – ou de chegada – em relação a qual código trata-se de ler. Seja seguindo-se a linha de Marino (os CCS), seja pensando no *Codework*, os códigos podem ser lidos e “quebrados” até alcançar a sua base binária. Onde deter-se? Acredito que, ao fim, *dependerá* de cada leitor e das suas intenções de leitura estabelecer o que lhe parecem ser fenômenos de superfície e de profundidade. No caso da leitura que Sample fez do jogo *Micrópolis*, este explorou o diretório de arquivos do jogo, sem que na prática houvesse qualquer sugestão visível pelo jogo; com o *live coding* a situação é inversa, a obra é o código; o mesmo pode-se dizer do *codeworking* em suas diversas nuances: seja nos mais “decorativos”, seja nos mais centrados no código em si, há algum

índice sensível que insta a se pensar nos códigos de programação, algo como um convite à exploração, seja para a frustração de encontrar-se com o meramente decorativo ou, para o deleite dos afeitos à programação, de encontrar-se alguma forma complexa de negociação ente código e superfície.

A minha posição é a de que se pode praticar uma leitura “informada”, consciente de que há obras compostas com o intuito de colocar o código em questão; mas, para aperceber-se de que a obra que se tem diante si é, de fato, com apelo ao código, isto precisa, de alguma forma, ser dado a entender pela mesma. Isto é evidente, claro, para o *Live Coding* e para o *Codework*. A proposta de Marino, com os CCS, é mais dirigida ao código que não se dá a ver. Ela pode ser posta em paralelo com estudos tradicionais de filologia, como a crítica genética ou a diplomática: de alguma forma, pode-se lembrar da investigação de Funkhouser que serviu de base para o capítulo anterior; igualmente, de forma aproximada, com trabalhos mais interpretativos como os estudos de gênero ou mesmo a análise do discurso. Mas, como a vejo, ela depende, em grande medida, de uma atitude não realizável para toda e qualquer obra. Autores podem negar-se a fornecer os arquivos de sua obra fora da compilação que lhe dá a forma final. A obra de Beiguelman que abordei, por exemplo, fi-lo “quebrando-a” naquilo que ela permitia: com o acesso à programação da página. Para “quebrar” o arquivo *sfw* embutido já seria necessário ter outro programa. Uma vez “quebrado”, garante-se que dele pode ser feita uma leitura relevante? De todos modos, o mesmo Marino faz uma distinção interessante para os CCS, no que diz respeito ao que poder-se-ia chamar de “níveis de abordagem” a que um estudo de um programa (entenda-se por “programa” qualquer coisa cuja existência dá-se no meio digital) pode se reportar:

Critical code studies is an emerging field related to software studies and platform studies, but it’s more closely attuned to the code itself of a program rather than the program’s interface and usability (as in software studies) or its underlying hardware (as in platform studies)” (MARINO, 2011).

Os Estudos Críticos de Código são um campo emergente relacionado aos Estudos de Software e aos Estudos de Plataformas, mas é mais sintonizado com o código mesmo de um programa do que às interface e usabilidade (em Estudos de Software) ou ao seu *hardware* subjacente (como nos Estudos de Plataforma).

O que ele adscrive aos *software studies* como “interface and usability” é o que se pode entender como a “obra” para quem aborda a literatura em meio digital enquanto um objeto percebido e lido na superfície de um monitor e por meio dos demais periféricos. Não quero dizer com isto que o estudo de literatura em meio digital é *software studies*, mas que têm um objeto de “mesmo nível” em comum, sendo que os *software studies* tratam de pensar a relação entre a experiência da audiência e os processos internos ao programa (WARDROP-FRUIIN,

2009, p. 11). O mais importante, parece-me, é que nem na posição dos CCS, nem na dos adeptos do *Live Code* ou dos estudiosos do *Codework*, transparece a noção de que a leitura do código pode ser erigida à posição de uma hermenêutica que seja a única legítima. Desta forma, pois, pode-se vislumbrar, junto com Simanowski, uma posição intermédia, que aceite visões complementares:

The way the question of code and interpretation is approached clearly depends on the critic's disciplinary background. Critics and scholars in the field of digital aesthetics coming from the humanities will be most likely to underline the importance of semiotics, philosophy, art history, literary, and cultural and media studies to understand a digital work of art. For those coming to the work from computer science, program will take its place as a *sine qua non* for the comprehension and appreciation of such work. They will point out that coding is not exhaustively defined by rationality, efficacy, or even efficiency, but has style and art of its own (...). Meanwhile, however, it is important to undertake close readings using both approaches. Critics coming from the humanities will have to discuss the symbolic significance that they see in a work and demonstrate the work's associations and connections with art history. Critics coming from computer science will need to determine whether a work adds anything to the culture of coding (...) and whether their answers to such questions affect the close reading by those critics taking a complementary humanities approach (SIMANOWSKI, 2012, p. 218-9).

O modo como se questiona o código e como sua interpretação é abordada depende claramente do arcabouço disciplinar do crítico. Críticos e académicos no campo da estética digital vindos das humanidades irão, para entender uma obra de arte digital, provavelmente sublinhar a importância da semiótica, da filosofia, da história da arte e dos estudos culturais e de mídia. Já para os que vêm da ciência da computação, diante da obra, o programa será um *sine qua non* para compreendê-la e apreciá-la. Estes assinalarão que a programação não é exaustivamente definida pela racionalidade, eficácia ou mesmo a eficiência, mas que tem estilo e arte por si mesma. (...) Entretanto, de todos modos, é importante levar a cabo leituras cerradas (close reading) usando as duas abordagens. Críticos provindos das humanidades terão de discutir a significância simbólica que enxergam em uma obra e demonstrar suas relações associações e conexões com a história da arte. Os provindos da ciência da computação precisarão determinar se uma obra acrescenta alguma coisa à cultura da programação (...) e se as suas respostas a tais questões afetam a leitura feita pelos críticos que, em complementariedade, adotam uma abordagem humanística.

Uma separação cortante entre abordagens centradas sobre a programação e sobre o conteúdo simbólico/semiótico/humanístico é, pois, desnecessária, já que elas podem alimentar-se umas das outras.

O mesmo Simanowski, do qual acabo de citar um trecho do “epílogo” de seu livro *Digital Art and Meaning*— parte na qual se refere por momentos aos CCS e leituras de códigos—, traça uma limitação *performativa* quando se trata da relação entre código e superfície. No capítulo em que objetiva definir “digital literature”, conclui de uma forma um tanto aporética, concordando com Katherine Hayles, que o meio digital torna a tarefa difícil, sendo mais apropriado abordar cada obra de acordo com algum aspecto da mesma, sem classificações *a priori*. Assim, no respeitante, por exemplo, à presença de letras e palavras, não se trata de uma questão de proporcionalidade (muitas ou poucas), mas sim de função (o

modo como são empregadas na obra e como o leitor com elas interage):

In this light, the difference is not necessarily based on the material used, but on the material's function: there can be linguistic painting and text without linguistic meaning (...), which then is perceived as art rather than literature. / Accordingly, I propose using material's function more than its proportion to distinguish between the two forms. If the text continues to be important as a linguistic phenomenon, then we may speak of digital literature. If the text becomes primarily a visual object of interaction, then we are dealing with digital art. This distinction does not entail defining literature with regard to the letter (from the Latin *littera*) as such, but with regard to the letter's intention of joining with other letters to form meaningful words. The difference is not only based on the way the artist uses the letter, but also in the way the audience perceives them (SIMANOWSKI, 2011, p. 40).

Sob esta luz, a diferença não se baseia necessariamente no material empregado, mas em sua função: pode haver pintura linguística e texto sem sentido (...), que é assim percebido como arte em vez de como literatura. / Da mesma forma, eu proponho que se use a função do material, mais do que a sua proporção, para distinguir entre as duas formas. Se o texto continua a ser importante enquanto fenômeno linguístico, então devemos falar em literatura digital. Se o texto se tornar antes um objeto visual de interação, então estamos a lidar com arte digital. Esta distinção não impõe definir a literatura pela letra (do latim *littera*) enquanto tal, mas pela intenção de a letra se juntar com outras para formar uma palavra significativa. A diferença não se baseia apenas na maneira como o artista usa a letra, mas também em como a audiência as percebe.

Raciocínio semelhante é aplicado em relação ao código. A importância dele recairia, primeiro, sobre a sua função. Simanowski está propondo que não basta que um texto esteja em meio digital, importando, sim, que o seu modo de ser em meio digital não possa, de forma alguma, ser reproduzido de forma impressa, ou seja, que o seu ser-de-tal-forma dependa completamente de estar em meio digital. É nesse contexto que ele afirma:

Encoding only becomes important insofar as it manifests itself as an aesthetic element of expression. If words move on the screen and disappear after a certain user action – as in *Das Epos der Maschine* by Urs Schreiber (2000)– or if words in the reader's text contributions automatically link to other text contributions with the same words – as in *Assoziations-Blaster* by Alvar Freude and Dragan Espenschied (started in 1999)– then the arithmetic operations of the computer are indeed used to add a specific meaning to the text presented on the screen that could not have been done in the print medium (SIMANOWSKI, 2011, p.32).

A programação só se torna importante enquanto se manifesta como um elemento estético de expressão ela mesma. Se as palavras se movem na tela e desaparecem após uma certa ação do usuário - como em *Das Epos der Maschine*, de Urs Schreiber (2000) - ou se as contribuições do texto do leitor automaticamente ligam-no a outras contribuições textuais com as mesmas palavras - como em *Assoziations-Blaster* de Alvar Freude e Dragan Espenschied (começada em 1999) -, então as operações aritméticas do computador são, de fato, usadas para acrescentar um sentido específico ao texto apresentado na tela, que não poderia ter-se dado no meio impresso.

Disto, que parece ser à primeira vista uma questão de princípio e delimitação, pode-se derivar a posição intermédia da leitura “informada” a que fiz alusão acima: talvez um destaque sobre o código possa vir a ser importante quando algum aspecto que seja

esteticamente relevante na obra se faça sentir, instigando o leitor a perguntar-se pelas “arithmetic operations” que o performam.

Para sumarizar e concluir esta discussão: saber ler o código, em alguma medida, pode ser desejável; no entanto, não acredito que seja indispensável. Como colocado mais uma vez por Simanowski:

Although it is clear that skill in painting and programming can help to see more in a picture or work of digital art, one can also —as is clearly demonstrated in this book and many other works of criticism— discuss the complexity of such artwork thoroughly without such special skills (SIMANOWSKI, 2011, p.218).

Ainda que seja claro que as habilidades em pintura e programação podem ajudar a enxergar mais em uma pintura ou obra de arte digital, pode-se igualmente discutir a complexidade de tal obra competentemente sem tais habilidade especiais -como se demonstra claramente pelo presente livro e muitos outros trabalhos de crítica.

Certamente, há tipos de obra que exigem leitura de código em alguma medida e outros tipos que o dispensam, mas, de todos modos, creio que uma obra que seja completamente inacessível a quem não entenda o código tornar-se-á um artefato unidimensional, um ato de expressão falido, um gesto incapaz de transcender os limites impostos pelo material de que é feito.

Para passar ao próximo ponto que havia deixado pendente, o da diferença entre *meio digital* e *semiótica digital*, devo lembrar que tomei a distinção igualmente de Simanowski, quando a coloquei no capítulo anterior. Não a menciono aqui, obviamente, como uma novidade; ela foi suscitada pelo mesmo Simanowski no momento em que estava a especular sobre a possibilidade de separar a literatura em meio digital das demais artes digitais. Como disse há pouco, ele conclui de forma moderada, preferindo que se pense na questão de forma a considerar os aspectos de uma determinada obra ao invés de classificá-la aprioristicamente como um todo, tendo que recair a atenção muito mais sobre a *função* que a linguagem verbal vier a exercer no contexto de uma obra. Esta distinção entre *meio* e *semiótica* concatena-se ao raciocínio aqui por razão de termos recém explorado o código, o qual se expressa semioticamente, em sentido estrito, de forma *digital*, a saber, por meio de unidades discretas. Cito agora o todo da passagem em que a distinção é feita por Simanowski:

It should be stressed again that the term *digital* in digital literature relates to the medium of its production and not to the semiotics of its material. Because language consists in discrete signs, one could say that literature is always the result of digital encoding, contrary to images and sounds that are based on nondiscrete signs. This is the basis of linguists' objections to the prevailing expansion to the term *language* to nonlinguistic signs such as images. They are not based on 'a combinatory system of digital units, as phonemes are', as Roland Barthes holds in his essay 'The rhetoric of the image'. However, in the case at hand, both concepts of language apply. Because digital literature by definition is different from traditional print literature, it also by definition must surpass semiotic digitality. This is achieved by connecting to

nondiscrete signs such as visual, sonic, and performative elements. The characterization of the term *digital literature* therefore points to the technological and not to the semiotic notion of the medium. The result of this characterization is a shift from linguistic hermeneutics to a hermeneutics of intermedial, interactive, and performative signs. It is not just the meaning of a word that is at stake, but also the meaning of the performance of this word on the monitor that may be triggered by the reader's action (SIMANOWSKI, 2011, p.32-3).

Deve-se enfatizar de novo que o termo *digital* em literatura digital se refere ao meio de sua produção e não à semiótica de seu material. Por consistir a linguagem de signos discretos, pode-se dizer que a literatura é sempre o resultado de uma programação digital, ao contrário de imagens e sons, que se baseiam em signos não-discretos. É este o ponto de partida das objeções dos linguistas à expansão atual do termo *linguagem* a signos não linguísticos, tais como as imagens. Estes não se baseiam em um 'sistema combinatório de unidades digitais, como os fonemas', como sustenta Roland Barthes em seu ensaio "A retórica da imagem". No entanto, no caso presente, ambos conceitos de linguagem se aplicam. Por ser a literatura digital, por definição, diferente da literatura impressa, ela deve ultrapassar, também por definição, a digitalidade semiótica. Isto é alcançado pela conexão com signos não-discretos, como os elementos visuais, sonoros e performativos. A caracterização do termo *literatura digital* aponta, assim, para a noção tecnológica do meio, e não para a noção semiótica dele. O resultado desta caracterização é a mudança de uma hermenêutica linguística para uma hermenêutica dos signos intermidiais, interativos e performativos. Não é apenas o sentido de uma palavra que está em jogo, mas o sentido da performance desta palavra no monitor que pode ser ativado pela ação do leitor.

Com esta distinção pode-se reforçar e legitimar a posição de leitura de fenômenos de superfície sem torná-la totalmente dependente da leitura de código: ainda que este seja ontologicamente responsável pelos fenômenos de superfície, enquanto código, pertence ao limiar da *semiótica* digital e, por si só, a sua interpretação dá-se em um nível diverso que é, em termos técnicos, "inferior"³⁷ aos de seus efeitos de superfície. Ora, uma vez que uma leitura do código se dá no nível da superfície, e uma vez aceita a premissa de que uma obra de *meio* digital é aquela que não pode ser contida apenas sob uma *semiótica* digital, então o código passa a ser algo mais do que puro código, assim como palavras passam a ser algo mais do que palavras. Parafraseando a passagem recém citada, *it is not just the meaning of a code, but also the meaning of the performance of this code on the monitor.*

On the monitor, de fato: assim como é possível reconhecer a importância do código e ler com a consciência dela, deve-se ter em mente que do código emerge um universo a ser explorado, *de iure*, na superfície do monitor: se é prudente reconhecer que sob o que aparece na superfície desenvolve-se uma miríade de processos algorítmicos e aritméticos, deve-se, igualmente, reconhecer que boa parte deles são desencadeados por *inputs* de superfície, e que

³⁷ De "cima" para "baixo", "a computer program written by a programmer undergoes a series of translations: high-level computer language is compiled into executable code, which is then converted by an assembler into binary code [um programa de computador escrito por um programador passa por uma série de traduções: a linguagem de alto nível é compilada para um código executável, o qual é então convertido por um montador (assembler) para código binário]" (MANOVICH, 2001, p. 37).

entre o leitor e o código *interpõe-se* uma *interface* através da qual o leitor age sobre a profundidade do código, ação *mediada* pelos objetos. O capítulo anterior, e qualquer experiência, mesmo que pouca, com o que há de disponível nos tantos sítios dedicados a hospedar obras literárias em meio digital, dissipam qualquer dúvida acerca da variedade de formas nas quais as obras se apresentam; a leitura pode ser direcionada ao código por uma postura que a ele vise, seja estética ou metodológica, mas bem pode não fazê-lo, sem com isso estar negligenciando as propostas da obra. Quer dizer, quando há uma complexidade tal no nível de superfície, cujo apelo se faz sentir pelas interações semióticas que nele emergem, pode-se ver aí uma sorte de *transparência* da infraestrutura programa-código, que direciona a atenção diretamente para os objetos dados à experiência da leitura, objetos estes *ontologicamente* dependentes do programa-código, mas *fenomenologicamente* apresentados sem traços indiciais que remetam forçosamente à infraestrutura programa-código. Precisei afirmá-lo desta forma circunlóquia, mas o mesmo Simanowski o diz com desembaraço: “it should be stressed that I am referring to phenomena of the monitor and not to the underlying arithmetic operations per se [deve-se enfatizar que estou-me referindo a fenômenos do monitor e não às operações aritméticas subjacentes *per se*]” (2011, p. 31).

Aquilo a que me refiro como “transparência” no parágrafo anterior relaciona-se com os “inter” em cursiva que nele também empreguei, em “interpor” e “interface”. É uma ideia que se apresenta de acordo com um paradoxo, formulado assim: *a obra literária em meio digital necessariamente se constrói e se lê pelo uso da máquina, mas se intenciona-se focar o que apresenta em sua superfície, a máquina precisa desaparecer ou tornar-se transparente; ora, esta transparência precisa ser, igualmente, construída, e este construto é a interface.* Para que isto aconteça, deve-se pensar a interface não mais como uma prótese mecânica, a qual se utiliza instrumentalmente para executar uma ação (simulação de “abrir pastas”, “recortar” textos), mas sim como um acoplamento que estende as próprias possibilidades de ação e, igualmente, como *locus* de engendramento de ações não previstas entre essas possibilidades:

Ora le interfacce non sono propriamente “protesi” nemmeno in senso macchinico, cioè non soltanto utensile ma simulativo, come per es. la macchina fotografica o la cinepresa in quanto sono in grado di simulare la produzione sensoriale di immagini estroflettendo la funzione dell’organo della vista al punto di incrementarla nel momento stesso della sua autonomizzazione (...). Oggi invece le neotecnologie ipermediali costituiscono “ambienti di vita”, una seconda natura fatta di «microambienti info-vitali sempre più complessi» che operano sull’ambiente tecnonaturale attivando processi eccedenti e stravaganti. Le interfacce sono appunto le condizioni di possibilità per l’appartenenza e l’operatività in tali ambienti: in quanto, l’interfaccia non soltanto «traduce le variazioni di stato energetico» dell’elaboratore «in informazioni sensoriali percepibili dalla nostra organizzazione neuro-percettiva» rendendoci pronti a interagire con esso, ma è luogo stesso dell’interazione, o, più

precisamente, prodotto quasi vivente dell'interattività (DIODATO, 2012)³⁸.

Ora, as interfaces não são propriamente “próteses”, mesmo em sentido maquínico, ou seja não somente como ferramenta porém simulada, como por exemplo a máquina fotográfica e a câmera [filmadora], que são capazes de simular a produção sensorial de imagens, desdobrando para o exterior a função do órgão da visão, ao ponto de aumentá-la no momento mesmo de sua autonomização. Hoje, em vez disso, as novas tecnologias hipermidiais constituem 'ambientes de vida', uma segunda natureza feita de 'microambientes info-vitais sempre mais complexos', que operam no entorno tecno-natural ativando processos excedentes e extravagantes. As interfaces são exatamente as condições de possibilidade para o pertencimento e a operabilidade nesses ambientes: assim, a interface não somente 'traduz as variações de estado energético' do computador 'em informações sensoriais perceptíveis em nossa organização neuroperceptiva', deixando-nos prontos para interagir com ele, mas é o lugar mesmo da interação, ou, mais precisamente, produto quase vivo da interatividade

O paradoxo da “transparência” é dado por essa transformação de “instrumento” a “ambiente”, pela qual se opera o desaparecimento do caráter maquínico do substrato material (computador, periféricos, monitor, código-programa) a partir do qual emerge a mesma obra em meio digital.

Como se pode ver na última linha da afirmação de Diodato, a interface é “lugar mesmo da interação, ou, mais precisamente, produto quase vivente da interatividade”, e, antes ainda, que é por meio dela que se dá a possibilidade de pertença *aos* e operatividade *nos* “microambientes infovitais” construídos pelo hipermidia. Entendo que daí deve-se pensar na possibilidade lógica de separar a interface daquilo a que ela dá acesso, em contraste com a impossibilidade fenomenológica de fazer essa separação, pelo menos quando se está a falar sobre a obra em meio digital. Os modos de interagir com a obra, quer dizer, de agir no ambiente por ela construído, são os próprios modos de existência do leitor no mesmo ambiente, por mais simples ou complexos que sejam. Por exemplo: uma obra que exija nada mais que o apertar de uma tecla resume o modo de existência do leitor no ambiente a essa única ação; uma obra que exija cliques e giros de mouse e apertar de teclas, propõe um modo

³⁸ Aqui, Diodato está construindo seu raciocínio a partir da conceitualização de interface feita por Vincenzo Cuomo (2007). Cuomo escrevia sobre interfaces em um arrazoado acerca de estéticas experimentais, que se utilizam da informática. A passagem em que Diodato se baseia bem poderia caber aqui, mas o esclarecimento acerca da criação de ambientes pelo meio digital ficaria de fora, já que Diodato justamente está escrevendo sobre “interfaces virtuais”, referindo-se à hipermidia. De todos modos, acredito, vale citar também as palavras de Cuomo: “Mentre lo 'strumento' è 'pronto per essere usato', l'interfaccia rende 'pronti' gli umani ad interagire con neo-macchine che non possono essere più concepite come 'protesi', poiché sono in grado di compiere operazioni sul reale tecnonaturale che né il cervello umano, né le sue periferiche, vale a dire gli organi di senso, sono in grado di compiere [Enquanto que o 'instrumento' está 'pronto para ser 'usado', a interface torna os humanos prontos para interagir com novas máquinas que não podem ser concebidas como 'próteses', porque são capazes de fazer operações no real tecno-natural que nem o cérebro humano, nem seus periféricos, vale dizer, os órgãos do sentido, são capazes de cumprir]”. As questões colocadas por Diodato e Cuomo são importantes e serão retomadas no capítulo quarto com mais profundidade e em relação com Merleau-Ponty.

de existência mais complexo em relação ao proposto pelo exemplo hipotético anterior³⁹. Isto, evidentemente, no que diz respeito às possibilidades de ação, às quais se somam, a depender da obra, os aspectos interpretativos, que em conjunto com as primeiras irão perfazer a totalidade do modo de existência do leitor no ambiente que da obra emerge⁴⁰. Para esclarecer a que me refiro com “modo de existência” no “ambiente”, remeto-me ao texto de Vincenzo Cuomo, a partir do qual o mesmo Diodato desenvolve seu raciocínio (veja-se acima a nota 10). Ambos estão a referir-se ao que são as interfaces das “neo-macchine informatiche” e ambos concordam em que

gli ipermedia creano, appunto, “ambienti di vita”. Tendono a produrre una “seconda natura” tecnologica sempre più inestricabilmente connessa alla “prima natura”, tanto da strutturare non un “tecno-mondo”, come a volte erroneamente si dice, ma una pluralità interconnessa di microambienti info-vitali sempre più complessive sempre più autonomizzati (CUOMO, 2007). Os hipermídia criam, exatamente, 'ambientes de vida'. Tendem a produzir uma 'segunda natureza' tecnológica, sempre mais inextricavelmente conectada à 'primeira natureza', estruturando não um 'tecno-mundo', como se diz erroneamente, mas uma pluralidade interconectada de microambientes infovitais sempre mais complexos e mais autonomizados

Desta forma, a depender do tipo de hipermídia com a qual se entra em contato, é com um tipo de “microambiente info-vitali” com o qual se estará relacionando, com suas características de operacionalidade (possibilidades de ação) e de estruturação da experiência (como é que os objetos do ambiente se fazem ver/sentir, quais relações guardam entre si e com o “usuário”), cujo conjunto é a própria interface. Por isso, dizia, a interface e aquilo a que ela dá “acesso” – ou seja, o ambiente – são fenomenologicamente inseparáveis, ainda que, *de iure*, o são logicamente.

Lev Manovich faz um percurso histórico-material sobre o desenvolvimento da interface, a qual define como “cultural interface”, com o que trata de especificar que, a partir do momento em que o computador passou a fazer parte do cotidiano, já não se trata apenas de usá-lo como uma ferramenta de trabalho, para acesso a dados propriamente computacionais, mas sim a dados culturais:

As distribution of all forms of culture becomes computer-based, we are increasingly “interfacing” to predominantly cultural data: texts, photographs, films, music, virtual environments. In short, we are no longer interfacing to a computer but to culture encoded in digital form. I will use the term “cultural interfaces” to describe human-computer-culture interface: the ways in which computers present and allows us to interact with cultural data (MANOVICH, 2001, p. 80).

³⁹ Retomarei algumas páginas abaixo este raciocínio de forma mais clara, após introduzir o conceito de *Umwelt*.

⁴⁰ É útil lembrar-se aqui das quatro *funções* que “usuário” do cibertexto exerce, de Espen Aarseth (1997, p.63 e ss.), sendo a função interpretativa a mais primária, feita sobre apresentação material do texto, que pode, ou não, ser resultante das ações sobre o texto, a depender de suas características, que são gradadas de forma crescente, de acordo com as demais funções que sobre ele se podem exercer: exploratória, configurativa e textual. Outrossim, considere-se que Aarseth fala explicitamente (e seus exemplos de obras não deixam de mostrá-lo) de “verbal signs” em sua definição de “cybertext” (AARSETH, 1997, p.21).

Enquanto a distribuição de todas as formas de cultura se torna baseada no computador, estamos mais e mais em interface com dados predominantemente culturais: textos, fotografias, filmes, música, ambientes virtuais. Em suma, não mais estamos em interface com um computador, mas com cultura codificada de forma digital. Usarei o termo 'interfaces culturais' para descrever a interface humano-computador-cultura: as maneiras como os computadores apresentam e nos permitem interagir com dados culturais.

O percurso que o autor faz é de importância para mim porque explicita o fato de que a própria forma de relacionar-se com esses dados culturais, ou seja, de acessá-los, manipulá-los e, em grande medida, “consumi-los”, desenvolve-se paralelamente com a sua forma de ser; a bem dizer, na medida em que os produtos culturais se desenvolvem formalmente, a interface de acesso a eles se desenvolve juntamente. Por exemplo, quando espaços ou objetos exploráveis em três dimensões tornam-se um produto cultural, a sua própria característica de ser explorável implica o desenvolvimento de uma forma de acesso que dê conta desta característica, implicando uma transformação do próprio modo de ver objetos e percorrer espaços:

With a VRML interface, nature is firmly subsumed under culture. The eye is subordinated to the kino-eye. The body is subordinated to a virtual body of a virtual camera. While the user can investigate the world on her own, freely selecting trajectories and viewpoints, the interface privileges cinematic perception— cuts, pre-computed dolly-like smooth motions of a virtual camera, and preselected viewpoints (MANOVICH, 2001, p.90).

com a interface VRML, a natureza está fortemente subsumida à cultura. O olho está subordinado ao cine-olho. O corpo está subordinado a um corpo virtual de uma câmera virtual. Enquanto o usuário pode investigar o mundo por si mesmo, selecionando livremente trajetórias e pontos de vista, a interface privilegia a percepção cinemática -cortes, suaves movimentos de câmera virtual pré-computados como os de uma câmera de trilho e pontos de vista pré-selecionados.

O que parece ser um truísmo da minha parte – a forma de relacionar-se com o objeto anda paralelamente com o próprio modo de ser do objeto – é, na verdade, um fato de “evolução” das formas artísticas. “Evolução”, entenda-se, não quer dizer, em nenhum sentido, “melhoria”, ou coisa parecida, mas apenas transformação ao longo do tempo. Empresto o termo do longínquo vocabulário do formalista russo Yuri Tynianov: basicamente, a “evolução” pode ser percebida pela mudança da função de determinado elemento dentro de uma dada “série” de objetos artísticos, assim como entre objetos de diferentes “séries”⁴¹. Como afirma Manovich ao longo de seu estudo, a interface cultural é produto do processo de remediação⁴² de outras mídias, tanto em forma como em conteúdo. Assim, no exemplo acima,

⁴¹ Ver “Sobre la evolución literaria” (TYNIA NOV, 1978)

⁴² “In their important study of new media Remediation, Jay David Bolter and Richard Grusin define medium as “that which remediates.” In contrast to a modernist view aims to define the essential properties of every medium, Bolter and Grusin propose that all media work by “remediating,” i.e. translating, refashioning, and reforming other media, both on the levels of content and form. If we are to think of human-computer interface

acerca de ambientes exploráveis em linguagem VRML, é um dispositivo do cinema que é remediado, ou seja, um elemento da “série” cinematográfica que encontra agora uma função na “série” dos ambientes digitais, o que marca um momento da “evolução” das interfaces culturais do meio digital. Tynianov exigia que se fizesse uma análise de cada “série” em separado, para logo empreender a investigação das relações entre as “séries”. Não é algo que pretendo fazer aqui, mas pode-se apontar que o mesmo Manovich o fez brevemente na conceptualização da interface cultural, acompanhando a sua gênese, na passagem da elaboração da interface como ferramenta de disposição e manipulação de dados técnicos, militares, científicos etc. para sua transformação em interface cultural de fato:

The development of human-computer interface, until recently, had little to do with distribution of cultural objects. Following some of the main applications from the 1940's until the early 1980's, when the current generation of GUI was developed and reached the mass market together with the rise of a PC (personal computer), we can list the most significant: real-time control of weapons and weapon systems; scientific simulation; computer-aided design; finally, office work with a secretary as a prototypical computer user, filing documents in a folder, emptying a trash can, creating and editing documents ("word processing"). Today, as the computer is starting to host very different applications for access and manipulation of cultural data and cultural experiences, their interfaces still rely on old metaphors and action grammars (MANOVICH, 2001, p. 94).

as another media, its history and present development definitely fits this thesis. The history of human-computer interface is that of borrowing and reformulating, or, to use new media lingo, reformatting other media, both past and present: the printed page, film, television. But along with borrowing conventions of most other media and eclectically combining them together, HCI designers also heavily borrowed “conventions” of human-made physical environment, beginning with Macintosh use of desktop metaphor. And, more than any media before it, HCI is like a chameleon which keeps changing its appearance, responding to how computers are used in any given period [Em seu importante estudo sobre remediação em novas mídias, Jay David Bolter e Richard Grusin definem meio como 'aquilo que remedia'. Em contraste com a intenção moderna de definir as propriedades essenciais de cada meio, Bolter e Grusin propõem que todas as mídias trabalham por “remediação”, isto é, traduzindo, remodelando e reformando outros meios, tanto no nível da forma como do conteúdo. Se formos pensar a interface humano-computador enquanto outro meio, a sua história e desenvolvimento presentes definitivamente encaixam com a tese. A história da interface humano-computador é a do empréstimo e reformulação, ou, para usar um jargão do new media, reformatando outros meios, passados e presentes: a página impressa, filme, televisão. Mas juntamente com a tomada de empréstimo de convenções de muitos dos outros meios e sua combinação eclética, os designers de interação humano-computador (HCI) tomaram de empréstimo também, em grande medida, “convenções” de ambientes físicos feitos para humanos, a começar pela metáfora da área de trabalho de escritório usada pela Macintosh. E, mais do que qualquer meio anterior, a HCI é como um camaleão em permanente mudança, respondendo a como computadores são usados em um determinado período]” (MANOVICH, 2001, p. 95).

O desenvolvimento da interface humano-computador, até recentemente, teve pouco a ver com a distribuição de objetos culturais. Seguindo-se algumas das principais aplicações desde os anos 40 até os anos 80, quando a geração atual de GUI [interface gráfica do usuário] foi desenvolvida e alcançou o mercado de massas junto com a ascensão do computador pessoal, podemos listar as mais significantes: controle em tempo real de armas e sistemas de armas; simulação científica; design auxiliado por computador; finalmente, o trabalho de escritório, com o(a) secretário(a) como um usuário prototípico de computador, preenchendo documentos em uma pasta, esvaziando uma lata de lixo, criando e editando documentos ('processamento de palavras'). Hoje, com o computador começando a hospedar os mais diversos aplicativos para acesso e manipulação de dados culturais e experiências culturais, suas interfaces repousam em velhas metáforas e gramáticas de ação

Neste caso, vê-se o que se pode pensar como a inauguração de uma outra “série”, da interface cultural, dada pelo uso da interação humano-computador (HCI) até um determinado ponto enquanto ferramenta e, a partir de um dado momento, enquanto *locus* de experiência cultural, mantendo-se ainda a ligação entre ambos pelo uso de “old metaphors and action grammars”, no entanto, com funções diferentes em cada “série”, que continuarão a desenvolver-se, cada qual por seu caminho, com suas diferenças funcionais para elementos em comum.

Desfeito o aparente truísmo da “evolução” paralela entre os objetos e seus modos de acesso, quisera levar adiante a inseparabilidade fenomenológica entre ambas, retomando os “microambientali info-vitali” de Cuomo e Diodato, os quais, dizia eu, dão-se como a própria interface, justamente enquanto objetos e modo de existência do leitor (ou acesso) entre/com eles. Como havia destacado há pouco, Diodato refere-se à interface como “lugar mesmo da interação”, “produto quase vivo da interatividade”, ou seja, o conceito de interatividade é essencial para entender a interface hipermídia como “microambientali info-vitale”. Nem Diodato, nem Cuomo, vão demorar-se sobre o que entendem por interatividade; de minha parte, reporto-me a Ryan (2001, p. 204 e ss.), a qual faz uma escala de interatividade, baseada na liberdade e no grau de intencionalidade das ações do leitor, que vai de “reativa”, passando pela “seletiva”, chegando à “produtiva”:

The bottom of the scale is occupied by what one may call, with Söke Dinkla, a “reactive” interaction, which does not involve any kind of deliberate action on the part of the appreciator (...). One step higher on the intentional scale is a random selection among many alternatives. When the user takes action deliberately but cannot foresee the consequence of his actions, the purpose of interactivity is to keep the textual machine running so that the text may unfold its potential and actualize its virtuality (...). In the fullest type of interactivity, finally, the user’s involvement is a productive action that leaves a durable mark on the textual world, either by adding objects to its landscape or by writing its history (RYAN, 2001, p. 205).

O início da escala é ocupado pelo que podemos chamar, com Söke Dinkla, de uma interação “reativa”, que não envolve qualquer ação deliberada da parte do apreciador (...). Um passo acima na escala intencional é uma seleção aleatória entre diversas alternativas. Quando o usuário age deliberadamente, mas não pode prever a

consequência de suas ações, o propósito da interatividade é manter a máquina textual em andamento, de forma que o texto possa desdobrar seu potencial e atualizar a sua virtualidade (...). No mais pleno tipo de interatividade, finalmente, o envolvimento do usuário é uma ação produtiva, que deixa uma marca durável no mundo textual, por acréscimo de objetos em sua paisagem ou por escrever sua história.

Antes ainda, na introdução ao seu livro, a autora dá uma definição sintética do que entende por interatividade: “the textual mechanisms that enable the reader to affect the 'text' of the text as a visible display of signs, and to control the dynamics of its unfolding [os mecanismos textuais que permitem que o leitor afete o 'texto' do texto, enquanto uma exibição visível de signos, e que controle as dinâmicas de seu desdobramento]” (RYAN, 2001, p. 17). Apesar de que o objeto maior do livro seja a narrativa (daí o título *Narrative as Virtual Reality*), a autora não restringe o sentido de “texto” a cadeias de signos linguísticos, como se pode ver, entre outros exemplos, quando refere-se a programas de televisão como “textos”; na definição citada agora mesmo, a colocação de “texto” entre aspas (“the'text' of the text”) diferencia o que é a obra enquanto objeto fora de contato com o leitor (o “*texto*” do texto) e quando este encontro ocorre (“texto” *do texto*). Por tanto, mesmo que os seus esforços sejam em direção de teorizar sobre narrativas, a sua definição de interatividade pode ser entendida como uma definição geral. Ela não difere muito, por exemplo, da que mencionei, no capítulo anterior, de Lopes: “In strongly interactive media we may say that the structure itself is shaped in part by the interactor’s choices. Thus strongly interactive artworks are those whose structural properties are partly determined by the interactor’s actions [Em mídias fortemente interativas, podemos dizer que a estrutura mesma é formatada em parte pelas escolhas do interator. Desta forma, obras de arte fortemente interativas são aquelas que têm parte de suas propriedades estruturais determinada pelas ações do interator]” (LOPES, 2001, p.68). Inclusive, pode-se ver semelhança na diferenciação que ambos fazem entre “weak” e “strong”:

In the weak literal sense, (...) interactivity is a choice between predefined alternatives. (...) I consider a stronger form in which the reader —more aptly called the interactor— performs a role through verbal or physical actions, thus actually participating in the physical production of the text” (RYAN, 2001, p. 17).

No sentido fraco e literal, (...) a interatividade é uma escolha entre alternativas predefinidas. (...) Eu considero uma forma forte na que o leitor —mais bem denominado como interator— performa um papel através de ações verbais ou físicas, participando de fato, assim, na produção física do texto.

No que ambos concordam, para além das palavras utilizadas, é em que *interatividade* significa possibilidade de operar ações com sentido no objeto ou com os objetos que constituem o entorno. Lopes, por estar escrevendo a partir da filosofia da arte/estética geral, e

ser o seu arrazoado contido apenas em um artigo, não tem como dar conta de todos os problemas abordados por Ryan, que escreve enquanto pesquisadora de literatura em meio digital; no entanto, no gradiente por ambos proposto, a interatividade parte da mera reação do objeto à ação do leitor/usuário, segue para a possibilidade de selecionar e se realiza plenamente quando as possibilidades de ação possuem uma continuidade intencional, da qual emerge sentido. Neste último particular, o modo como cada qual o postula é importante. Lopes afirma que

strongly interactive computer art invites and indeed prescribes repeat encounters, and interactors expect and are attuned to differences between interaction-instances (...). The point of repeated interactions must be to discover in the work some hint of coherence or unity. This point is lost either when interaction-instances resemble each other so much that acts of interaction become gratuitous or when differences are too great to indicate anything about the work itself (LOPES, 2001, p.78).

a arte de computador fortemente interativa convida e, de fato, prescreve encontros repetidos, e os interatores esperam e estão atentos a diferenças entre instâncias de interação. A razão das interações repetidas deve ser a de encontrar na obra algum indicativo de coerência e unidade. Esta razão se perde, ou quando as instâncias de interação se parecem tanto umas com as outras a ponto de os atos de interação chegarem a se tornar gratuitos, ou quando as diferenças são demasiado profundas como para indicar qualquer coisa acerca da própria obra.

O que Lopes está fazendo aqui é incluir uma dimensão temporal, que, mesmo não sendo explicitada pelo vocábulo “time”, é inevitavelmente implicada em “repeat”. A interação torna-se “strong” quando as diversas ações do “interator” se articulam, formando uma unidade de ação que transcende os diversos momentos particulares. Ora, esta articulação só pode emergir de um fundo temporal, sobre o qual se acumulam e integram-se as ações já realizadas, as expectativas de seus efeitos e as possíveis ações futuras, expectativas estas intuídas (ainda que não necessariamente atualizáveis) a partir do já realizado. Pode-se retrucar, com razão, que Lopes refere-se a “encontros” diferentes com uma mesma obra. Eu replicaria que o princípio se mantém: pode ser aplicado à mesma ação em encontros diferentes com a mesma obra ou à mesma ação em um mesmo encontro com a mesma obra, pois é inevitável que a mesma ação se esteja dando em um momento posterior à ação “original”.

No caso de Ryan, a construção do arrazoado é mais complexa, pelo motivo já explicado acima (é o argumento de um livro inteiro). Está tratando de conciliar narrativa, imersão e interatividade, e um dos maiores problemas que se coloca é a proporção inversa entre interatividade e imersão: maior interatividade implica menor imersão, e vice-versa. Como se vê no capítulo 8, o título é “Can coherence be saved?”, e trata dos mecanismos de criação possíveis para se conciliar o senso de imersão com a fragmentação material do

hipertexto. De fato, muitas são as suas passagens por outras formas de criação em meio digital, mas o tronco a que sua razão sempre retorna é a narrativa hipertextual. A autora trata de diversas “arquiteturas” hipertextuais (formas de organizar o acesso ao universo diegético e as relações entre os elementos do(s) mundo(s) deste universo) assim como dos problemas que colocam para a construção do senso de imersão e de suas possíveis soluções. Ora, em capítulos precedentes, a autora havia definido a imersão em três dimensões: temporal, espacial e emocional. A temporal refere-se à capacidade de criar um desejo pelo evento conclusivo. Quando a autora anuncia isto vinculando-o a narrativas de suspense, parece um tanto limitador, mas isto se esclarece logo que ela o explana remetendo-se ao esquema da constituição interna do tempo proposto pela fenomenologia⁴³ (RYAN, 2001, p. 141). Em termos fenomenológicos, Ryan refere-se à capacidade do texto de construir um todo pela integração entre retenções e protensões em um ponto-agora (evitei usar os termos ao referir-me a Lopes logo acima, mas é exatamente o mesmo raciocínio que se aplica às inter-relações das “ações”)⁴⁴. A espacial diz respeito à capacidade de uma narrativa de envolver o leitor na construção mental de um espaço, com a possibilidade, inclusive, de desenvolver um senso de localização, sendo a forma mais acabada dessa categoria aquela em que ocorre uma fusão de horizontes entre a geografia do mundo textual e as paisagens subjetivas e pessoais do leitor (RYAN, 2001, p. 122); por último, a emocional refere-se à capacidade de criar envolvimento entre o leitor e os personagens da narrativa, principalmente, quanto ao seu destino, daí uma ligação muito forte entre imersão temporal e emocional⁴⁵. O conflito da interatividade com a imersão é dado, pois, pelo encontro entre a necessária continuidade de uma experiência para ser imersiva e a descontinuidade da matéria textual imposta pelos mecanismos de interação, principalmente quando se trata do tipo “seletivo” de interação. O principal ponto de conflito é que os mecanismos de interação, no caso da narrativa, funcionam como uma ação externa aos eventos do nível diegético; assim, por exemplo, em uma narrativa com múltiplos caminhos, o

⁴³ Como posto no tratado clássico de Husserl (1959, p. 75)

⁴⁴ “Generally speaking, temporal immersion is the reader’s involvement in the process by which the progression of narrative time distills the field of the potential, selecting one branch as the actual, confining the others to the realm of the forever virtual, or counterfactual, and as a result of this selection continually generates new ranges of virtualities. The passing of time matters to the reader because it is not a mere accumulation of time particles but a process of disclosure [De forma geral, a imersão temporal é o envolvimento do leitor no processo pelo qual a progressão do tempo narrativo destila o campo do que é potencial, selecionando um dos ramos como o atual, confinando os demais no domínio do que é para sempre virtual, ou contra-factual, e, como resultado dessa seleção, geram-se continuamente novos escopos de virtualidades. A passagem do tempo é importante para o leitor porque não é uma mera acumulação de partículas de tempo, mas um processo de desvelamento]” (RYAN, 2001, p. 141).

⁴⁵ Esta é uma conclusão sintética que tiro, pois na seção em que a imersão emocional é descrita (RYAN, 2001, p. 148-57), a autora considera diversos pontos de vista, vindos da psicologia cognitiva e da filosofia analítica, mas não enuncia uma definição clara como o fez com os demais tipos de imersão. Falci (2007, p. 136) tem a mesma opinião acerca da clareza do conceito.

que se ganha em termos de opções implica uma perda de envolvimento com cada opção enquanto construto estético por si mesma:

Temporal immersion requires an accumulation of narrative information. In a linear text, the more we read and the more we know about the textual world, the more we can anticipate developments — and the more pleasantly surprised we are when the outcome dodges our projections. The continuity of the plot line functions as a string on which the reader's memory threads information and keeps it together for easy access. (...) The broken-up structure of the interactive text thus deprives memory of one of its most efficient modes of storage. It has been said that hypertext promotes a pattern of foregrounding and backgrounding data that mimics the associative mechanisms of the brain, but there is a world of difference between simulating the functioning of memory on the neural level and strengthening the process of recall. (...) Whatever advantage interactive narratives present over standard ones in the creation of forking paths and multiple realities leads to a degree of complexity that no longer supports narrative motivation (RYAN, 2001, p.259).

A imersão temporal requer uma acumulação de informação narrativa. Em um texto linear, quando mais lemos e mais sabemos dele, mais podemos antecipar desenvolvimentos — e mais surpresos estamos quando um desenlace se esquia de nossas projeções. A continuidade da linha do enredo funciona como um cordão no qual a memória do leitor recolhe informação e a mantém ajuntada para um acesso fácil. (...) A estrutura quebrada do texto interativo, assim, priva a memória de um de seus mais eficientes modos de armazenamento. Diz-se que o hipertexto promove um padrão de escolha e pesquisa de dados que mimetiza os mecanismos associativos do cérebro, mas há muita diferença entre simular o funcionamento da memória em nível neural e fortalecer o processo de memorização (...). Qualquer que seja a vantagem que as narrativas interativas podem apresentar por sobre as outras, no que diz respeito à criação de bifurcações e realidades múltiplas, ela conduz a um nível de complexidade que não mais dá sustento à motivação narrativa.

O mesmo problema ocorre em se tratando da imersão espacial. Se na temporal ocorre a fragmentação do processo cumulativo e integrativo de eventos que deveriam propiciar a unidade do tempo e de uma experiência no tempo, no que diz respeito ao espaço, ocorre algo como uma separação entre os espaços de interação e o espaço diegético:

The interactive text may convey an exhilarating sense of power and mobility—a sense fortified by the tendency of the imagination to reconceptualize the travel of data on the Internet as travel of the user to distant sites—but the cost of embracing space in its globality is an alienation from its locality that prevents growing roots in any given site. (...) Every time the reader is called upon to make a decision, he must detach himself from the narrative “here and now” and adopt a point of view from which he can contemplate several alternatives. (...) One consequence of the mosaic structure of hypertext is that the lexias are rarely long enough to let an atmosphere sink in. The link is a jump, and each act of clicking sends the reader to a new, relatively isolated textual island. The body of the reader's imaginary persona in the fictional world would have to undergo a dismembering to take all the roads at the same time, and to overcome the nagging feeling of having missed something along the way (RYAN, 2001, p.262).

O texto interativo pode ter sem seu âmago um estimulante sentido de poder e mobilidade —um sentido reforçado pela tendência da imaginação em reconceitualizar o fluxo de dados na internet como um fluxo do próprio usuário para lugares distantes—, mas o custo de se acolher o espaço em sua globalidade é uma alienação de sua localidade, a qual impede o enraizamento em um determinado lugar. (...) Toda vez que um leitor é instado a tomar uma decisão, ele deve se desligar da narrativa 'aqui e agora' e adota um ponto de vista a partir do qual ele pode contemplar diversas alternativas. (...) Uma consequência da estrutura mosaica

do hipertexto é que as lexias raramente são longas o bastante como para permitir que uma atmosfera se estabeleça. O linque é um salto, e cada ato de clicar envia o leitor a uma nova ilha textual, relativamente isolada. O corpo da persona imaginária do leitor no mundo ficcional precisaria passar por um desmembramento para poder seguir todas as rotas ao mesmo tempo e para superar o irritante sentimento de ter perdido algo no caminho.

Por fim, em se tratando da imersão emocional, essa fragmentação se faz sentir pela distância e dificuldade de identificação com os eventos do nível diegético, propiciada por uma visão panorâmica que situa o leitor em uma posição de controle que o torna alheio aos sentidos e consequências dos eventos diegéticos:

Emotional immersion requires a sense of the inexorable character of fate, of the finality of every event in the character's life, but as Umberto Eco observed in a radio interview, this outlook is fundamentally incompatible with the multiple threads generated by interactive freedom (RYAN, 2001, p. 264).

A imersão emocional requer um sentido do caráter inexorável do destino, da finalidade de cada evento na vida da personagem. Mas, como observou Umberto Eco em uma entrevista de rádio, isto é fundamentalmente incompatível com as múltiplas linhas geradas pela liberdade interativa.

A autora afirma que, em boa medida, isto se deve não a uma característica intrínseca do meio digital, mas sim às opções estéticas dos mesmos criadores, que preferiram trabalhar em direção de valorizar a pluridimensionalidade do hipertexto; o efeito disto sobre a possibilidade da imersão emocional teria sido o de impor um ponto de vista “external to any of these worlds [ponto de vista externo a qualquer um desses mundos]”, e por isso “the proper appreciation of the multidimensionality of hypertext is incompatible with recentering and imaginative membership in a fictional reality [a apreciação apropriada da multidimensionalidade do hipertexto é incompatível com o recentramento e a pertença imaginativa em uma realidade ficcional]” (RYAN, 2001, p. 264).

“How can hypertext, or more generally interactive textuality, compensate for this immersive and narrative deficiency?[como pode o hipertexto, ou a textualidade interativa em geral, compensar essa deficiência imersiva e narrativa?]”, pergunta-se Ryan, (2001, p. 266 e ss), e responde com duas soluções possíveis: 1. Abrir mão do modelo romanesco, trabalhando com a exploração mais localizada de poemas, narrativas curtas, anedotas aforismos, enfim, formas breves. 2. Cito diretamente: “Give up on the idea of an autonomous 'literary' genre and take greater advantage of the multimedia capability of the electronic environment [Desistir da ideia de um gênero 'literário' autônomo e tirar vantagem maior da capacidade multimídia do ambiente eletrônico]”, o que remete diretamente ao colocado por Simanowski acima, ou seja, pensar muito mais na função do signo linguístico na economia da obra do que em sua

presença quantitativa em relação a outras semióticas. São soluções que visam a preservar – devo lembrar aqui a meu leitor– a construção de uma experiência contínua, que seja capaz, pois, de articular uma experiência com sentido, uma experiência de interação, na qual as mesmas ações do leitor possam articular-se com sentido no mundo apresentado pela obra. Retorna-se aqui, por fim, aonde eu havia deixado Lopes: a interação “forte” dá-se pela possibilidade de um agir coeso, que se mostra por um efeito não completamente aleatório.

Devo prosseguir, no entanto, mais um momento com Ryan, pois a sua labor de conciliar interatividade com imersão é concluída de uma forma que muito interessa para o prosseguimento de meu arrazoado. Ao discorrer avante (RYAN, 2001, p.283 e ss) acerca do que chama desta “reconciliação” entre imersão e interatividade, Ryan retoma o que vê como paradigma de interação em toda a sua potência, a Realidade Virtual (VR), aquela obtida por meio de instalações e/ou maquinário como capacetes (HMD), luvas e trajes. Ao longo deste percurso, Ryan elenca então as características da VR que a tornam o ideal de interatividade imersiva:

1. O envolvimento físico, com manipulação direta de objetos, tornando a experiência no mundo criado pelo uso da VR semelhante à do mundo da RL (Real Life – vida real) e muito diferente da experiência no mundo criado pelo hipertexto:

Why is it that in VR, far from destroying illusion, the possibility of interacting with the virtual world reinforces the sense of its presence? (...) The main difference between VR and RL, on one hand, and textual environments, on the other, is the semiotic nature of interactivity. In a textual environment the user deals with signs, both as tools (the words or icons to click on) and as the target of the action (the text brought to the screen as the result of clicking), but in RL and VR all action passes through the body (RYAN, 2001, p.284).

Por que na Realidade Virtual (VR), longe de se destruir a ilusão, a possibilidade de interagir com o mundo virtual reforça o sentido de sua presença? (...) A principal diferença entre VR e RL (vida real), de um lado, e ambientes textuais, de outro, é a natureza semiótica da interatividade. Em um ambiente textual, o usuário lida com signos, como ferramentas (as palavras e ícones a serem clicados) e como os alvos da ação (o texto trazido à tela como resultado dos cliques); já na VR e na RL, toda a ação passa pelo do corpo.

E, consequência muito importante derivada pela autora quanto a isto: “The hand that turns the pages of a book or that clicks on hypertext links does not belong to the textual world, but the body that moves around in a VR installation writes, or rather acts out, the 'history' of the virtual world [A mão que vira as páginas de um livro ou clica nos hiperlinques não pertence ao mundo textual, mas o corpo que se move em uma instalação em VR escreve, ou melhor, performa a história do mundo virtual]”.

2. A relação com o mundo textual dá-se de forma descontínua (são os problemas expostos há pouco, acima) enquanto que na VR o mundo apresenta um fluxo constante:

In a textual environment interactivity is made possible by the chopping down of data into the discrete fragments of 'lexias' or 'textrons'; in a VR installation, by contrast, the packets of data that respond to the user's actions are so small that they give the impression of a continuous evolution (RYAN, 2001, p. 285)

Em um ambiente textual a interatividade se faz possível pelo corte dos dados em fragmentos discretos ou 'lexias, ou 'textrons'; em uma instalação de VR, de outro modo, os pacotes de dados que respondem às ações do usuário são tão pequenos que dão a impressão de uma evolução contínua.

3. O mundo textual dá-se como construto mental, do qual o processo de criação pelo leitor está excluído, enquanto que o mundo da VR, ao entregar um mundo constituído, torna a própria experiência de tomar parte nele um ato de co-criação (entenda-se: o criador de um texto exclui-se do mesmo mundo textual que produz, o que, logo, é verdadeiro mesmo para textos em que se incorpora a escrita do leitor e, por isso, autor e leitor aqui estão em posição intercambiável; já na interação com um mundo de VR, o 'usuário' cria o mundo no mesmo ato de interagir com ele):

Finally, the corporeal participation of the user in VR can be termed world-creative in the same sense that performing actions in the real world can be said to create reality. As a purely mental event, textual creation can be called a creation *ex nihilo* in the sense that it excludes the creator from the creation: authors do not belong to the world of their fictions. But if a mind may conceive a world from the outside, a body always experiences it from the inside. As a relation involving the body, the interactivity of VR immerses the user in a world experienced as already in place; as a process involving the mind, it turns the user's sojourn in the virtual world into a creative membership (RYAN, 2001, p.285).

Finalmente, a participação corporal do usuário na VR pode ser dita criadora-de-mundo no mesmo sentido em que se pode dizer que as ações no mundo real criam a realidade. Como um evento puramente mental, a criação textual pode ser dita uma criação *ex nihilo*, no sentido que ela exclui o criador da criação: os autores não pertencem ao mundo de suas ficções. Mas se uma mente pode conceber um mundo desde fora dele, um corpo sempre o experimenta desde dentro. Enquanto uma relação que envolve o corpo, a interatividade da VR imerge o usuário em um mundo experimentado como se já aí estivesse; enquanto um processo envolvendo a mente, torna a jornada do usuário um pertencimento criativo.

Desta afirmação, a autora deriva outra consequência importante: que para um agente envolvido em um ambiente multidimensional, as interatividades seletiva e produtiva não podem mais ser distinguidas rigidamente, pois navegar no mundo virtual é uma forma de fazer parte dele, uma forma de fazê-lo fluir do mesmo corpo que age (RYAN, 2001, p. 286).

Por fim, a questão torna-se: além da VR, onde encontrar a conciliação entre imersão e interatividade, mantendo a característica da co-criação de mundo como a da conclusão recém citada e, mais interessante, de forma que “language itself should become a gesture, a corporeal mode of being-in-the-world [a linguagem mesma deve tornar-se um gesto, uma forma corpórea de ser-no-mundo]”. Diversas instâncias fora do meio digital são consideradas (jogos de “faz de conta”, realização de fantasias sexuais, parques de diversão, arte e arquitetura barrocas, rituais e o teatro; sobre o último, a maior aproximação com a VR é apontada em Artaud e Brecht); no capítulo seguinte, são as instâncias em meio digital as que

são percorridas (jogos eletrônicos, MUD, MOO e “Drama Interativo”⁴⁶). Em uma das modalidades do último é que se encontram as condições que mais se aproximam daquilo a que visa Ryan, instanciadas por ela pela remissão a dois projetos intitulados *Placeholder* e *Oz*; no caso do primeiro, o usuário participa do mundo ficcional através de aparelhagem (HMD) própria da VR, enquanto que no outro a VR é simulada, em parte, por atores reais (para superar as limitações de personagens criadas com Inteligência Artificial) que também se utilizam do HMD para estar presentes no espaço ficcional junto com o espectador/usuário. Ainda que as condições para o que a autora busca estejam próximas, segundo seu critério, nesta modalidade de obra, o ideal (obviamente, por ser um ideal) ainda não é realizado, restando o desafio de conseguir concretizar plenamente as três formas de imersão (temporal, espacial, emocional); a espacial é a que mais se beneficia, mas tanto a temporal como a emocional dependem fortemente de outros elementos capazes de induzi-las:

after a while the purely spatial immersivity of the medium will be taken for granted, and it will become more and more important to focus on emotional and temporal immersion. This will be done by populating virtual worlds with genuine characters and by creating opportunities for real-time dialogues between user and characters (RYAN, 2001, p. 330).

depois de um tempo, a imersividade puramente espacial será tida como um dado, e torar-se-á mais e mais importante focar-se nas imersões emocional e temporal. Isto será feito pelo povoamento dos mundos virtuais com personagens genuínos e pela criação de oportunidades de diálogo em tempo real com personagens e outros usuários.

Chegando ao fim de seu percurso, o objetivo maior de Ryan de conciliar narrativa com imersão e interatividade é projetado sobre um livro imaginário (por isso, o último capítulo é intitulado “The dream of...”), dentro de um romance, o qual não descreverei, que já trago meu leitor demais às voltas com a autora. Interessa-me, sim, alavancar a minha posição a partir do percurso sobre as suas razões que já expus. Acredito que abrindo mão do estrito objetivo da

⁴⁶ MUD significa *multi-user dungeon*, são jogos baseados em texto e pouco elemento gráfico, concentrando-se o foco nas ações dos usuários em tempo real dentro do mundo construído pelo texto. MOO significa *multi-user domains object oriented*, são similares ao MUD, no entanto, sem uma narrativa ou mundo pré-estruturado, favorecendo mais a comunicação entre usuários sob identidades criadas por eles mesmos. “Drama Interativo” inclui as formas do MUD e do MOO, aliadas a elementos gráficos mais sofisticados e à VR, podendo ter diversos resultados: “multimedia versions of MOOs (or conference rooms) in which physically distant users meet and converse in a virtual landscape under fictional identities; dramatic performances that place the spectator in a computer-generated setting, where he listens to or interacts with live actors; electronic theme-park rides during which the user explores a fantastic virtual world populated with computersimulated characters; and art installations that allow the user to perform a walk through a dynamic digital display [versões multimídia de MOOs (ou salas de conferência) nas que usuários fisicamente distantes se encontram e conversam em uma paisagem virtual sob identidades ficcionais; performances dramáticas que colocam o espectador em um cenário gerado por computador, em que ele ouve e interage com atores reais; passeios em parques temáticos eletrônicos, durante os quais o usuário explora um mundo virtual fantástico, povoado de personagens simulados pelo computador; e instalações artísticas que permitem ao usuário percorrer uma exibição dinâmica digital]” (RYAN, 2001, p. 317).

construção de narrativas –pois esta é apenas uma das formas remediadas pela literatura em meio digital–, pode-se encarar o seu gradiente de interatividade e capacidades imersivas nas diferentes formas da obra digital por ela descritas como o desdobrar-se de um processo crescente de criação de mundos junto com formas de existência possíveis nestes, os quais vão-se complexificando na medida em que se aproximam do ideal proposto pela autora, sem que isso implique qualquer sentido de superioridade dado pela aproximação a uma forma artística determinada (no caso de Ryan, do romance). Retomando a ideia dos “micro-ambienti infovitali” de Cuomo e relacionando-a com este “processo”, penso que as variações dos tipos de interatividade (no espectro da “reativa” à “produtiva”) e possibilidades imersivas devem ser vistas como constituintes de diversos tipos de “micro-ambienti infovitali”. Ao invés de pensar em formas não-realizadas do ideal proposto pela VR, deve-se pensar em “formas de vida” correspondentes aos “microambienti” que as constituem; deve-se abrir mão de projetar um ideal de interação e imersão antropomórfico e pensar que cada um dos “microambienti” propõem modos de existência particulares a eles. Para isso, quisera fazer um paralelismo com o conceito de *Umwelt* proposto por Jakob von Uexküll⁴⁷. A ilustração mais conhecida de sua teoria é a da relação de um carrapato com a sua fonte de alimento, que é um mamífero qualquer que dele se aproxime:

The tick hangs motionless on the tip of a branch in a forest clearing. Her position gives her the chance to drop on a passing mammal. Out of the whole environment, no stimulus affects her until a mammal approaches, whose blood she needs before she can bear her young. (...) Of all the influences that emanate from a mammal's body, only three become stimuli, and those in a definite sequence. Out of the vast world which surrounds the tick, three stimuli shine forth from the dark like beacons, and serve as guides to lead her unerringly to her goal. To accomplish this, the tick besides her body with its receptors and effectors, has been given three receptor signs, which she can use as sign. And these perceptual cues prescribe the course of her actions so rigidly that she only is able to produce corresponding effector cues. / The whole world around the tick shrinks and changes into a scanty framework consisting, in essence, of three receptor cues and three effector cues –her *Umwelt*. But the very poverty of this world guarantees the unfailing certainty of her actions, and security is more important than wealth (UEXKÜLL, [1934] 1957, p.11-12).

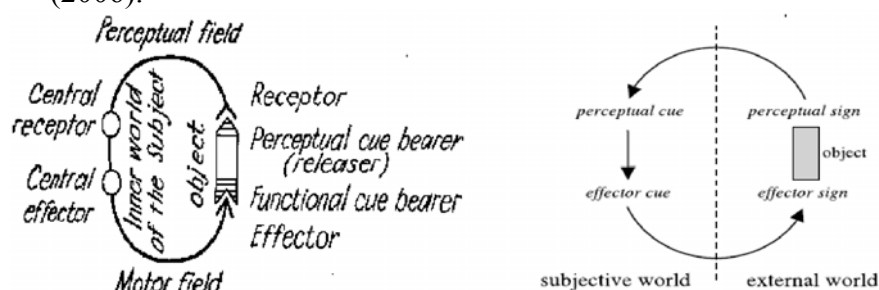
O carrapato está pendurado, imóvel na ponta de um galho em uma clareira da floresta. Sua posição permite-lhe deixar-se cair sobre um mamífero que passa. Em todo o ambiente, nenhum estímulo o afeta até a aproximação de um mamífero, de cujo sangue o carrapato necessita antes de ter suas crias. (...) De todos os fluidos que podem dimanar de um mamífero, apenas três tornam-se estímulos para o carrapato; e estes em uma sequência bem definida. Do vasto mundo que rodeia o carrapato, três estímulos brilham na escuridão como faróis e servem-lhe de guias inequívocos para o seu objetivo. Para atingi-lo, o carrapato, ademais de ter sido dotado com seus receptores e efetores, também possui três signos de recepção, os quais pode usar como estímulos de signo. E estes sinais de percepção prescrevem o curso de

⁴⁷ Von Uexküll, biólogo atuante nas primeiras décadas do século XX, é mais conhecido no âmbito da filosofia e da teoria da literatura pelo modo como seus escritos sugeriram pensamentos sobre a relação entre o corpo e o mundo a filósofos como Cassirer, Heidegger, Merleau-Ponty e Deleuze, assim como pela sua contribuição ao nascimento do campo da biossemiótica. Veja-se Buchanan (2008) e Chien (2006). Introduzo-o, neste primeiro instante, para delinear a ideia de pensar a obra literária em meio digital enquanto *Umwelt*. No capítulo quarto, retomarei-a junto com Merleau-Ponty, dando-lhe o acabamento que a propõe como um todo.

suas ações de forma tão rígida que ele pode produzir apenas os sinais correspondentes ao efetor. / O mundo inteiro ao redor do carrapato se reduz e transforma em um pequeno marco consistente, em essência, de três sinais para o receptor e três sinais para o efetor -seu *Umwelt*. Mas é a mesma pobreza deste mundo a que garante a certeza de suas ações, e a segurança é mais importante do que a riqueza.

Von Uexküll está descrevendo como, em seu conceito de *Umwelt*, sujeito e objeto são parte um do outro. Colocando-se na perspectiva “do carrapato”, o mamífero que dele se aproxima é parte consituente do próprio carrapato, funcionando como significado de um significante. Isto fica mais claro entendendo o que Uexküll chamou de “ciclo funcional”:

Figura 11 - Ciclo funcional de Uexküll. À esquerda como desenhado pelo mesmo (UEXKÜLL, 1957); à direita como simplificado por Macinnes e Di Paolo (2006).



Um organismo possui receptores e emissores de percepção (perceptual cues), por um lado, e efetores e emissores de efeitos (effectual cues) por outro lado; quando algo entra em sua percepção, só o faz por que é significativo para o organismo, quer dizer, a percepção torna-se um signo, o que faz com que o organismo emita um efeito ou, de forma mais simples, aja em função do signo recebido; esta ação pode tornar-se um novo signo de percepção se, como resultado dela, um novo signo perceptivo for emitido, o que dá início a um novo ciclo. Assim, no exemplo do carrapato, dá-se uma sequência de três ciclos: 1) a presença do mamífero é percebida pela recepção de sinais químicos (olfativos), cujo efeito é o soltar-se das patas do carrapato dos galhos da árvore; 2) o soltar-se inicia um novo ciclo em que o signo perceptivo será dado pela recepção de um impacto (a queda sobre o mamífero) cujo efeito é o movimento de desvirar-se uma vez caído sobre o mamífero; 3) uma vez desvirado, o signo perceptivo é o calor, cujo efeito é a ida ao encontro da fonte e o enterrar do hipostoma. Entre um ciclo e outro, cada percepção perde significatividade em relação à seguinte, quer dizer, há uma sintaxe única, cujo encadeamento de signos é, dito informalmente, olfato-impacto-calor, sendo o calor irrelevante enquanto não for dado o impacto, nem o olfato sendo relevante após dado o impacto. É da percepção e emissão de signos que se constrói o *Umwelt* do carrapato, do qual o mamífero faz parte enquanto contraparte aos significantes perceptivos

e efetivos emitidos pelo primeiro, daí o sentido das linhas finais da citação acima: *The whole world around the tick shrinks and changes into a scanty framework consisting, in essence, of three receptor cues and three effector cues – her Umwelt.*

Proponho, assim, um paralelismo entre *Umwelt* e os “microambientí”. Não se trata de comparar carrapatos a seres humanos, mas sim considerar a ideia de que, assim como para o carrapato *the whole world shrinks and changes* de acordo com os seus receptores e efectores em função de três estímulos *significativos*—entre tantos outros *insignificativos*—, sendo essa relação funcional a que constrói o seu “ambiente di vita” – ou *Umwelt*—, do mesmo modo os “microambientí info-vitali” propostos pelas obras em meio digital hão de construir-se a partir da relação funcional entre os elementos que nelas se apresentam como *significativos* e as possibilidades de ação sobre estes elementos. Isto não é mais que o próprio conceito de interatividade explorado acima, tanto na formulação sintética de Lopes como na mais elaborada de Ryan. Obviamente, o paralelismo proposto exige alguns ajustes. Desenvolvendo-o um pouco mais, e indo em direção dos termos que eu mesmo propus ao longo de meu arrazoado, o “modo de existência” do carrapato em seu *Umwelt* é constituído tanto pela sua percepção como pelos efeitos e capacidades de se efetuar: carrapato e mamífero são uma mesma entidade, parte e contraparte em um único processo de significação interno ao *Umwelt* do carrapato, sendo o seu “modo de existência” e suas capacidades de “intervenção material” funções dos estímulos que se apresentam com significatividade. Lembro a meu leitor que, mais acima, afirmei que uma obra que exija nada mais que o apertar de uma tecla resume o modo de existência do leitor no ambiente a essa única ação, enquanto que uma obra que exija cliques e giros de mouse e apertar de teclas propõe um modo de existência mais complexo (em nota, instei a que esta ideia fosse retida). Relacionando-se esta ideia com o conceito de *Umwelt* deve ficar mais claro que os *Umwelten* construídos na interação com as diferentes obras possíveis serão caracterizados pelos ciclos funcionais que os constituam e pelos componentes envolvidos nos ciclos. Assim, para tomar um caso concreto e simples, quisera remeter à obra *I, We, You*, de Dan Waber e Jason Pimble (2005)⁴⁸. Trata-se de uma sobreposição de palavras, acomodadas de forma a sugerir a forma de um cubo em 3D, em cujo centro encontra-se o pronome “I” (eu), circundado (nos três eixos) por diversos verbos e ainda pelos pronomes “You” (você/tu) e “We” (nós). Um *screenshot* ilustra melhor:

⁴⁸ http://collection.eliterature.org/1/works/waber_pimble__i_you_we/index.html

Figura 12 - Screenshot de *I, We, You*, de Waber e Pimble (2005).



Três são as formas de interagir com esta obra: olhar passivamente como ela se movimenta; parar o seu movimento espontâneo com um clique do mouse (movimento que se reiniciará a cada 10 segundos); controlar o movimento pelo clique do mouse mantido, acompanhado de “arrastar” do cursor (cuja direção determina o movimento). Isto no que se refere à interação com o seu aspecto puramente perceptivo. Em seguida, a cada uma destas formas de interação material somam-se as possibilidades de leitura das palavras. Olhando com atenção, além do fato óbvio de “eu” (I) estar no centro, percebe-se que o “você/tu” (You) forma um primeiro raio de abrangência e o “nós” (We) um segundo, de maior alcance. Dentro destes três raios, marcados pelos pronomes pessoais, aparecem e desaparecem, de acordo com o movimento, as demais palavras, sendo estas, em princípio, todas verbos, mas também podem ser adjetivos ou substantivos, de acordo com como forem entendidas. Feita esta descrição, passo agora a estabelecer o que vejo como o “ciclo funcional” aqui. Uma vez que todos os elementos presentes à percepção visual são palavras, são elas os sinais perceptivos com significatividade, quer dizer, apresentam-se, de saída, como percepções significativas, sendo, de fato, lidas inevitavelmente⁴⁹. Isto é importante porque de todos os passos que vou

⁴⁹ Remeto-me aqui às palavras de Heidegger, no famoso §32 de *Sein und Zeit*, acerca do modo existencial denominado *Zuhandenheit*: “La simple visión de las cosas inmediatas en el habérselas con ellas comporta de un modo tan originario la estructura de la interpretación que precisamente una aprehensión de algo, por así decirlo, libre de 'en cuanto' demanda una cierta readaptación. El nada - más - que - tener - ante - sí una cosa se da en el puro quedarse mirando esa cosa en cuanto ya - no - comprenderla. Esta percepción carente de 'en cuanto' es una privación del simple ver comprensor, no más originaria que éste, sino derivada de él [A simples visão das coisas imediatas e o lidar com elas traz consigo um modo tão originário da estrutura da interpretação que, precisamente, a apreensão de algo, por assim dizê-lo, livre do 'em quanto', demanda uma certa readaptação. O nada-mais-que-ter-diante-de-si uma coisa dá-se no puro ficar olhando essa coisa enquanto já-não-compreendê-la. Esta percepção carente do 'em quanto' é uma privação do

dar, este é o único que me parece fora de questão: o aparecer inaugural da obra é dado inelutavelmente na forma de disposição *de palavras*, de percepções significativas as quais, se o meu leitor assim o quiser, pode chamar também –em vocabulário fenomenológico– de *sinais com intenção significativa*. Agora, bem, sem ainda considerar o movimento –que há de começar em 10 segundos ou ser iniciado imediatamente pela ação sobre o mouse–, de partida, o *Umwelt* que emerge da interação entre os perceptos e a percepção é constituído pelas palavras lidas. Admite-se, outrossim, que as palavras em visão periférica podem não ser reconhecidas como palavras de imediato, mas considerando que a leitura e processamento de uma palavra não requer mais do que 225ms (milissegundos), a diferença entre visão periférica e foveal é desprezível em se tratando de reconhecer, de fato, os objetos da visão periférica como palavras⁵⁰. A descrição do que sucederá pode ser discutida, mas, no entanto, permito-me afirmar que da composição entre periferia da visão e primeiro plano da visão emerge a profundidade, em função da ordenação dos tamanhos de fonte e intensidade de cor, de forma decrescente da “superfície” para o “fundo”, seguindo a forma geral da visão frontal de um cubo, segundo a qual as extremidades mais distantes (do fundo) parecem estar mais próximas entre si do que as extremidades vistas frontalmente. Daí obtém-se, então, a forma espacial primeira do *Umwelt*, a qual há de se confirmar ou não de acordo com as seguintes etapas de percepção e reação. Neste primeiro instante, têm-se palavras, cuja significação, ainda que inevitável, é irrelevante, as quais compõem um cubo em função de sua disposição, tamanho e cor. Por que digo “forma espacial primeira”? Porque sem movimento, ainda está indeterminada a relação a ser estabelecida com a “cubidade” formada: é ela todo o espaço, ou apenas um elemento dentro de um espaço maior que se revelará, por exemplo, esférico? Só o movimento o dirá. Por agora, considerando o esquema do ciclo funcional, os caracteres aparentes funcionam como estímulo, que se configuram como percepção significativa “cubo-

simples ver compreensor, a qual não é mais originária que ele, mas sua derivada].” (HEIDEGGER, 2005 [1927], p.173), desta forma, as palavras já se doam à percepção equanto palavras, e não enquanto outra coisa. Percebê-las como outra coisa seria, sim, um ato derivado, que não é, de todos modos, impossível, mas, ainda assim, secundário à percepção primeira enquanto palavra.

⁵⁰ Acerca da percepção visual e leitura de palavras, Rayner (1998) recopilou e sistematizou estudos de um período de vinte anos (1978-1998); de seu artigo é que extraio as informações a seguir. Há três regiões da visão: periférica, parafoveal e foveal. É a região foveal a que possui mais acuidade visual. A leitura a partir apenas das visões periférica e parafoveal é impossível, pelo que levo em conta apenas a diferença periférica/foveal, ainda que alguma informação seja obtida da visão parafoveal. Como dito, o período de uma *fixação* (instante em que o olho se detem sobre uma região e abrange em região foveal o espaço aproximado de 8 letras) é de, em média, 250ms, sendo que nos primeiros 50ms já se obtém a informação necessária para processar a palavra. Uma *sacada* é o movimento do salto da visão de uma região para outra (falando sempre, aqui, do movimento do olho no processo de leitura); uma *sacada* demora em torno de 30ms. Ou seja, somados os tempos de uma *fixação*, uma *sacada*, e outra *fixação* tem-se menos de 600ms para o processamento de duas palavras, o que, para a obra que estou abordando aqui, sugere haver um espaço de tempo abundante para ler diversas palavras em poucos segundos e reconhecer de imediato o cubo como um cubo *de palavras*.

de-palavras”, cuja contraparte efectiva, pelo lado do receptor, é a intenção da forma geométrica composta de sinais carregados de significações (palavras entendidas) interpretados neste ou noutra sentido⁵¹. Algumas alternativas se seguem: a interpretação das palavras (que podem ser interpretadas em seus significados isolados ou interpretadas em combinação, formando significados compostos, como frases) até a obra iniciar seus movimentos espontâneos (que são quatro, alternando a cada 10s, numa ordem fixa e em loop: rotação horizontal em torno do eixo y ; rotação vertical em torno do eixo x , rotação horária em torno do eixo z ; rotação diagonal, em ângulo de 45° , em torno do eixo x em seu lado positivo); a interpretação das palavras e o manipular imediato da obra por meio do *mouse*; a interpretação das palavras até a obra iniciar seus movimentos espontâneos, interrompendo-os por meio do *mouse* e manipulando a obra. Seja qual for a alternativa, iniciado o movimento, seja o espontâneo da obra, seja o dado pela manipulação desta, pode-se agora estar certo de que o espaço é cúbico, e nada há “fora” do cubo, quer dizer, é este o espaço do *Umwelt*, no qual há de se desempenhar o modo de existência do leitor. As alternativas que mais interessam aqui, para mim, são as que envolvem a manipulação da obra. Interpretar as palavras, insisto, é algo que se dá já de saída; agora é importante considerar o que se faz dessa interpretação quando as palavras entram em movimento e, mais ainda, quando seu movimento é o realizado pelo leitor. Como descrito há pouco, e pode ser visto no *screenshot* anterior, há três palavras cujas instâncias possuem três cores: “I” (bordô), “You” (azul), “We” (amarelo). As demais palavras são todas em cor preta, sendo que todas as cores variam apenas em sua intensidade, de acordo com a posição no cubo. Se um primeiro ciclo funcional se cumpre pela percepção dos estímulos visuais de um espaço cúbico preenchido por sinais com intenção significativa, um segundo ciclo inicia-se pelo “agarrar” do espaço por meio do mouse. Seja feito este “agarrar” interrompendo o movimento, seja ele percebido pela sequência de clique e arrastar do cursor, o fato é que aí se revela a possibilidade do agir material do leitor. Materialmente, suas possibilidades de ação são de “agarrar” um ponto, determinado por onde posicione o cursor. O efeito desta ação é a mudança da posição das palavras, sendo que as palavras em preto são substituídas por outras que não estavam à vista antes do movimento, enquanto que “You” e “We” são invariáveis: movem-se e desaparecem, mas seu lugar é novamente ocupado pela mesma palavra. Ainda, “I” é fixo no centro do cubo, não se move de forma alguma. Assim, a intervenção material traz à tona outra característica do *Umwelt*: possui entidades fixas e

⁵¹ Peço aqui a meu leitor que se atente para a diferença sutil -e crucial- entre, por um lado, o receber um estímulo que constituiu a percepção do “cubo-de-palavras” enquanto forma significativa para a percepção (tenho um *isto diante de mim*, um objeto que *me concerne*) e, por outro lado, a forma geométrica composta por sinais significativos (um cubo formado por palavras *que significamos*, *b, c...n*) que serão interpretados.

variáveis, o que adiciona outra significação a elas. Em primeiro lugar, permite construir disposições de palavras, de forma a sintagmatizá-las. Um exemplo:

Figura 13 - Screenshot de *I, We, You*. Formação da frase “we time you improvise I pacify”.



Diversos sintagmas como esses podem ser formados, em distintas direções, alguns com sentido, outros sem. Para além disto, no entanto, creio que o importante é a composição geral do cubo obtida pelos movimentos dados pelo leitor: a variabilidade das palavras em preto e a invariância das coloridas tornam todas as frases possíveis – absurdas ou cheias de sentido– a expressão de uma ação conjunta entre as pessoas de “I”, “You” e “We”, exatamente pela disposição em raios de abrangência que mencionei há pouco. Toda ação descritível pelos possíveis sintagmas a serem formados, em qualquer direção, caem dentro do círculo dos pronomes, que decresce em abrangência de acordo com a pessoa gramatical, sendo o de “We” o mais amplo e o de “I” o mais restrito. Coloco aí, então, o completar-se do segundo ciclo, no estabelecimento de um sentido abrangente para a totalidade do cubo, sentido que se dá pela manipulação dos elementos que no primeiro ciclo apareceram como sinais significativos. O *Umwelt* aqui construído, parafraseando von Uexküll acima, reduz-se a um espaço cúbico povoado de palavras, no qual o leitor existe a modo de um “agarrar” e arrastar. Evidentemente, “agarrar” e “arrastar” são empregados em um sentido figurado, pois não há, de fato, um nome para estas ações. Do ponto de vista de um observador externo, poder-se-iam empregar outros nomes, mas o interessante do conceito de *Umwelt* é fazer entender que, para o sujeito constituído junto com o próprio entorno, não há um nome preciso desde uma perspectiva interna, pois o seu agir equivale-se ao seu ser.

A descrição de *I, we, you* feita acima, ainda que sumária, não negligenciou o seu aspecto bastante simples. O *Umwelt* que se constrói na interação com o leitor acolhe poucos gestos. Não obstante, se meu leitor me permite lembrar-lhe da exposição de Ryan, não vejo por onde a exigência desta de que “language itself should become a gesture, a corporeal mode of being-in-the-world” não esteja sendo cumprida. Retomando o que eu vinha dizendo antes de reportar-me a von Uexküll, agora tendo exposto o seu conceito, para cada *Umwelt* proposto por diferentes obras, haverá uma forma de a linguagem tornar-se esse gesto que Ryan propõe.

Antes de exigir modos determinados de interação e capacidades de imersão, a atenção deve dirigir-se às características da “vida” (tendo em mente aqui a Cuomo e Diodato) que se exerce nos *Umwelten* propostos pelas obras. O da obra de Waber e Pimble é simples, se comparado, por exemplo, com o da obra *Palavrador*, abordada no capítulo anterior. Se meu leitor se lembrar da descrição feita então, as características deste apresentam um modo de existência do leitor em que os ciclos funcionais se multiplicam em função dos elementos significativos (espaço, sons, movimento, palavras sonoras e gráficas) apresentados pelo ambiente e dos perceptores e efectores de que se está dotado (audição direcional, deslocamento, disparo de palavras, mudança de perspectiva). Reportando-se ainda ao percurso histórico do capítulo anterior, da combinação e permutação de palavras aos hipermídia, é possível afirmar que ao lado de outras formas de historiar as transformações pelas quais a literatura em meio digital passou, pode-se vislumbrar a história do nascimento e evolução dos *Umwelten* decorrentes dos encontros entre os esforços criativos dos artistas/programadores, desenvolvimento material e informático das máquinas e inserção/difusão de uma cultura informatizada entre o público/usuário/leitor.

Quisera encaminhar-me agora para uma síntese do exposto ao longo deste capítulo, situando-o assim em relação ao capítulo anterior e ao que segue. Passando pelo “problema do código”, vê-se que há toda uma infraestrutura que subjaz àquilo que um leitor percebe no monitor, a qual coloca questões importantes para o estudo da literatura em meio digital em sua base material e informática, mas – espero ter convencido meu leitor disto– cujo estudo não pode ser alçado ao todo das questões que a investigação pode colocar, havendo questões a serem exploradas na superfície fenomênica das obras, relativas à sua percepção e interpretação, que podem vir a ser relacionadas com dita infraestrutura, desde que esta se manifeste enquanto propriedade estética; na ausência desta manifestação, é legítimo ater-se à superfície onde se dá o processo de interação do leitor com aquilo que é construído pela *performance* dos processos subjacentes, ou seja, os fenômenos que transcendem o código enquanto *semiótica digital* e dão emergência ao que –visto com Simanowski– considera-se como próprio do *meio digital*. Isto é, situar-se na superfície e ater-se a ela enquanto lugar de interação com os elementos sensíveis, com as percepções significativas que constituem o *Umwelt* proposto pela obra – e não propriamente com os materiais (plataformas de programação e *hardware*) utilizados para construir o programa que dá lugar à obra–. Neste sentido, as obras não são nem mais, nem menos *obras literárias em meio digital* por serem construídas para a leitura na tela de um monitor, em um ambiente virtual a ser acessado por meio de trajes, *data-gloves* e *HMD* ou em uma instalação: em cada uma destas possibilidades

técnicas há formas de se construir *Umwelten* que devem ser analisados em seu próprio domínio de construção. Ao lado da pesquisa por um ideal de interatividade e imersão que perpassa todas as possibilidades técnicas, creio que também se pode contemplar como *Umwelten* particulares propõem diversos modos de existência para o leitor, pela experiência de se exercer no ambiente enquanto uma síntese de sua capacidade interpretante e as possibilidades de percepção e efecção propostas pelas obras –como, enfim, o gesto da existência do leitor se torna linguagem–. Se, como sugeri ainda há pouco, se olhar para a história da literatura em meio digital feita para o computador pessoal, vê-se o desenvolvimento de *Umwelten* e modos de existência nestes irem-se complexificando paralelamente ao desenvolvimento de *hardwares* e *softwares*, o que se traduz, nos termos que venho adotando nestas últimas linhas, pela possibilidade de acolher cada vez mais o gesto do leitor: da pura combinação e permutação de palavras à possibilidade de construir novos objetos significativos no “momento” hipermídia (lembrando-se de Funkhouser), é a capacidade de exercer uma existência poética, para além dos dados primeiros dos *Umwelten*, que se está potencializando. Entenda-se “existência poética” não como uma “multiplicidade de interpretações” qualquer, como se derivou dos fervores em torno a Barthes – que, talvez, tenha sido traído neste particular–, mas como a efetiva capacidade de contribuir com elementos concretos para um dado *Umwelt*, como exemplificado anteriormente na aproximação ao *Palavrador*, ou logo acima, na exploração de *I, We, You*. Se, por um lado, não se deve enxergar aí qualquer teleologia, por outro, parece-me que a ampliação das capacidades de intervenção material do leitor mostram tanto um andar em direção de tornar o próprio modo de existência do leitor uma característica do uso literário da linguagem em meio digital, como em direção de se explorar a constituição de diferentes corporalidades do leitor, isto é, de uma estética do “sentir-digital”. São essas duas direções que pretendo explorar nos capítulos a seguir: no terceiro, o que diz respeito ao uso literário da linguagem em meio digital e, no quarto, a exploração de uma estética do “sentir-digital”.

CAPÍTULO TERCEIRO

DAS TRÊS ESCRITAS E O *RICORSO* DO CORPO

Neste capítulo quisera encerrar uma primeira parte do raciocínio total da tese. Procurei nos dois capítulos anteriores marcar um percurso histórico, considerando matéria e forma ao longo do tempo e levantar questões de importância central para a minha proposta, acerca de como ler a obra literária em meio digital e como pensar a construção de uma presença corporal do leitor na sua interação com a obra.

Agora, quisera dar um fecho com uma especulação histórica. Irei retomar momentos do esboço histórico do primeiro capítulo e das questões levantadas no segundo e tratarei de construir uma visão panorâmica e sintética acerca da evolução do uso literário da linguagem na obra em meio digital. Para isso, hei de me remeter à doutrina de Giambattista Vico, ainda que com ressalvas que colocarei no momento oportuno.

Antes de entrar nesse propósito geral do capítulo, no entanto, necessito fazer esclarecimentos acerca dos meus próprios termos nas linhas recém escritas. Perdoe-me o leitor a necessidade de explicação de meu mesmo texto, que deveria ser claro de partida, mas prefiro antes aborrecê-lo um cadinho agora a confundi-lo em tudo o que segue. O capítulo há de se construir, pois, em dois movimentos. Primeiro, estes esclarecimentos, segundo, a formulação de mencionada especulação histórica.

Finalizando o capítulo anterior, e agora mesmo, empreguei a locução “uso literário da linguagem em meio digital”/“na obra em meio digital”. De uma forma, retoma-se aqui o diálogo com os ditames de Simanowski acerca da função do signo linguístico na obra em meio digital⁵²: não é uma questão de proporção, mas da função desempenhada pelo signo linguístico na economia de uma determinada obra. Pode-se dizer também, segundo penso, que a presença do signo linguístico *as a linguistic phenomenon* carrega consigo a sistematicidade de sua origem, quer dizer, o ser uma instanciação do sistema de uma língua⁵³. O signo linguístico se apresenta também enquanto objeto, sendo carregado de outras significações não-linguísticas, assim como apresenta-se rodeado de outros objetos de significação não-linguística. De onde proviriam essas significações, acredito tê-lo expressado no capítulo

⁵² Novamente: “If the text continues to be important as a linguistic phenomenon, then we may speak of digital literature. If the text becomes primarily a visual object of interaction, then we are dealing with digital art [Se o texto continua a ser importante enquanto fenômeno linguístico, então devemos falar em literatura digital]” (SIMANOWSKI, 2010, p. 40).

⁵³ Talvez, a medida da possibilidade de se referir a um determinado programa (face à discussão do capítulo precedente, creio que posso referir-me às obras como *programas*, sem sobressaltos) enquanto obra literária seja a necessidade de tradução dos signos linguísticos entre línguas diferentes.

anterior ao referir-me em nota à estrutura de pré-compreensão de Heidegger. Quisera, no entanto, complementar, enquanto fonte destas significações, para além do carácter geral da pré-compreensão, com uma referência à ideia de “sistema dos objetos tecnológicos” de Baudrillard. É certo que o autor a propôs em um contexto de crítica, procurando resolver problemas colocados pela sociedade de consumo, situando-se intelectualmente de encontro ao marxismo estrutural assim como ao próprio estruturalismo e à semiologia deste proveniente⁵⁴; no entanto, também de ambos derivou a ideia que eu quisera reter aqui: de uma forma menos rígida do que o sistema da língua, os objetos tecnológicos do cotidiano também constituem um sistema. Melhor dito, dois sistemas: um concernente a eles por si mesmos, cujos elementos mínimos são os “tecnemas”⁵⁵, outro concernente à sua circulação enquanto objetos de consumo, no qual são investidos de valores, de forma que chegam a contradizer o sentido puramente técnico – e supostamente nítido – do primeiro sistema:

Chacun de nos objets pratiques est affilié à un ou plusieurs éléments structurels, mais par ailleurs ils fuient tous continuellement de la structuralité technique vers les significations secondes, du système technologique dans un système culturel. L'environnement quotidien reste, dans une très large mesure, un système «abstrait» : les multiples objets y sont en général isolés dans leur fonction, c'est l'homme qui assure, au gré de ses besoins, leur coexistence dans un contexte fonctionnel, système peu économique, peu cohérent, analogue à la structure archaïque des moteurs à essence primitifs: assortiment de fonctions partielles, parfois indifférentes ou antagonistes. La tendance actuelle n'est d'ailleurs pas du tout de résoudre cette incohérence, mais de répondre aux besoins successifs par des objets «nouveaux». Ainsi se fait-il que chaque objet, additionné aux autres subviennent à sa fonction propre, mais contreviennent à l'ensemble, parfois même subviennent et contreviennent en même temps à sa fonction propre (BAUDRILLARD, 1968, p.14).

⁵⁴ Quisera, outrossim, remarcar que não intenciono desrespeitar a originalidade e evolução do pensamento de Baudrillard. Sei que d'*O sistema dos objetos*, de 1968, ao que ele produziu nas décadas seguintes há grandes mudanças de posição, já visíveis pouco tempo depois da obra de 68, em *Por uma crítica à economia política do signo*, de 1972. Remeto-me ao seu sistema dos objetos interessado na esquematização do investimento significativo sobre objetos culturais. Já em seguida, com o mesmo espírito, hei de remeter-me à esquematização da construção do “mito” nas *Mitologias* de Roland Barthes.

⁵⁵ “La technologie nous raconte une histoire rigoureuse des objets, ou les antagonismes fonctionnels se résolvent dialectiquement dans des structures plus larges. Chaque transition d'un système à un autre mieux intégré, chaque commutation à l'intérieur d'un système déjà structuré, chaque synthèse de fonctions fait surgir un sens, une pertinence objective indépendante des individus qui la mettent en œuvre: nous sommes là au niveau d'une langue, et on pourrait, par analogie avec les phénomènes de la linguistique, appeler «technèmes» ces éléments techniques simples — différents des objets réels — sur le jeu desquels se fonde l'évolution technologique. A ce niveau il est possible d'envisager une technologie structurale qui étudie l'organisation concrète de ces technèmes en objets techniques plus complexes, leur syntaxe au sein d'ensembles techniques simples — différents des objets réels — que de sens entre ces divers objets et ensembles [A tecnologia nos conta uma história rigorosa dos objetos, na qual os antagonismos funcionais se resolvem dialeticamente em estruturas mais amplas. Cada transição de um sistema a um outro melhor integrado, como comutação no interior de um sistema já estruturado, cada síntese de funções, faz surgir um sentido, uma pertinência objetiva independente dos indivíduos que a implementaram: estamos no nível de uma língua, e poderíamos, por analogia com os fenômenos da linguística, chamar de 'tecnemas' a estes elementos técnicos simples - diferentes dos objetos reais - em cujo jogo se funda a evolução tecnológica. Neste nível é possível vislumbrar uma tecnologia estrutural que estude a organização concreta desses tecnemas em objetos técnicos mais complexos, sua sintaxe no seio dos conjuntos técnicos simples - diferentes dos objetos reais - assim como os sentidos entre os diversos objetos e conjuntos]” (BAUDRILLARD, 1968, p.12)ⁱⁱ.

Cada um de nossos objetos práticos está afiliado a um ou mais elementos estruturais, mas, para além disso, todos fogem continuamente da estruturalidade técnica em direção dos significados secundários, do sistema tecnológico a um sistema cultural. O ambiente cotidiano é, em grande medida, um sistema 'abstrato': os múltiplos objetos são aí, em geral, isolados em sua função; é o homem que assegura, no grau de suas necessidades, sua existência em um contexto funcional, sistema pouco econômico, pouco coerente, análogo à estrutura dos motores primitivos: variedade de funções parciais, às vezes indiferentes ou antagônicas. Para além disso, a tendência atual não é a de resolver essa incoerência, mas de responder às necessidades sucessivas por meio de objetos 'novos'. E assim acontece que este objeto, adicionado aos outros, cumpre com sua função própria, mas contravém ao conjunto, por vezes cumprindo com sua função e contrariando-a ao mesmo tempo.

Agora, bem, o termo “objeto”, no sentido em que Baudrillard o emprega aqui, refere-se ao que comumente se entende por objeto de consumo, de móveis, automóveis e geladeiras a eletroeletrônicos. Da mesma forma, pode-se aí incluir os computadores pessoais. É fácil integrá-los na lógica do percurso de objeto puramente técnico a objeto cultural e produzido em série, da desfuncionalização dos sintagmas técnicos a constituírem-nos como objeto do “sistema dos objetos”. O passo que eu quisera sugerir é o de considerar essa lógica também no nível do *software*: para além do próprio *hardware*, os *softwares* passariam igualmente pela desfuncionalização de seus sintagmas técnicos (o que o programa/aplicativo *deve* fazer, para que *serve*), vindo a fazer parte de um “sistema de objetos digitais”, os quais passam a circular e a serem procurados e/ou consumidos em correspondência com valores em muito afastados do sentido estritamente técnico, seja na escolha do sistema operacional e seu *design* (aqui, considerem-se, como exemplos, os popularíssimos *MacOS*, *Microsoft Windows* e *Linux*), seja na escolha de “ferramentas”, como editores de texto, editores de imagem, editores de som, navegadores, seja na escolha de substitutivos para aparelhos outrora desvinculados do computador pessoal, como os *players* de mídia. Da linguagem de máquina (ou de “baixo nível”) às linguagens *assembly* e às linguagens de “alto nível” (como *C++*, *Java*, *Pascal*, *Python*, *Action Script* etc.) encontram-se os “tecnemas” em seu estado mais puro; já os produtos construídos com linguagens de “alto nível”, estes começam a abrir-se para o investimento de valores, nos termos da discussão de Baudrillard, “inessenciais”⁵⁶, isto é, que

⁵⁶ “En toute rigueur, ce qui arrive à l'objet dans le domaine technologique est essentiel, ce qui lui arrive dans le domaine psychologique ou sociologique des besoins et des pratiques est inessentiel. Nous sommes continuellement renvoyés par le discours psychologique et sociologique sur l'objet à un niveau plus cohérent, sans rapport au discours individuel ou collectif, et qui serait celui d'une langue technologique. C'est à partir de cette langue, de cette cohérence du modèle technique que peut se comprendre ce qui arrive aux objets par le fait d'être produits et consommés, possédés et personnalisés [A rigor, o que ocorre ao objeto no domínio tecnológico é essencial; o que lhe ocorre no domínio psicológico ou sociológico das necessidades e das práticas é inessencial. Somos continuamente remetidos, pelo discurso psicológico e sociológico sobre o objeto, a um nível mais coerente, sem relação com o discurso individual ou coletivo, e que seria o de uma língua tecnológica. É a partir dessa língua, dessa coerência do modelo técnico, que se pode compreender o que ocorre aos objetos pelo fato de serem produzidos e consumidos, possuídos e personalizados]” (BAUDRILLARD, 1968. p.9-10).

não dizem respeito diretamente ao sentido funcional do objeto, mas, sim, a expectativas sociais e psicológicas ou, se assim se quiser, culturais. Para referir-me a outro paralelismo com a linguística feito por Baudrillard, os sintagmas técnicos são denotativos, mas quando entram no sistema dos objetos, ganham conotação, justamente pelos investimentos inessenciais que os afetam em sua forma e chegam, inclusive, a repercutir em sua função primordial –sua razão técnica–. Assim, se é possível ver entre os diversos programas/aplicativos uma diversidade de “estilos” em seus modos de apresentação ao usuário, refletida na interface, por exemplo, na maneira como “menus” se abrem, na disposição dos “botões”, na fonte empregada etc., uma variabilidade ainda maior é visível nos produtos construídos com esses programas/aplicativos, como páginas de *internet*, jogos, literatura (em meio digital, no sentido já delimitado em meu arrazoado) etc. Evidentemente, ao se falar nestes últimos, já se está no limite do terreno do sistema dos objetos propriamente ditos, vez que nem todos os produtos do trabalho com os programas/aplicativos visam propriamente ao consumo no mercado de objetos digitais –por assim chamá-lo–. Neste limite é que ocorre o evento da inovação, do uso artístico, que foge à serialidade dos produtos do mercado de objetos digitais, ainda que o resultado possa vir a ser posteriormente capturado em sua forma pelo processo de serialização. Pense-se no exemplo banal dos *screensavers*: seu propósito inicial era o de conservar a vida útil dos monitores de tubo (de raios catódicos), fazendo com que ou o monitor não tivesse imagem alguma ou tivesse uma imagem que não fosse estática (queimando, sem propósito, o fósforo da região da tela onde estivesse a imagem), e o desafio técnico quando de seu surgimento (1983) não era o de criar imagens atraentes, mas sim o de não causar pane no computador.⁵⁷ Tornaram-se de fato um produto comercial em 1989, quando foi desenvolvido o *Magic Screensaver* (um gerador de screensavers), para *Windows 2.0* e, em anos seguintes, o *After Dark* e o *Magic 2000*. Algum tempo depois, c. 1997, já havia artistas trabalhando o *screensaver* como modo de expressão artística e deu-se, em 2000, uma exibição intitulada *Refresh: The Art of the Screensaver*, organizada pelo ArtMuseum.net (projeto de artes digitais fundado pela *Intel*), para a qual vinte e dois artistas foram convidados a elaborar *screensavers*. A descrição da curadoria afirma: “This exhibition began with a relatively simple premise: to transform the outmoded,

⁵⁷ “One of the scary technical elements was the lack of protected memory or threading in early computers. A screensaver has to monitor every keyboard or mouse movement to know when to engage, so it has to be running in the background all the time. That means that any tiny error in our code *will* eventually be hit and crash the entire computer [Um dos elementos técnicos assustadores era a falta de uma memória protegida nos primeiros computadores. Um protetor de tela deve monitorar cada movimento do teclado ou mouse para saber quando agir, precisando, pois, estar em rodando em segundo plano o tempo inteiro. Isto significa que qualquer mínimo erro no código da programação irá ter consequências e travar todo o computador]”. Veja-se: <http://archive.today/gILER>.

utilitarian function of the screen saver into a digital form of public art. The result is a collection of 22 artist-produced screen savers that are both compelling works of art and functional computer programs [Esta exibição começou a partir de uma premissa simples: transformar a antiquada, e meramente utilitária, função do protetor de tela em uma forma de arte digital pública. O resultado é uma coleção de 22 protetores de tela produzidos por artistas, os quais são empolgantes obras de arte e, ainda, programas de computador totalmente funcionais]” (BUCKHOUSE e FALKENBERG, 2000)⁵⁸. Narrativas, animações e ambientes interativos, entre outras formas, foram exploradas pelos criadores envolvidos na exposição. A expressão destes artistas, pois, toma o objeto *screensaver*, o qual naquele ponto integrava o sistema dos objetos digitais, e, preservando-lhe o mínimo do sentido técnico (sua funcionalidade enquanto “descanso” para o monitor), preenche-o com uma nova função e conteúdo. Pudera-se retrucar-me que de nenhuma forma o sentido técnico do *screensaver* foi alterado, vez que os mesmos curadores afirmam “...and functional computer programs”. De fato, continuaram sendo tecnicamente funcionais e, não obstante, algo do sentido total dessa função perdeu-se ou foi reduzido: qual o sentido de sentar-se diante do monitor para não usá-lo? Se, de fato, quando surgidos os *screensavers* comerciais, suas imagens eram chamativas, estas se esgotavam em seu padrão de repetição; quando estes vêm a ser suporte de expressão artística, passa-se a um estado de ambiguidade, em que as imagens que lá estão para o momento de não-uso do monitor se tornam uma forma de usá-lo e, assim, o tempo em que o monitor não deveria ser objeto da atenção do usuário passa a ser o instante de uma contemplação atenta e interpretativa⁵⁹. No entremeio do *screensaver* comercial à sua exposição artística, ainda se pode encontrar um fato intermediário significativo: a criação de arte digital que usa o “conceito” dos *screensavers* sem, de fato, ser um: “The artist group Fakeshop and artist/programmer Scott Draves have both created projects that address the concept of screen savers but are not yet available in screen saver format. Fakeshop's HUIB_SCREENSAVER examines internet cookies to create a beautiful yet disturbing combination of html and images [O grupo de artistas Fakeshop e o artista e programador Scott Draves criaram projetos que abordam que abordam o conceito do protetor de tela, mas que ainda não estão disponíveis em forma de protetor de tela. O HUIB_SCREENSAVER do

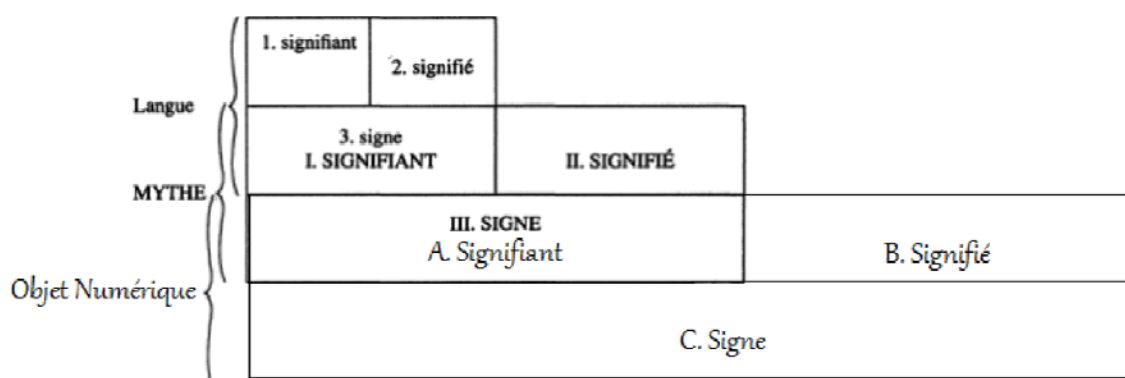
⁵⁸ A exibição já não está hospedada no ArtMuseum.net, cujo endereço web mudou, mas pode ser encontrada via archive.org, podendo-se ler o texto curatorial e explorar os trabalhos normalmente. Veja-se: <https://web.archive.org/web/20010123224100/http://www.artmuseum.net/Refresh/about.html>.

⁵⁹ Nas palavras de James Buckhouse, curador da exposição, no ambiente corporativo “the only window out is your computer screen, and the only thing on your computer screen is poetically impoverished. My hope was to bring some small moment of art to the desktop [a única janela para fora é a tela do seu computador. E a única coisa na tela do seu computador é poeticamente pobre. Minha esperança era trazer um pouco de arte à área de trabalho]” (BUCKHOUSE apud MIRAPPAUL, 2000).

grupo Fakeshop examina *cookies* de internet para criar uma bela, porém perturbadora, combinação de html e imagens]” (BUCKHOUSE e FALKENBERG, 2000). Dizia eu, pois, que o objeto *screensaver* é preenchido com uma nova função e conteúdo, seja tornando-o um tipo de expressão artística –preservando o mínimo de seu sentido “tecnemático” –, seja pela apropriação apenas do “conceito” do objeto – seu funcionamento aparente no nível do visível⁶⁰–.

Em um sentido desprovido da denúncia e inflamação política que anima o seu discurso, é às *Mitologias* de Roland Barthes que eu quisera remeter para ilustrar meu raciocínio com o esquema que ele mesmo construiu (para entender como funciona o signo “mítico”), acrescido de uma “camada”:

Figura 14 - O signo “mítico”, segundo Barthes (1957, p.187), modificado por mim.



O terceiro termo (3) que perfaz o signo da língua (em nosso raciocínio, o signo “tecnemático”), torna-se o significante (I) do signo “mítico” (III), aqui, entendido como o “objeto tecnológico”, o qual preserva, por um lado, o seu sentido técnico, mas se expressa acrescido de “inessencialidades” no plano do significado (II); o objeto tecnológico, por sua vez, ao tornar-se objeto do “sistema dos objetos digitais”, expressa-se como um signo (C) que, por um lado, preserva em seu significante (A) o sentido técnico provindo de 3 e o sentido de “objeto tecnológico” provindo de III, e acrescenta-lhe ainda no plano do significado (B) as suas “inessencialidades”. Em um arrazoado alongado pelo didatismo, Barthes explica que na passagem da *langue* para o *mythe*, o signo linguístico, ao ser tomado como significante do *mythe*, torna-se sentido e forma, ao mesmo tempo:

⁶⁰ “No nível do visível”, quer dizer, como no caso do “HUHB_SCREENSAVER” de Draves, este não é um “descanso de tela”, apenas aparenta ser um.

Le signifiant du mythe se présente d'une façon ambiguë: il est à la fois sens et forme, plein d'un côté, vide de l'autre. Comme sens, le signifiant postule déjà une lecture, je le saisis des yeux, il a une réalité sensorielle (au contraire du signifiant linguistique, qui est d'ordre purement psychique), il a une richesse (...). En devenant forme, le sens éloigne sa contingence; il se vide, il s'appauvrit, l'histoire s'évapore, il ne reste plus que la lettre. Il y a ici une permutation paradoxale des opérations de lecture, une régression anormale du sens à la forme, du signe linguistique au signifiant mythique (...). Mais le point capital en tout ceci, c'est que la forme ne supprime pas le sens, elle ne fait que l'appauvrir, l'éloigner, elle le tient à sa disposition. On croit que le sens va mourir, mais c'est une mort en sursis: le sens perd sa valeur, mais garde la vie, dont la forme du mythe va se nourrir. (BARTHES, 1957, p.190-1).

O significante do mito se apresenta de maneira ambígua: é ao mesmo tempo sentido e forma, pleno de um lado e vazio do outro. Como sentido, o significante postula desde já uma leitura, eu apreendo com os olhos, ele possui uma realidade sensorial (ao contrário do significante linguístico, que é de ordem puramente psíquica), ele possui uma riqueza (...). Ao tornar-se forma, o sentido afasta a sua contingência; ele se esvazia, ele se empobrece, a história se evapora, nada mais resta do que a letra. Há aqui uma permutação paradoxal das operações de leitura, uma regressão anormal do sentido à forma, do signo linguístico ao significante mítico (...). Mas o ponto capital em tudo isso é que a forma não suprime o sentido, ela não faz mais do que empobrecê-lo, afastá-lo, ela o tem à sua disposição. Crê-se que o sentido vai morrer, mas é uma morte em suspenso: o sentido perde seu valor, mas mantém a vida, na qual a forma do mito vai se alimentar.

Este “esvaziamento” (il se vide) do sentido que não chega a ser um “supressão” (ne supprime pas) é ao que me refiro ao dizer que se “preservam” o sentido técnico e o sentido de “objeto tecnológico” nas passagens de um sistema a outro. Mas enquanto se preserva o mínimo da forma, o “esvaziamento” é o que permite que na contraparte do significado se “derrame” um novo sentido, que complementa o trabalho de esvaziamento parcial sobre a forma, perfazendo o sentido global do novo signo. Em outras palavras, um novo objeto digital sempre trará consigo, no mínimo, um traço da forma de outros objetos digitais –e de outros objetos tecnológicos– que o precederam no sistema dos objetos digitais. Não se trata de uma questão de “intertextualidade”, como facilmente se poderia pensar, principalmente apegando-se à lógica do hipertexto e aos ditames bakhtinianos do “mosaico de citações”; trata-se, antes, de uma “intertecnicidade”, que pervade, inclusive, o que se chamaria de “estilo” em um objeto digital: quando um objeto digital se apresenta no “estilo” de um objeto digital precedente, não é apenas o “estilo” deste que é “referido”, mas também o traço de seu sentido tecnemático e de seu sentido de objeto tecnológico, subjacentes ao “estilo” que se deixa ver e tornar-se passível de referência. Neste sentido, podem-se retomar as palavras de Manovich citadas algumas páginas atrás, colocando-as em diálogo com a discussão presente:

As distribution of all forms of culture becomes computer-based, we are increasingly “interfacing” to predominantly cultural data: texts, photographs, films, music, virtual environments. In short, we are no longer interfacing to a computer but to culture encoded in digital form (MANOVICH, 2001, p. 80).

Enquanto a distribuição de todas as formas de cultura se torna baseada no computador, estamos mais e mais em interface com dados predominantemente culturais: textos, fotografias, filmes, música, ambientes virtuais. Em suma, não mais estamos em interface com um computador, mas com cultura codificada de forma digital

Ora, os objetos dessa cultura “encoded in digital form” circulam, como tenho tentado mostrar, justamente na forma de objetos digitais. Tal cultura se consolida quando os objetos digitais retroagem sobre a própria forma dos objetos tecnológicos a partir dos quais foram construídos. Manovich, ao fazer a genealogia do espaço 3-D em ambientes digitais, desemboca na síntese entre a “câmera-olho” de Vertov e a navegação de dados, cujo resultado é a incorporação da navegabilidade de espaços virtuais enquanto uma rotina da vida contemporânea, tornando-se uma característica intrínseca do cotidiano, e não mais uma opção ou um “diferencial” (para usar um termo de linguagem do marketing):

The fact that computer games and virtual worlds continue to encode, step by step, the grammar of a kino-eye in software and in hardware is not an accident. This encoding is consistent with the overall trajectory driving the computerization of culture since the 1940's, that being the automation of all cultural operations. This automation gradually moves from basic to more complex operations: from image processing and spell checking to software-generated characters, 3D worlds, and Web Sites. The side effect of this automation is that once particular cultural codes are implemented in low-level software and hardware, they are no longer seen as choices but as unquestionable defaults (MANOVICH, 2001, p. 91).

Não é acidental o fato de que jogos de computador e mundos virtuais continuem a codificar, passo a passo, a gramática da câmera-olho no software e no hardware. Esta codificação é consistente com a trajetória global que impulsiona a digitalização da cultura desde os anos 40, isto é, a automação de todas as operações culturais. Esta automação move-se gradualmente das operações mais básicas às mais complexas: do processamento de imagens e dos corretores automáticos aos personagens gerados por programas, mundos em 3D e sítios de internet. O efeito colateral dessa automação é o de que uma vez implementados os códigos culturais particulares na programação de baixo nível e no hardware, eles não são mais vistos como escolhas mas, sim, como o padrão.

Quando isto ocorre, os objetos digitais tornam-se já elementos básicos dessa cultura “codificada”, quer dizer, imbricam-se e combinam-se entre si, tanto enquanto meio de expressão, como enquanto nascedouro de conceitos e ideias inerentes a eles e só pensáveis a partir deles. Talvez é sobre tal estado de coisas que se deva tratar de entender trabalhos como o de JODI, mencionado no capítulo anterior. Mas, naquele momento, em meados de 90, este tipo de trabalho era, por assim chamá-lo, “underground”, quer dizer, ainda que disponível na *web*, circulava no âmbito restrito aos aficionados à programação. Poucos anos mais tarde, em 1999, JODI já trabalha em *MODS*⁶¹, prática que, como pode ser vista no sumário histórico

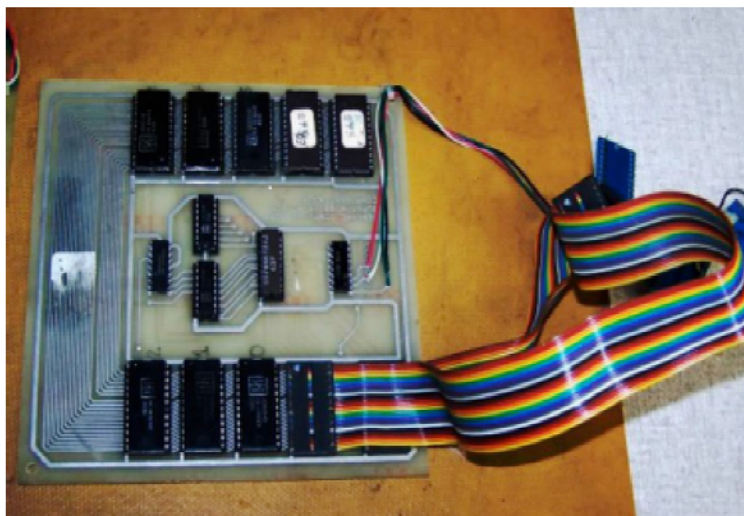
⁶¹ “Mods, short for 'modifications', are user-made edits made to PC videogames, the game equivalent of fan fiction. Traditionally free, they range from minor code changes to fix bugs or smoothen gameplay to 'total conversions' - complete overhauls of art assets to form an entirely new experience. Mods, abreviação de

que Christensen (2012, p.31-8) fez dela, mostra ser bastante interessante para a questão aqui, e ilustra bem a passagem do “underground” para o “mainstream” das práticas culturais sobre objetos digitais. Os MODS, isto que JODI começava a fazer em 1999, eram algo que já havia chegado à superfície da cultura digital então: desde pelo menos a criação coletiva do *game* intitulado *Spacewar!* (1962) a prática do *MOD* existe, com procedimentos distintos, a depender da tecnologia do momento. O processo de modificação pelo qual este *game* passou é emblemático porque, de acordo com Christensen (2012), *Spacewar!* é bastante diferente dos experimentos de uma década antes, sendo, por isso, algo mais próximo do que se veio a conhecer como *game* na indústria como a conhecemos hoje, mas, ao mesmo tempo, também do conceito desta ele dista, na medida em que não foi um *game* comercial, no sentido de que não foi patenteado e, ainda, seu código foi compartilhado livremente, o que o deixava aberto às modificações de quem estivesse disposto a fazê-las. Outro momento importante da evolução dos MODS dá-se pela transformação de *Colossal Cave Adventure* (1976)⁶² para *Adventure* (1977), sendo que a versão original, sem patente, foi extensivamente distribuída, pela ARPANET (precedente da *internet*). O próximo passo é marcado nos anos seguintes ao nascimento da indústria dos *games*. Após o advento comercial do “arcade” (em português, chamamos vulgarmente de “fliperama”, são as máquinas em que se jogava introduzindo moedas/fichas), por obra da Nutting Associates (em 1971), da Atari (em 1972) e da Taito (em 1978), em 1980 a Atari lança o “arcade” intitulado *Missile Command*. É justamente uma modificação deste que ganha relevo no contexto dos MODS: quando se tornou possível possuir consoles em casa, os “arcades” passaram por uma substancial queda de procura, sendo abandonados, o que deu acesso facilitado a suas máquinas internas por parte de aficionados dispostos a modificar os *games*. *Missile Command* foi modificado para *Super Missile Attack*. O processo de modificação, diferente dos que foram vistos nos casos anteriores, feitos apenas por meio de programação em um computador, deu-se através da ligação com uma placa de circuito impresso:

'modificações', são edições de jogos de computador feitas por usuários, o equivalente, no domínio dos jogos, às fan fictions. Tradicionalmente gratuitos, eles abrangem de pequenas mudanças na programação, conserto de erros ou melhoria da jogabilidade, às 'conversões totais' - mudanças completas de recursos artísticos para formar uma experiência completamente nova]' (FINCH, 2011 *apud* CHAMPION, 2012, p. 12). O artigo de Finch pode ser encontrado em <http://thecreatorsproject.vice.com/blog/the-top-10-game-mods-of-all-time>.

⁶² Há de se lembrar o leitor que mencionei *Colossal...* no primeiro capítulo, já que este *game* também é situado como narrativa eletrônica por Funkhouser.

Figura 15 - Modificação de *Missile Command* para *Super Missile Attack*. Em Christensen (2012, p. 33)



A placa responsável pela modificação chegou a ser vendida clandestinamente e foi objeto de um processo judicial por parte da Atari contra seus criadores. Esta modificação é importante porque se dá por meio de uma intervenção diretamente no objeto tecnológico, o “arcade”, o qual –antes dos consoles familiares tomarem o mercado dos *games* no fim dos anos 80– representou uma solução para a dificuldade de se comercializar um aparelho extremamente dispendioso⁶³. O “arcade” e o console marcam uma transformação do computador enquanto objeto tecnológico: os *games*, que eram uma possibilidade do computador, passam a ser o seu motivo de ser; no nível “tecnemático”, alguns “tecnemas” são recombinados, alguns são excluídos e, como resultado têm-se o console e o “arcade”. Tal transformação é o resultado do processo a que se refere Manovich acima, segundo o qual “particular cultural codes are implemented in low-level software and hardware”; deste, emergiu toda uma indústria de objetos tecnológicos criados em função de demandas advindas de uma cultura referente ao âmbito dos objetos digitais. A modificação de *Missile Command* é importante, eu dizia, porque ela é sintoma cabal do estabelecimento dessa cultura; sem pretensões de alcance antropológico, eu diria que se tem aí uma espécie de “bricolagem”⁶⁴: na

⁶³ Pense-se que à CPU dentro do gabinete ligavam-se um monitor e os periféricos (como alavanca e botões) com a função de controladores. Para uma ideia aproximada, considere-se que um PC IBM custava, em 1988, cerca de 895,00 dólares, quantia, hoje, equivalente a cerca de 1940,00 dólares (calculado em <http://www.measuringworth.com/uscompare/>), ou R\$4850,00.

⁶⁴ “The bricoleur is, like the zoologist, confronted with forms that already have a signification in themselves, but he gives them another signification by relating them to other forms. Therefore, his selection of elements is not arbitrary: it depends on possibilities that are already there in the elements he manipulates. Lévi-Strauss opposes the bricoleur to the ‘engineer’ who imposes a preconceived project on nature. The bricoleur does not face the world, as the ‘engineer’ does, but is part of it, and must establish connections from within the world to produce new significations [O bricoleur é, como o zoólogo, confrontado com diversas formas que já possuem uma significação em si mesmas, mas dá a elas outra significação pela sua relação com outras formas.

medida em que os “particular cultural codes” vão determinando a própria constituição dos objetos tecnológicos, seus usuários podem, cada vez mais, vislumbrar novas combinações entre os elementos “tecnemáticos” em função de um imaginário produtivo no nível dos objetos digitais. Os passos seguintes da história primeva dos MODS só reforçam essa ideia. Obviamente, os *games* jamais deixaram de ser jogados em computadores “normais”; ao lado dos consoles e dos “arcades”, tornaram-se cada vez mais acessíveis na medida em que os computadores pessoais foram chegando aos lares. No mesmo processo, as modificações tornaram-se cada vez mais frequentes. *Dino Egg*, um *game* lançado em 1983, foi modificado para *Dino Smurf* em computadores *Apple II*. Em um processo similar ao de *Missile Command*, mas agora usando “peças” puramente digitais, a modificação foi o resultado de tentativa e erro:

Their tools were limited to basic file editing software, as well as a program that would dump the contents of a file to the graphics screen. Through trial and error, they were able to find the various game assets and replace them with Smurf-related content (NEVINS apud CHRISTENSEN, 2012, p. 34).

Suas ferramentas eram limitadas a softwares básicos de edição de arquivos, assim como a um programa que jogaria os conteúdos dos arquivos na tela de gráficos. Por tentativa e erro, puderam encontrar diversas configurações gráficas e substituí-las por conteúdo referente aos *Smurfs*

Se alguns dos mais conhecidos MODS devem ser mencionados, há que referir-se às modificações de *Wolfenstein 3D* (1992), mas, principalmente, de *Doom* (1993), o qual foi lançado com código aberto, com uma parte dos arquivos especialmente destacada para ser alterada (justamente as que necessitam ser modificadas para obter novas combinações), e praticamente estabeleceu a cultura do MOD em larga escala, uma vez que o jogo original foi distribuído pela *internet*. O mais importante acerca das modificações de *Doom* é que elas deram ensejo a se pensarem ferramentas específicas para a modificação de *games*, tornando o ato de modificar algo não mais reservado somente a quem tivesse instrução avançada em programação: “These tools made it possible for modders to hack large, complex games like *StarCraft*. Even *Doom* modders benefited from fan made tools, such as DEU, the *Doom* Editor Utility, which was created by an international team of gamer led by Brendon Wyber, a college student in New Zealand [Estas ferramentas tornaram possível aos modificadores alterar grandes e complexos jogos, como o *StarCraft*. Mesmo modificadores do *Doom* se beneficiaram de ferramentas feitas por fãs, como o *Doom* Editor Utilidy (DEU), que foi

Por tanto, sua seleção dos elementos não é arbitrária: depende das possibilidades que já se encontram nos elementos que ele manipula. Lévi-Strauss opõe o bricoleur ao 'engenheiro', o qual impõe um projeto preconcebido à natureza. O bricoleur, ao contrário do 'engenheiro', não encara o mundo, mas é parte dele, e deve estabelecer conexões desde dentro do mundo para produzir novas significações]” (KECK, 2009, p.142).

criado por uma equipe internacional de *gamers*, liderada por Brendon Wyber, um estudante universitário neozelandês]” (CHRISTENSEN, 2012, p. 36).

Retomando o ponto em que eu havia deixado JODI: em 1999, quando este passa a trabalhar em MODS, ele estava entrando em um terreno em que os objetos digitais (aqui, os *games*) haviam estabelecido uma indústria e, portanto, uma cultura, já chegando a influenciar a própria forma de funcionamento dos objetos tecnológicos que os tornaram possíveis (computadores sendo transformados em “arcades” e consoles e ferramentas digitais feitas especialmente para modificações) e, ainda, tendo já transcendido o seu caráter de *objeto* digital para tornar-se fonte de criação de novas ideias e conceitos. “Transcendência” esta que, devo lembrar, sempre há de remeter-se ao processo que tratei de ilustrar combinando as ideias de Baudrillard e Barthes: as modificações dos *games*, assim como os *screensavers* de arte, como qualquer outro objeto digital, sempre hão de guardar um traço mínimo dos sistemas dos objetos tecnológicos e digitais dos quais provieram; estes traços funcionam tanto enquanto ponto de alavancagem para a inovação criativa como enquanto ponto de ancoragem a partir do qual as inovações podem ser recuperadas pelos sistemas e estandardizadas em produtos industriais⁶⁵.

Supondo que tenha me feito entender com este circunlóquio entorno dos “objetos digitais”, agora quisera retornar ao ponto em que vi ser necessário o esclarecimento acerca do “uso literário da linguagem em meio digital”: se, como eu dizia, a significação das obras em meio digital tem como fontes a estrutura da pré-compreensão e a própria sistematicidade da língua, deve-se complementá-las com as significações provenientes do “sistema dos objetos digitais”; entendendo, por um lado, que este possui uma dinâmica de construção de “sintagmas” análoga –mas não idêntica– à do funcionamento do sistema da língua, e entendendo, por outro lado, que em função dele –como propus ao invocar o diálogo com Manovich– chegam-se a criar novas práticas culturais apenas concernentes a ele mesmo e, ainda, a “codificar” outras que antes não lhe concerniam⁶⁶, então, concluo, há de se pensar

⁶⁵ Assim, se o uso de computação gráfica na construção civil foi, em um dado tempo, o advento de uma inovação no trabalho do projetista, em outro tempo chega-se ao ponto em que um traço estilístico dos próprios programas usados são legíveis na mesma forma das edificações efetivamente construídas: “Some architects can look at a building and tell you which version of autodesk was used to create it. The world is defined by our visualisations of it [Alguns arquitetos podem olhar para um edifício e dizer qual foi a versão de *autodesk* utilizada para desenhá-lo. O mundo é definido por nossas visualizações dele]” (BRIDLE, 2012), <http://booktwo.org/notebook/sxaesthetic/>.

⁶⁶ Encontrei algum amparo a esta ideia ao examinar um escrito de Paul Crowther, no qual sugere que a arte digital, que possuiria ontologias próprias, levando adiante e aperfeiçoando características da representação visual das artes pictóricas, chegaria, também, a transformar as mesmas características da representação visual em geral e, com isso, alcançaria a potência de reconfigurar o próprio conceito de objeto artístico: “digital art both perfects some structural visual properties that are basic to pictorial art and also takes visual

que há uma linguagem “geral” do meio digital, que perpassa todo o “sistema dos objetos digitais”, e um “uso literário” desta linguagem, que se manifesta na construção da obra literária em meio digital⁶⁷. Não posso, outrossim, retornar a uma “estilística do desvio”, como a desenvolvida, entre outros, por Jean Cohen nos albores do estruturalismo. Não há um limite discreto que se possa estabelecer para se chegar a um par conceitual como “uso/norma”. Antes, se com o arrazoado construído até aqui neste capítulo consegui sugerir que há uma passagem constante de formas significantes de diversos domínios para o meio digital, deve-se entender que a procura por dito “uso” há de se dar em contrapartida dos discursos que já estabeleceram uma certa gama de práticas em meio digital enquanto manifestações passíveis de serem referidas como “literatura em meio digital” ou “literatura digital”. Meu esforço dar-se-á, pois, no sentido de esboçar uma linha de desenvolvimento desse “uso”, referente –como suponho tenho feito notar a meu leitor– a um aspecto seu bem específico –já indicado recorrentemente nos capítulos anteriores–, qual seja, o das possibilidades da intervenção material por parte do leitor/usuário nas obras. Por isso, quando mais adiante neste capítulo eu for retomar um percurso parecido com o feito no primeiro, notar-se-ão como que “buracos” na linha do tempo. O aspecto do uso literário da linguagem em meio digital a que eu me reporto, esta que estende um gesto à intervenção material do leitor, não tem –ou os registros disponíveis desse aspecto não possuem– uma linha de continuidade que acompanhe estritamente a passagem do tempo.

Para cifrar o sobredito em uma fórmula –com o defeito de não ser de todo sintética–

representation into new territories on the basis of its distinctive ontologies. I have argued also that these developments may be signs that the concept of the traditional art object will itself be transformed by such factors [com base em suas ontologias distintivas, a arte digital aperfeiçoa algumas propriedades visuais estruturais básicas da arte pictórica e também leva a representação visual a novos territórios. Argumentei também que esses desenvolvimentos poder ser sinais de que o conceito de objeto artístico tradicional irá, ele mesmo, ser transformado por tais fatores]” (CROWTHER, 2008, p. 169).

⁶⁷ É-me inevitável subscrever-me a Manovich: “I am not claiming that there is a single language of new media; rather, I use it as an umbrella term to refer to a number of various conventions used by designers of new media objects to organize data and structure user’s experience [Não alego que existe uma única linguagem dos *new media*; antes, eu o uso como um termo guarda-chuva para referir-me a um número diverso de convenções usadas por designers de objetos *new media* para organizar dados e estruturar a experiência do usuário]” (MANOVICH, 2001, p.34). Nos termos em que eu me posicionei na discussão, as “various conventions” aqui devem-se entender como os que tenho chamados de “traços” dos objetos tecnológicos, que se transferem de um a outro “sistema” (tanto de “baixo” para “cima”, do nível “tecnemático” ao dos objetos digitais, como de “cima para baixo”, das recombinações de “tecnemas” que produzem novos objetos tecnológicos em função das demandas emanadas da cultura que emerge dos objetos digitais). Não posso, no entanto, furtar-me a reconhecer o fato de que, muito provavelmente, Manovich discordaria de meu recurso a suas próprias razões, uma vez que a combinação entre Baudrillard e Barthes de que lanço mão traz uma reminiscência forte de um posicionamento o qual ele mesmo diz querer evitar: “I did not want to suggest that there is some “single” language of new media or that we need to return to the structuralist phase of semiotics in understanding new media [Não quis sugerir que existe uma única linguagem dos *new media* ou que precisamos retornar à fase estruturalista da semiótica no entendimento dos *new media*]” (MANOVICH, 2001, p.38).

que seja capaz de impulsionar em direção do meu objetivo neste capítulo, sumário assim: 1. O uso literário da linguagem em meio digital emerge do encontro entre **(a)** línguas naturais (signo linguístico) e tradições de seus usos para fins estéticos (remeta-se meu leitor ao capítulo primeiro), **(b)** uso de tecnologias analógicas de produção e disposição de imagens e som (signos linguísticos e não-linguísticos) e **(c)** usos, fora de uma finalidade estritamente técnica, das tecnologias analógicas e digitais de processamento e disposição de dados visuais e sonoros, e de tecnologias analógicas e digitais de produção e visualização gráfica de dados (signos linguísticos e não-linguísticos)⁶⁸. 2. Da síntese entre os itens acima, emergiram objetos (ou produtos, programas) que convergem em torno de estratégias e procedimentos originados das tradições do uso estético da linguagem verbal, sem necessariamente subordinar-se a eles, mas, antes, ressignificando-os dentro das possibilidades advindas do desenvolvimento técnico-tecnológico⁶⁹ da linguagem em meio digital. 3. Assim, se é possível ver, como o tratei de mostrar acompanhando Funkhouser no primeiro capítulo, um percurso que vai da permutação/combinatória, passando pelo hipertexto e chegando ao hipermídia, percurso que pode ser marcado também pela possibilidade crescente de intervenção material do leitor, pode-se —é minha proposta— pensar essa marca no percurso como um aspecto histórico do uso literário da linguagem em meio digital; aspecto histórico, não no sentido óbvio de que a crescente possibilidade de intervenção material é observável ao longo do tempo, mas no sentido de que a história desse uso se remete a um aspecto histórico mais fundamental da linguagem em geral (entenda-se, aqui, a faculdade da linguagem, não mais pensando na diferenciação anterior entre linguagem digital e uso literário desta), o qual se faz manifesto através de um olhar ao uso literário da linguagem em meio digital.

No que segue, pois, é a esse aspecto histórico mais fundamental que quero remeter-me, referindo a marca da intervenção material do leitor no curso histórico da literatura em meio digital à reflexão feita por Giambattista Vico, no século XVIII, acerca do que ele chamou de

⁶⁸ Digo “analógicas e digitais” em uma mesma oração apenas para não fazer a discriminação em orações separadas. Deve-se considerar, no entanto, que há um espaço de algo como trinta anos entre as primeiras gerações de gráficos analógicos e digitais. Franke (1971, p. 93 e ss), na sessão “History of Computer Art”, afirma ser de 1937, por ideia de um C. Burnett, uma das primeiras propostas do uso de computação para a produção gráfica analógica e atribui a Ben F. Laposky uma das primeiras realizadas, sendo ele um dos pioneiros em fazer uma exibição com propósitos estéticos a partir de 1950 (FRANKE, 1971, p. 96-97); já a produção gráfica digital com fins estéticos tem suas primeiras aparições situadas pela década de 60, sendo a primeira exibição situada em 1963 (FRANKE, 1971, p. 97).

⁶⁹ Assim, por mais que se vejam “prenunciados” procedimentos como combinatoriedade e uso do “espaço da página” em diversas manifestações do barroco ou das vanguardas, sua efetivação em meio digital não deixa de ser algo diferente, que, por um lado, tem o seu vínculo com estas tradições, mas, por outro lado, transformam os procedimentos em função das características formais próprias ao meio em que eles são postos em prática e, igualmente, dos investimentos de valores e sentidos inerentes às culturas construídas entorno ao próprio meio.

linguagem dos povos, a qual entrou como um elemento da história geral empreendida por ele. Como tem sido praxe neste trabalho, devo precaver meu leitor acerca do seguirá, sendo que dois pontos devem ser considerados. Primeiro: não poderei seguir Vico em todo o seu tratado, o qual, pela abrangência do seu objetivo, discorre acerca de política, faz uma espécie de sociologia, de estudo comparativo de religiões, de estudo filológico, entre outras tantas coisas. O recorte que faço, numa espécie de imitação declarada, reporta-se diretamente ao estudo de Northrop Frye, intitulado *O grande código* (*The code of codes*) (FRYE, 2004). Neste, Frye usa-se deste recorte –que dele mesmo tomo– para estudar a Bíblia enquanto manifestação literária. Já entrarei nisto, assim que termine de explicar o segundo ponto. Segundo: como Frye, ainda que este não o diga explicitamente, não pretendo acolher a reflexão de Vico enquanto dado de ciência linguística; apesar da, em geral, admitida genialidade de Vico, o seu procedimento enquanto filólogo é datado e, em diversos aspectos, não ultrapassa as conclusões alcançadas por outros, inclusive, em séculos a ele anteriores⁷⁰. Por isso, então, é que não posso me furtar de certa dependência da premissa inicial de Frye em seu livro acerca da Bíblia. Se, no entanto, não pretendo segui-lo ao longo de seu arrazoado, devo, para prosseguir, expor em linhas gerais como é que entra Vico em seu argumento para, então, mostrar como entra no meu próprio argumento, e como o ambos se ligam à proposta deste capítulo e do restante da tese. É este o percurso que farei agora.

Frye, no capítulo “Linguagem I”, trata de sintetizar a tese de Vico. Quando eu falava sobre um “aspecto histórico mais fundamental” da linguagem, é ao sentido que Frye dá ao termo “linguagem” que quero me remeter, aspecto que se manifesta nas “idades” sobre as quais o autor discorre a partir de Vico: “Tomemos de empréstimo uma distinção que se faz em francês e que nos parece conveniente: além de *langue*, que separa o inglês, o francês, o alemão, há também uma *langage*, que torna possível a expressão de coisas semelhantes nas três línguas” (FRYE, 2004, p. 27)⁷¹. De acordo com Frye, o tratadista italiano propõe que a linguagem possui três idades: divina, heroica e vulgar. Basicamente, na divina o uso da linguagem possui poder imediato de ação sobre o mundo, linguagem e mundo não estão dissociados pela representação, não há distinção entre sujeito e objeto:

⁷⁰ “In most respects, Vico's linguistic theories were no farther advanced than those of the ancients, on whose attitudes and formulations, indeed, he based most of his method (...) Vico cannot be considered in general as anticipating modern linguistic science, or even as continuing linguistic theory on the level attained during the Renaissance [Em sua maioria, as teorias linguísticas de Vico não foram à frente daquelas dos antigos, em cujas atitudes e formulações, de fato, ele baseou quase tudo de seu método (...) De maneira geral, não se pode considerar que Vico antecipou a ciência linguística moderna, ou mesmo continuado a teoria linguística no nível alcançado durante a Renascença]” (HALL, 1941, p. 154).

⁷¹ Frye remete a distinção, em nota de rodapé, à *Fenomenologia da Percepção*, de Merleau-Ponty.

Neste período, há relativamente pouca ênfase na separação entre sujeito e objeto; ao invés disso, a ênfase recai sobre o sentimento de que sujeito e objeto estão interligados por uma energia ou poder comum a ambos (...). A articulação das palavras pode dar corpo a este poder comum; daí emana uma forma de energia, em que os elementos verbais, como “fórmulas” de feitiço ou encantamento, ou coisas parecidas, ocupam um papel central. Um corolário deste princípio é o de que potencialmente pode haver magia em qualquer uso que se faça das palavras. Em tais contextos as palavras são forças dinâmicas, são palavras de poder (FRYE, 2004, p. 29).

Na heroica ocorre uma primeira cisão entre sujeito e objeto, a linguagem passa a representar uma ordem que lhe transcende e que para ser referida precisa de mediações verbais/simbólicas:

Nesta segunda fase a linguagem é mais individualizada e as palavras tornam-se sobretudo a expressão exterior de pensamentos ou ideias interiores. Sujeito e objeto tornam-se mais consistentemente separados e a 'reflexão', junto com sua ressonância de se olhar num espelho, vem ao proscênio verbal (...). A base da expressão aqui está se movendo do metafórico, com seu sentido de identidade e natureza em termos de vida, poder ou natureza ('isto é aquilo'), para uma relação muito mais metonímica ('isto está no lugar daquilo') (...). Pensamentos estão indicam a existência de uma ordem transcendental que se situa 'acima'; apenas o pensamento pode se comunicar com essa ordem e apenas as palavras conseguem expressá-la. Assim, a linguagem metonímica é, ou tende a tornar-se, uma linguagem analógica, um imitação verbal de uma realidade que está além dela mesma, e que pode ser expressa mais diretamente através de palavras (FRYE, 2004, p. 30)

Desta forma, uma tal “ordem transcendental” só pode ser atingida pelo uso correto de uma combinatória:

Falamos de magia verbal na fase metafórica, de uma magia que surge da percepção de uma energia comum às palavras e às coisas, embora esteja encarnada nas palavras e por ela possa ser controlada. Na fase metonímica, esta percepção é sublimada numa quase- magia inerente ao sentido de sequência, ou de ordenação linear. Decorrem daí a fascinação medieva pelo silogismo e o grande sonho também medievo de se deduzir todo o conhecimento a partir das premissas da revelação (FRYE, 2004, p. 34).

Por fim, na idade vulgar acentua-se a cisão entre sujeito e objeto, a linguagem torna-se descritiva, referindo-se a uma realidade objetiva, cujas descrições podem ser aceitas ou rejeitadas de acordo com seu ajuste à realidade objetiva acessível aos sentidos, disponível a todos:

Aqui partimos de uma separação muito clara entre sujeito e objeto, onde o sujeito se expõe, através da experiência dos sentidos, ao impacto do mundo objetivo. O mundo objetivo é a ordem da natureza; o pensamento ou a reflexão seguem sugestões da experiência dos sentidos e as palavras são o servomecanismo da reflexão. Prossegue o uso da prosa contínua [do qual Frye havia situado o começo na segunda fase, com Platão] mas todos os procedimentos dedutivos se veem cada vez mais subordinados a um processo prévio indutivo e de coleta de material – de fatos (FRYE, 2004, p. 36).

Por fim, a sucessão das três idades forma um curso que tende a se repetir ciclicamente, por isso, esta entra no esquema dos “corsi e ricorsi”. Assim, dos tempos homéricos ao século

XX, um primeiro curso⁷² das três linguagens haver-se-ia completado, “talvez tenhamos completado um ciclo gigantesco da linguagem dos tempos homéricos até hoje em dia” (FRYE, 2004, p.38)

Agora, bem, a leitura que Frye faz de Vico é integrante de um projeto, que é o de demonstrar que Bíblia apresenta, na verdade, um quarto tipo de linguagem –denominada “kerigmática” por Frye– o qual é necessário compreender para lê-la. Desta forma, os apontamentos feitos acerca das três idades apresentados acima são a resultante de seu recurso a Vico, somado à linha mestra de tal projeto⁷³. Um confronto cerrado com o texto de Vico apresentaria algumas questões a se colocar à leitura empreendida por Frye em diversos aspectos, mas não é esta a minha intenção. Pelo contrário, interessa-me preservar o sentido que deu Frye a Vico e, ainda, adicionar mais ideias do mesmo Vico, assim como de seus comentadores *stricto sensu*. Isto, como tratarei de mostrar, informa mais claramente aquilo que eu mesmo quero elaborar em relação à linguagem literária em meio digital. Até agora, pode-se fazer uma síntese das idades da linguagem, de acordo com Frye sobre Vico, como segue: 1. Linguagem divina: a palavra tem o poder de intervir no mundo; a linguagem, antes de referir-se, age e, assim, a palavra é uma ação sobre mundo, a qual implica um envolvimento do próprio ser do falante, uma vez que o falante, o falado e o mundo são indissociáveis; 2. Linguagem heroica: Para referir-se ao mundo, as palavras precisam ser combinadas de acordo com uma ordem, há um além das palavras que necessita de uma ou diversas combinações para ser alcançado, sendo que falante e mundo encontram-se parcialmente dissociados; 3. Linguagem vulgar: as palavras referem-se diretamente ao mundo, mas não agem sobre ele, na medida em que o mais que podem é descrevê-lo, pois mundo e falante encontram-se totalmente dissociados tornando-se, o mundo, objetivo, e as palavras, descrições de tal objeto.

Como retomarei mais adiante, deve-se ter em mente que Vico –e, seguindo-o, o mesmo Frye e comentadores de Vico– afirma que não se deve tomar de forma demasiado estrita a sucessão das linguagens, quer dizer, os três tipos de cada idade conviveram em todos os tempos, mas a questão trata-se, antes, de qual tipo foi o predominante⁷⁴ em cada momento e, igualmente, quais as possibilidades de se desenvolver de cada um:

⁷² Quando, mais abaixo, eu abordar este tema, usarei os termos italianos “corso” e “ricorso”. “Corso” vai bem como “curso”, mas o português dicionarizado não permite “recurso” no sentido em que Vico o emprega “ricorso”, e “retorno” tem demasiadas ressonâncias nietzscheanas, que podem ser muito interessantes, mas não são deste trabalho.

⁷³ Veja-se *Northrop Frye: the theoretical imagination* (HART, 1990) e, igualmente, a tese, defendida na UAM, *La teoría literaria de Northrop Frye* (AMEZCUA, 2011).

⁷⁴ Adiante, tecerei considerações sobre esta palavra, que usarei num sentido bem determinado na parte final deste capítulo.

che come dallo stesso tempo cominciarono gli dèi, gli eroi e gli uomini (perch'eran pur uomini quelli che fantasticaron gli dèi e credevano la loro natura eroica mescolata di quella degli dèi e di quella degli uomini), così nello stesso tempo cominciarono tali tre lingue (intendendo sempre andar loro del pari le lettere); però con queste tre grandissime differenze: che la lingua degli dèi fu quasi tutta muta, pochissima articolata; la lingua degli eroi, mescolata egualmente e di articolata e di muta (...); la lingua degli uomini, quasi tutta articolata e pochissima muta (VICO, 1916, p. 295).⁷⁵

que como ao mesmo tempo começaram os deuses, os heróis e os homens (porque eram senão homens que imaginaram os deuses e acreditavam na natureza heroica, a mistura entre a natureza dos deuses e a dos homens), assim ao mesmo tempo começaram essas três línguas (significando que sempre andam junto as suas letras); mas com estas três enormes diferenças: que a língua dos deuses foi quase completamente muda, pouquíssimo articulada; a língua dos heróis, misturada proporcionalmente, articulada e muda; a língua dos homens, quase totalmente articulada e pouquíssimo muda.

Sobre essa passagem, Trabant (2004) discute com outros comentadores se é válido fazer uma leitura funcionalista de Vico, ou seja, se pode-se ler, através da descrição “diacrônica” que faz Vico da sucessão das linguagens, as constantes de determinadas funções da linguagem. Não posso engajar-me em tal discussão no sentido de decidir a questão em debate pelos comentadores. O fato é que Trabant aceita-a parcialmente, e com tal anuência eu mesmo seguirei. O que farei a seguir será trazer mais elementos de Vico para a esquematização que fiz a partir de Frye.

A primeira idade é chamada de “divina”, porque a primeira humanidade teria nela criado os deuses que passaram a adorar. Nesse sentido, em uma visão de conjunto da obra, Vico está afirmando a falsidade desses deuses na perspectiva cristã, justamente por serem criação desta primeira humanidade, que é, por sua vez, criação do deus cristão. Sua narrativa jamais conflitará com a da Igreja. No que tange ao problema do meu trabalho, no entanto, interessa mais o aspecto dessa primeira humanidade a que Vico se refere como “poético”. Ele acredita que os primeiros homens se expressavam segundo uma “lógica poética”⁷⁶, lógica que, de acordo com a indiferenciação acima mencionada entre sujeito e objeto, tende a tornar uma extensão corporal tudo aquilo a que se refere, lógica, por fim, que Vico via ainda perviver na “maior parte das línguas” quando referem-se a coisas inanimadas:

Come la prima Metafisica fu la poesia, l'espressione poetica fu la prima Logica, la favola fu la prima lingua. Il primo linguaggio non fu dedotto razionalmente dalla proprietà delle cose, ma si espresse fantasticamente per caratteri divini: la prima lingua quindi fu la Mitologia (...). / Quello è degno d'osservazione: che 'n tutte le lingue la maggior parte dell'espressioni d' intorno a cose inanimate sono fatte con

⁷⁵ Minhas referências à *Scienza Nuova* são para a edição Nicolini, a qual não possui parágrafos enumerados; forneço, pois, números de páginas, e não de parágrafos, como sói acontecer entre alguns comentadores, principalmente de língua inglesa.

⁷⁶ Na idade “heróica”, a mesma lógica prevalece, mas como já coloquei acima seguindo Frye, de forma diferente, que explicarei melhor quando a for abordar.

trasporti del corpo umano e delle sue parti e degli umani sensi e dell'umane passioni (VICO, 1916, pp. 245 e 251).

Como a primeira Metafísica foi a poesia, a expressão poética foi a primeira Lógica, a fábula foi a primeira língua. A primeira linguagem não foi deduzida racionalmente das propriedades das coisas, mas se expressa fantasiosamente por caracteres divinos: a primeira língua, então, foi a Mitologia (...). / O que é digno de observação: que em todas as línguas, a maior parte de expressões referentes a coisas inanimadas são feitas por transposição do corpo humano e suas partes, de sentidos humanos e de paixões humanas

Há uma ambiguidade no modo como Vico elabora a sua tese acerca da forma de expressão desta “lógica” que, por um lado, coloca-o como uma figura opaca na história dos estudos da linguagem, mas, por outro, relaciona-o a um pensamento que veio a emergir um século depois, o de Peirce. Assim, Hall (1941), por exemplo, faz um esquema valioso para uma visualização das “idades” de Vico:

Figura 16 - Quadro sinótico das “idades” de Vico. Em Hall (1941, p.150)

Age	Type of Language	Type of Writing
Divine	Mute, expressed through signs (<i>cenni mutoli</i>) directly related to the thing indicated	Hieroglyphic
Heroic	Symbolic, expressed by metaphors or symbols	Heraldic (blazons, etc.)
Popular	Spoken	'Epistular' or phonetic

No entanto, como a intenção de seu estudo é a de situar Vico na história do pensamento linguístico, censura-lhe uma “vagueza” no que concerne à questão da forma de expressão da “idade divina”, que o italiano diz ser “muda” (*cenni mutoli*):

As we have pointed out earlier, Vico's use of the terms *lingua*, *parlare*, etc., is quite vague and undefined, and frequently metaphorical. As a result, it is necessary to assume, in order to render meaningful the various types of expression posited by Vico, that actual speech is supposed to have gone on during all these epochs, and to have been used as a basis for the other types of communication, "mute" and "symbolic" (HALL, 1941, p. 150).

Como apontamos antes, o uso que Vico faz de 'língua', 'parlare' etc. é um tanto vago, indefinido e, frequentemente, metafórico. Em consequência, para encontrar sentido nos vários tipos de expressão postos por ele, é necessário pensar que a fala efetiva dava-se, supostamente, durante todas essas épocas, e que tenha sido usada como base para os outros tipos de comunicação, 'muda' e 'simbólica'

Hall, à procura de um estabelecimento certo das contribuições à teoria linguística por Vico, aponta para a impossibilidade de se entender como a primeira linguagem poderia ser “muda”. Já Trabant (2004) e Danesi (1993, p. 69) não hesitam em aproximar o genovês a Peirce. O primeiro destaca um aspecto que logo abordarei, que é a vinculação por Vico da escrita aos começos linguagem⁷⁷, o segundo refere Vico ao problema da iconicidade na

⁷⁷“(…) by giving speech a textual past and by making every word into a statement, Vico transforms his theory of

semiótica do pragmatista estadunidense:

Vico referred to this first iconic stage as "mute times." The forms that mute expression took must therefore have originally been visual and gestural: "Thus the first language in the first mute times of the nations must have begun with signs, whether gestures or physical objects, which had natural relations to the ideas to be expressed" (NS: 401). (Note that Vico used the word nation with its original meaning of a "birth"; he used it, in other words, to refer to a "common origin"). This primitive form of expression was grounded in the categories of visual perception: "all nations began to speak by writing, since all were originally mute" (NS: 429). Vico used the term writing to refer to the first expressive attempts to represent deep-level iconic signs pictorially. The units of expression of this mute language were poetic characters which etymologically signified "made carvings" (DANESI, 1993, p. 69).⁷⁸

Vico referiu-se a este primeiro estágio icônico como 'tempos mudos'. As formas que a expressão muda adotou devem, pois, ter sido originalmente visual e gestual: 'Desta forma, a primeira linguagem dos primeiros tempos mudos das nações deve ter começado com signos, sendo gestos ou objetos físicos, que tinham um liame natural com as ideias a serem expressas' (NS: 401); (Note-se que Vico usou a palavra nação com seu sentido de 'nascimento'; usou-a, em outras palavras, para referir-se a uma 'origem comum'). Esta forma primitiva de expressão estava fundada nas categorias visuais da percepção: 'todas as nações começaram a falar pela escrita, já que eram originalmente mudas' (NS: 429). Vico usou o termo escrita para referir-se aos primeiros intentos expressivos de representar pictoricamente signos icônicos de nível profundo. As unidades de expressão dessa linguagem muda eram caracteres poéticos, que significavam, etimologicamente, 'gravuras feitas'.

Quando os comentadores tratam de explicar esta primeira "idade" de Vico, é notável que concordam em referir-se a algo como uma camada pré-linguística e pré-conceitual, o que ressalta a característica corporal e criadora de mundo dessa linguagem que Vico trata de arrancar das profundezas da história⁷⁹:

Se tentassimo di immaginare il primo gesto significante secondo Vico, potremmo probabilmente vedere un uomo "riferirsi" a qualcosa imitandolo mimicamente; ma in questo atto non è da vedersi la mera funzione mimetica perche nel gesto che imita è anche la funzione creatrice: è in atto, cioe, la creazione di un carattere universale, una figura che è modello per il diritto ed il linguaggio naturali (MUSCELLI, 2005, p. 105).

language into a theory of texts. In this regard, he is again more a semiotician than a linguist. This facet of his thought places him in the theoretical vicinity of Peirce ["(...) ao dar à fala um passado textual e ao tornar cada palavra uma declaração, Vico transforma sua teoria da linguagem e uma teoria dos textos. A este respeito, ele é mais semiótico do que linguista. Esta faceta de seu pensamento o coloca em vizinhança teórica com Peirce]" (TRABANT, 2004).

⁷⁸ A sigla "NS" seguida de número, no texto de Danesi, refere-se à 3a edição da *Scienza Nuova*, fornecendo o número do parágrafo no texto de Vico.

⁷⁹ "così ora ci è naturalmente negato di poter entrare nella vasta immaginativa di que' primi uomini, le menti de' quali di nulla erano astratte, di nulla erano assottigliate, di nulla spiritualizzate, perch'erano tutte immerse ne' sensi, tutte rintuzzate dalle passioni, tutte seppellite ne' corpi: onde dicemmo sopra ch'or appena intender si può, affatto immaginar non si può, come pensassero i primi uomini che fondarono l'umanità gentilescia [de modo que agora é naturalmente negada a entrada à vasta imaginação daqueles primeiros homens, cujas mentes em nada eram abstratas, em nada eram refinadas, em nada espiritualizadas, porque estavam todos imersos nos sentidos, todos movidos pelas paixões, todos enterrados nos corpos: daí dizermos acima que agora a duras penas pode-se entender, não se podendo completamente imaginar, como pensariam os primeiros homens que fundaram a humanidade gentilícia]" (VICO, 1916, p. 216).

Se tentássemos imaginar o primeiro gesto significante segundo Vico, poderíamos provavelmente ver um homem 'referir-se' a algo imitando-o mimicamente; mas neste ato não se deve ver a mera função mimética, porque no gesto que imita está também a função criativa: está dada a criação de um caractere universal, uma figura que é modelo para o direito e para a linguagem natural.

Nesse sentido, a remissão a Peirce por parte de Trabant e Danesi torna-se extremamente significativa. Se Vico disse que em tal “idade” a linguagem funcionava enquanto uma “lógica poética”, Peirce, por sua vez, refere-se à semiótica, igualmente, como a uma “lógica”: “la sémiotique est une logique pour Peirce: 'la sémiotique est la doctrine quasi nécessaire ou formelle des signes' [a semiótica é uma lógica para Peirce: 'a semiótica é a doutrina quase necessária ou formal dos signos']” (PARRET, 1983, p. 372)⁸⁰; mas se a semiótica, neste sentido, é a ciência que estuda a semiose, quando voltada –como o faz Danesi– a Vico, fá-lo-á considerando a “lógica” subjacente aos primórdios da semiose como experimentada por aquela humanidade da primeira “idade”, ou seja, uma semiose referente ao que é, em termos peirceanos, maiormente, icônico. Se tal relação Vico-Peirce fosse levada adiante, a semiose que se depreende de Vico seria uma espécie de *proliferação*⁸¹ de signos icônicos relacionados diretamente à experiência corporal e emocional⁸². Uma vez que Danesi menciona a etimologia da locução “caratteri poetici” (na tradução inglesa supracitada, “poetic characters”), vale lembrar uma definição destes caracteres pelo próprio Vico: “caratteri poetici, che sono generi o universali fantastici, da ridurvi come a certi modelli, o pure ritratti ideali, tutte le spezie particolari a ciascun suo genere simiglianti [caracteres poéticos, que são gêneros ou universais imaginários, reduzindo a eles como a modelos, ou puros retratos ideais,

⁸⁰ “La sémiotique ne dépend plus d'une logique. La logique, selon Peirce, n'est qu'une sémiotique: « La logique, en son sens général, n'est, comme je crois l'avoir montré, qu'un autre nom pour la sémiotique, la doctrine quasi nécessaire, ou formelle, des signes ». Et la logique au sens classique, la logique « proprement dite », la logique non-formelle commandée par la valeur de vérité, n'occupe dans cette sémiotique qu'un niveau déterminé et non fondamental [a semiótica não mais depende de uma lógica. A lógica, em Peirce, nada mais é que uma semiótica: 'a lógica, em seu sentido geral, como creio haver mostrado, não é mais que um outro nome para a semiótica, a doutrina quase necessária, ou formal, dos signos'. E a lógica em sentido clássico, a lógica 'propriamente dita', a lógica não-formal, comandada pelo valor de verdade, não ocupa nesta semiótica mais que um nível determinado e não fundamental]” (DERRIDA, 1967, p.71).

⁸¹ “Since every sign creates an interpretant which in turn is the representamen of a second sign, semiosis results in a 'series of successive interpretants' ad infinitum (Peirce §§ 2.303, 2.92). There is no 'first' nor 'last' sign in this process of unlimited semiosis [Como todo signo cria um interpretante, o qual, por sua vez, é o representamen de um segundo signo, a semiose resulta em uma 'série sucessiva de interpretantes' *ad infinitum* (Peirce §§2303, 2.92). Não há 'primeiro' ou 'último' signo neste processo de semiose ilimitada]” (NOTH, 1990, p. 42)^{xxviii}.

⁸² “The alternative he so vigorously advances is to view words as icons or symbols. In an iconic structure, signifier and signified are melded together. Signifiers are not arbitrary (*ad placitum*); instead, meaning is inscribed into their material form [A alternativa que ele vigorosamente propõe é de ver as palavras como ícones ou símbolos. Em uma estrutura icônica, significante e significado estão misturados. Significantes não são arbitrários (*ad placitum*); em vez disso, o sentido está inscrito em sua forma material]” (TRABANT, 2004, p. 68)^{xxix}.

todas as espécies particulares a algum de seus gêneros semelhantes]” (VICO, 1916, p. 138)⁸³. Ora, enquanto “universais fantásticos”, são, ao mesmo tempo, um atestado de uma indigência conceitual para referir-se às coisas e, igualmente, uma matriz generosa para acolher o diverso ainda-não-humano dentro da nascente experiência humana, quer dizer, de constituição de um mundo humano. Desta forma, Vico está situando nessa idade divina da linguagem uma “característica universal”, como a de Leibniz, mas, por assim dizê-lo, com sinal invertido: se Leibniz pretendia com o desenvolvimento de sua “característica” facilitar o raciocínio para desvendar os mistérios do mundo⁸⁴, Vico, ao atribuir a criação de “caracteres poéticos” ao que ele considera como um erguer-se em direção da humanidade, dá-lhe poder de criar o mundo ao esboçar-lhe os primeiros sentidos⁸⁵: “La novita assoluta nel pensiero di Vico è che mondo, mito e linguaggio nascono da un medesimo gesto poetico dell'uomo, per cui è impossibile stabilire la precedenza fra senso (del mondo) e linguaggio [A novidade absoluta do pensamento de Vico é a de que mundo, mito e linguagem nascem de um mesmo gesto poético do homem, pelo que é impossível estabelecer a precedência entre sentido (do mundo) e linguagem]” (MUSCELLI, 2005, p. 105).

Como se pode depreender da tábua elaborada por Hall, acima, cada idade possuía, ainda, um tipo de escrita. De fato, Vico vai um pouco além: dá a entender que, em cada idade, escrita e fala são uma mesma coisa, quer dizer, possuem uma gênese comum⁸⁶: “tutte le nazioni prima parlarono scrivendo, come quelle che furon dapprima mutole [todas as nações

⁸³ v. também: “Principio di tal' origini e di lingue e di lettere si truova essere stato ch'i primi popoli della gentilità, per una dimostrata necessità di natura, furon poeti, i quali parlarono per caratteri poetici (...) Tali caratteri si truovano essere stati certi generi fantastici (ovvero immagini, per lo più di sostanze animate, o di dèi o d'eroi, formate dalle lor fantasia), ai quali riducevano tutte le spezie o tutti i particolari a ciascun genere appartenenti [O princípio dessa origem e das línguas e das letras encontra-se em que os primeiros povos da gentilidade, por uma demonstrada necessidade da natureza, foram poetas, os quais falaram por caracteres poéticos (...) Estes caracteres, encontra-se que foram certos gêneros imaginários (ou imagens, para a maior parte de seres coisas animadas, de deuses e heróis, engendradas pela sua imaginação), aos quais reduziam todas as espécies ou todos os particulares pertencentes a cada gênero]” (VICO, 1916, p. 43-44).

⁸⁴ “En attendant elle sera d'un secours merveilleux et pour se servir de ce que nous sçavons, et pour voir ce qui nous manque, et pour inventer les moyens d'y arriver, mais sur tout pour exterminer les controverses dans les matières qui dépendent du raisonnement. Car alors raisonner et calculer sera la même chose [Enquanto isso, ela será um auxílio maravilhoso, e por utilizar-se daquilo que sabemos, e por ver aquilo que nos falta, e por inventar os meios de aí chegar, mas sobretudo por exterminar as controvérsias nos assuntos que dependem do raciocínio. Pois então raciocinar e calcular serão a mesma coisa]” (LEIBNIZ *apud* DERRIDA, 1967, p. 116).

⁸⁵ “come la Metafisica ragionata insegna che «homo intelligendo fit omnia», così questa Metafisica fantasticata dimostra che «homo non intelligendo fit omnia» e forse con più di verità detto questo che quello, perchè l'uomo con l'intendere spiega la sua mente e comprende esse cose, ma col non intendere egli di sé fa esse cose e col transformandovisi lo diventa[assim como ensina a Metafisica raciocinada que '*homo intelligente fit omnia*', assim esta Metafisica imaginária demonstra que '*homo non intellegendo fit omnia*', e seria dito com mais verdade isto do que aquilo, porque o homem, ao entender, expande a sua mente e compreende as coisas, mas ao não entender, ele de si faz as coisas e, transformando-se, torna-se nelas]” (VICO, 1916, p. 251-2).

⁸⁶ A esse respeito, Trabant (2004) faz uma análise ininteressantíssima acerca de como Derrida deveria situar Vico como um aliado seu num pensamento contra-fonocêntrico, e examina em filigrana o que seriam os erros cometidos por Derrida em sua leitura de Vico, que terminaram por fazê-lo situar o genovês dentro da tradição fonocêntrica.

primeiro falaram escrevendo, como aqueles que foram primeiro mudos]” (VICO, 1916, p. 269). Do que se trata dita “escrita”? Trabant esclarece que, dentro da locução “parlarono scrivendo”, Vico está-se referindo a dois aspectos da linguagem:

The curious locution *parlare scrivendo* combines two different aspects of semiosis. *Parlare* designates the functional side (communication), and *scrivere* the material side (medium) of semiosis. For Vico, *parlare* means to communicate, to transmit signs to someone, regardless of the medium. It corresponds to Vico's broader use of the term *lingua*. *Scrivere* means to produce visual signs and is independent of any previously existing word language and is not restricted to the hand. *The entire body and the physical objects themselves can be sites of writing* (TRABANT, 2004. *Cursivas minhas*).

A curiosa expressão *parlarono scrivendo* combina dois aspectos diferentes da semiose. *Parlare* designa o lado funcional (comunicação) e *scrivere* o lado material (meio) da semiose. Para Vico, *parlare* significa comunicar, transmitir signos a alguém, seja qual for o meio. Isto corresponde ao uso amplo que faz Vico do termo *lingua*. *Scrivere* significa produzir signos visuais e é independente de uma língua de palavras previamente existente, e não está restrito à mão. *O corpo inteiro, e os mesmos objetos físicos, podem ser lugares de escrita*.

Assim, a “escrita” aqui, pela qual dá-se a comunicação, é feita desses “signos”, os quais Vico chama de “hieróglifos” e que se inscrevem no corpo e nas coisas. Ora, se há algo como um processo de comunicação, deve-se pensar como é que se dá a relação emissor-receptor. Tratei de mostrar acima que os “caracteres poéticos” seriam como “matrizes” da constituição de sentido e, portanto, do mundo. Agora, coisa diferente é pensar numa comunicação por meio de tais caracteres. Como é que se produzem tais caracteres, ficou dito, de forma geral, acima: “con trasporti del corpo umano e delle sue parti e degli umani sensi e dell'umane passioni [por transposição do corpo humano e suas partes, de sentidos humanos e de paixões humanas]”; a descrição um pouco mais precisa de como se opera esse “transporto” é expressa por Vico referindo-se às figuras de linguagem. Concernentes à primeira idade são, principalmente a metáfora e a metonímia⁸⁷. No entanto, é difícil recuperar algum momento em que Vico explique como se dá a recepção dos “hieróglifos”, quer dizer, como é que naquela idade da linguagem, na qual ainda não haviam signos convencionais – “arbitrários” – (a convenção é algo que começa a surgir na segunda idade e é característico da terceira, já dita fonética) completar-se-ia o circuito da comunicação. Resta-me, neste caso, subsumir-me à opinião dos comentadores. Se os “caracteres poéticos” inauguram o sentido e formam ativamente o mundo humano, presume-se, pois, que estes formam, igualmente, uma primeira

⁸⁷ “Le figure della prima Logica furono quelle della poesia, i tropi, e specialmente la metafora, che forma le lingue col primo lavoro dell'animazione poetica; — la metonimia, che dà nome alle cose dalle idee più particolari; — la sineddoche, che indica le cose dalla parte più appariscente [As figuras da primeira Lógica foram as da poesia, os tropos, e especialmente a metáfora, que forma as línguas com o primeiro trabalho da animação poética; — a metonímia, que dá nome às coisas das ideias mais particulares; a sinédoque, que indica as coisas pela parte mais aparente]” (VICO, 1916, p. 250).

intersubjetividade. Uma intersubjetividade, novamente, pré-linguística, pré-conceitual: emissores e receptores de “caracteres poéticos” amalgamam-se indistintamente entre si e com o mundo que criam: “The mental power that created the poetic characters –*memoria-fantasia-ingegno*– was still entirely corporeal. And its creation, the poetic sign, was a corporeal-mental entity. It is only later that the mind emancipates itself from poetic characters [A força mental que criou os caracteres poéticos -*memoria-fantasia-ingegno*- era ainda totalmente corporal. E sua criação, o signo poético, era uma entidade corpóreo-mental. É somente mais tarde que a mente se emancipa dos caracteres poéticos]” (TRABANT, 2004). Decorre daí, pois, que essa fala-escrita “hieroglífica” tem a sua significação enraizada em uma camada da experiência anterior – histórica e estruturalmente– a qualquer sentido convencional e reflexivo: “La Scienza Nuova ci insegna che ogni sistema segnico, ogni codice linguistico, è originariamente vivificato dall'emotivita; non è quindi la ragione a stabilire il senso dei segni, ma l'emotivita che si offre come costante referente di ogni espressione [A Scienza Nuova ensina-nos que todo sistema sígnico, todo código linguístico, é animado originalmente a partir da emotividade; não é, então, a razão que estabelece o sentido dos signos, mas a emotividade, que se oferece como referente constante de toda expressão]” (MUSCELLI, 2005, p. 104)⁸⁸. Torna-se claro, então, por que, logo antes de trazer Vico ao seu arrazoado, em uma discreta nota de rodapé (que mencionei acima), Frye remete –sem citar página– a sua distinção “francesa” entre “*langue*” e “*langage*” à *Fenomenologia da Percepção*, de Merleau-Ponty. Diz ia Frye que, além da “*langue*” há uma “*langage*, que torna possível a expressão de coisas semelhantes nas três línguas”. Não seria necessário perguntar a Frye a quais páginas de Merleau-Ponty ele se refere: se há um capítulo da *Fenomenologia da Percepção* onde a questão de Frye que o levou a Vico é tratada, este é, sem dúvida, o sexto da primeira parte, “*Le corps comme expression et la parole*”. Neste, Merleau-Ponty está findando um longo raciocínio que visa a demonstrar que o corpo não pode ser apenas um “objeto” e, ainda, a

⁸⁸ Deve-se ter, não obstante, a precaução de não homologar a posição de Vico com uma posição totalmente “naturalista” em relação à linguagem. É certo que ele se refere diversas vezes aos signos da linguagem da primeira idade como “naturais”: daí é que proviria a iconicidade de que fala Trabant. No entanto, “natural” aqui não está por uma correspondência dada de antemão entre determinadas emoções e determinadas manifestações expressivas, mas, antes, estas relações são completamente variáveis de acordo com o meio em que cada um dos grupamentos humanos viviam no período da primeira idade. Os “hieróglifos” de Vico são “naturais”, mas não de uma natureza que dite universalmente a toda a humanidade as relações entre emoção, signo e coisa: a humanidade da primeira idade não tinha nem acesso à essência das coisas mesmas, nem uma linguagem “natural” que se referisse às coisas mesmas tal como elas são: “It is a posited orthetic naturalness and not an objective one inherent in the objects. Vico thus inverts the traditional causal direction of the natural iconic relation. Words are first coined when humans project themselves onto natural objects and transform them into animated substances [é uma naturalidade postulada ou tética, não objetiva e inerente aos objetos. Vico, desta forma, inverte a tradicional direção causal da relação icônica natural. As palavras são acunhadas primeiro quando os humanos se projetam nos objetos naturais e os transformam em substâncias animadas]” (TRABANT, 2004).

avançar em sua concepção do que é o corpo. O capítulo é como um arremate, em que se situa a relação entre linguagem e corpo. No desenvolvimento das análises que o levaram até aqui, Merleau-Ponty elabora dois pontos que devem ser levados em conta aqui:

1. Que se devem diferenciar duas instâncias da expressão linguística, uma “autêntica” e outra “secundária”: “Il y a lieu, bien entendu, de distinguer une parole authentique, qui formule pour la première fois, et une expression seconde, une parole sur des paroles, qui fait l'ordinaire du langage empirique. Seule la première est identique à la pensée [deve-se distinguir, bem entendido, uma fala autêntica, que formula pela primeira vez, e uma expressão segunda, fala sobre falas, que compõe o ordinário da linguagem empírica. Apenas a primeira é idêntica ao pensamento]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p. 207, n.2). O autor está tratando de estabelecer, primeiramente, que não existe significação, ideia ou pensamento que preceda à sua expressão, que esta não é uma espécie de vestimenta que viria a envolver algo que a precede. Assim, a “parole authentique” é a expressão que inaugura uma significação e, por isso, atribui-a Merleau-Ponty a experiências criadoras ou primordiais⁸⁹. A “expression seconde, parole sur des paroles” é a expressão que se serve das significações já inauguradas pela “parole authentique”, quer dizer, que produz a partir delas. Isto não quer dizer, no entanto, que neste caso possa-se afirmar que esta, sim, expressa ideias dadas de antemão à sua expressão efetiva, ela apenas não tem a força criadora da “expression authentique”⁹⁰.
2. Que, para que haja comunicação, para que a “parole authentique” possa ser compreendida, para que sua significação inaugural possa ser acolhida entre as “paroles sur des paroles”, e para que estas mesmas possam ser de caráter intersubjetivo, é necessário que se dê por meio

⁸⁹ “celle de l'enfant qui prononce son premier mot, de l'amoureux qui découvre son sentiment, celle du «premier homme qui ait parlé», ou celle de l'écrivain et du philosophe qui réveillent l'expérience primordiale en deçà des traditions [a da criança que pronuncia sua primeira palavra, do amante que descobre seu sentimento, a do 'primeiro homem a falar', ou a do escritor e do filósofo que revelam a experiência primordial para aquém das tradições]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p. 208).

⁹⁰ A diferenciação é melhor colocada mais adiante, quando formulada mais ao fim do capítulo como “parole parlant” e “parole parlée”: “Ou encore on pourrait distinguer une parole parlante et une parole parlée. La première est celle dans laquelle l'intention significative se trouve à l'état naissant. Ici l'existence se polarise dans un certain «sens» qui ne peut être défini par aucun objet naturel, c'est au-delà de l'être qu'elle cherche à se rejoindre et c'est pourquoi elle crée la parole comme appui empirique de son propre non-être. La parole est l'excès de notre existence sur l'être naturel. Mais l'acte d'expression constitue un monde linguistique et un monde culturel, il fait retomber à l'être ce qui tendait au-delà. De là la parole parlée qui jouit des significations disponibles comme d'une fortune acquise. A partir de ces acquisitions, d'autres actes d'expression authentique, - ceux de l'écrivain, de l'artiste ou du philosophe - deviennent possibles [Ou pode-se distinguir uma fala falante e uma fala falada. A primeira é a em que aquela intenção significativa se encontra em estado nascente. Aqui, a existência se polariza em um certo 'sentido' que não pode ser definido por qualquer objeto natural, está para além do ser a que ela procura se juntar e isto porque ela cria a fala como apoio empírico de seu próprio não-ser. A fala é o excesso de nossa existência sobre o ser natural. Mas o ato de expressão constitui um mundo linguístico e um mundo cultural, faz recair no ser aquilo que tendia para além. Daí a fala falada, que desfruta das significações disponíveis como de uma fortuna adquirida. Tornam-se possíveis a partir destas aquisições, de outros atos de expressão autêntica – os do escritor, do artista ou do filósofo]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p. 229).

de um “gesto”⁹¹. Por isso, há de se pensar que uma “signification gestuelle” é imanente à expressão linguística: “Il faut bien qu'ici le sens des mots soit finalement induit par les mots eux-mêmes, ou plus exactement que leur signification conceptuelle se forme par prélèvement sur une *signification gestuelle*, qui, elle, est immanente à la parole [É preciso que aqui o sentido das palavras seja finalmente induzido pelas palavras mesmas, ou mais exatamente que sua significação conceitual se forme por antecipação partindo de uma *significação gestual*, que, ela, é imanente à fala]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p. 208-9), e para entender desta forma, há que remeter-se ao corpo e à sua situação no mundo: “Je m'engage avec mon corps parmi les choses, elles coexistent avec moi comme sujet incarné, et cette vie dans les choses n'a rien de commun avec la construction des objets scientifiques [Eu me engajo com meu corpo entre as coisas, elas coexistem comigo enquanto sujeito encarnado, e esta vida nas coisas nada tem em comum com a construção de objetos científicos]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p.216). O filósofo elabora um paralelismo entre a expressão linguística e expressão corporal para conduzir-nos à sua concepção de “corpo próprio”, que subjaz à atividade propriamente intelectual. Daí que, em sua retomada de estudo de caso de “amnésia de cores”⁹², lembra que o paciente era incapaz de situar-se propriamente entre os significados conceituais das palavras (“vermelho” não lhe trazia qualquer significado e, por tanto, não lhe indicava a qual amostra de cor relacioná-la), mas conseguia situar-se na forma da associação entre objetos e daí à recuperação da palavra correspondente ao que amostra e objeto tinham em comum (da amostra de vermelho ao morango, e desta associação ao vermelho de morango). Com isso, Merleau-Ponty indica que a significação das palavras não pode ser puramente conceitual, mas que provém de um posicionamento no mundo:

⁹¹ “La pensée et l'expression se constituent donc simultanément, lorsque notre acquis culturel se mobilise au service de cette loi inconnue, comme notre corps soudain se prête à un geste nouveau dans l'acquisition de l'habitude. La parole est' un véritable geste et elle contient son sens comme le geste contient le sien. C'est ce qui rend possible la communication. Pour que je comprenne les paroles d'autrui, il faut évidemment que son vocabulaire et sa syntaxe soient «déjà connus» de moi. Mais cela ne veut pas dire que les paroles agissent en suscitant chez moi des «représentations» qui leur seraient associées et dont l'assemblage finirait par reproduire en moi la «représentation» originale de celui qui parle. Ce n'est pas avec des «représentations» ou avec une pensée que je communique d'abord, mais avec un sujet parlant, avec un certain style d'être et avec le «monde» qu'il vise [O pensamento e a expressão constituem-se, logo, simultaneamente, quando nossa aquisição cultural se mobiliza ao serviço desta lei desconhecida, como nosso corpo subitamente se dispõe a um gesto novo na aquisição do hábito. A fala é um verdadeiro gesto e ela contém seu sentido como o gesto contém o seu. É isto que torna possível a comunicação. Por eu compreender as falas do outro, é evidentemente necessário que seu vocabulário e sua sintaxe sejam 'já conhecidos' por mim. Mas isso não quer dizer que as falas agem suscitando em mim 'representações' que lhes seriam associadas e cuja conjunção termina por reproduzir em mim a 'representação' original daquele que fala. Não é com 'representações' ou com um pensamento que eu me comunico de saída, mas com um sujeito falante, com um certo estilo de ser e com o 'mundo' que ele visa]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p. 213-14).

⁹² Merleau-Ponty elabora a questão baseando-se em um estudo de Gelb e Goldstein, citando algumas páginas.

On est donc bien conduit à reconnaître une signification gestuelle ou existentielle de la parole, comme nous disions plus haut. Le langage a bien un intérieur, mais cet intérieur n'est pas une pensée fermée sur soi et consciente de soi. Qu'exprime donc le langage, s'il n'exprime pas des pensées? Il présente ou plutôt il est la prise de position du sujet dans le monde de ses significations. Le terme de « monde » n'est pas ici une manière de parler: il veut dire que la vie « mentale » ou culturelle emprunte à la vie naturelle ses structures et que le sujet pensant doit être fondé sur le sujet incarné (MERLEAU-PONTY, 1945, p. 225).

É-se, logo, conduzido a reencontrar a significação gestual ou existencial da fala, como dizíamos acima. A linguagem possui um interior, mas este interior não é um pensamento fechado em si e consciente de si. O que exprime, então, a linguagem, se não exprime os pensamentos? Ela apresenta, ou, mais que nada, ela é a tomada de posição do sujeito no mundo de suas significações. O termo 'mundo' não é aqui uma maneira de falar: ele quer dizer que a vida 'mental' ou cultural imprime à vida natural a suas estruturas e que o sujeito pensante deve ser fundado no sujeito encarnado.

Ora, uma vez que não há separação entre mente e corpo, o “gesto” a que ele se refere é da mesma natureza que o gesto do corpo:

Il faut donc reconnaître comme un fait dernier cette puissance ouverte et indéfinie de signifier, – c'est-à-dire à la fois de saisir et de communiquer un sens –, par laquelle l'homme se transcende vers un comportement nouveau ou vers autrui ou vers sa propre pensée à travers son corps et sa parole (MERLEAU-PONTY, 1945, p. 226).

É necessário reconhecer como um fato último esta potência aberta e indefinida de significar, - isto é, de ao mesmo tempo apreender e comunicar um sentido-, pela qual o homem se transcende direção de um comportamento novo, ou em direção do outro, ou em direção de seu próprio pensamento por meio de seu corpo e sua fala.

Não se há de encontrar, pois, diretamente, como quer Frye, uma diferença entre “langue” e “langage”, segundo a qual é possível “a expressão de coisas semelhantes nas três línguas”. Isto iria de encontro ao fato de que não há primeiro uma ideia depois revestida pela expressão. Com efeito, Merleau-Ponty afirma que jamais o sentido de uma língua é totalmente traduzível a outra⁹³. Mas eu não quereria atribuir a Frye a intenção de dizer isso. Se ele usa “semelhantes”, é porque não quis dizer “iguais”. Por isso, creio que é mais apropriado associar a “langage” referida por ele a essa origem da significação que Merleau-Ponty situou como uma “transcendência” acima, e que páginas antes, havia dito estar na raiz do gesto e da mesma “parole authentique”:

Notre vue sur l'homme restera superficielle tant que nous ne remonterons pas à cette origine, tant que nous ne retrouverons pas, sous le bruit des paroles, le silence primordial, tant que nous ne décrirons pas le geste qui rompt ce silence. La parole est un geste et sa signification un monde (MERLEAU-PONTY, 1945, p.214).

Nossa visão sobre o homem restará superficial enquanto não nos remontarmos a esta origem, enquanto não reencontrarmos o silêncio primordial sob o ruídos das falas, enquanto não descrevermos o gesto que rompe este silêncio. A fala é um gesto, e sua significação, um mundo.

⁹³ “De là viendrait que le sens plein d'une langue n'est jamais traduisible dans une autre. Nous pouvons parler plusieurs langues, mais l'une d'elle reste toujours celle dans laquelle nous vivons [Daí viria que o sentido pleno de uma língua jamais é traduzível para uma outra. Podemos falar muitas línguas, mas uma delas restará sempre como aquela em que nós vivemos]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p. 218).

Assim, então, a comunicabilidade dos “caracteres poéticos” –como em toda linguagem que se possa dizer posterior a eles– pela qual antes me perguntava seria fundamentada nesse gesto inerente à “langage” de Frye, se bem a entendi procurando-a em Merleau-Ponty.

O que conduz de volta a Vico. Ainda que ele se refira às três idades da linguagem como a um processo de sucessão, não deixa de afirmar, como assinali algumas páginas atrás, que os três modos de expressão das três idades convivem em todos os tempos (“così nello stesso tempo cominciarono tali tre lingue”). Sobre como seria exatamente essa convivência entre os três modos, não fica claro, mas, a ela, Trabant se refere em termos de que há um substrato perene do modo de expressão poético: “Vico articulates his critique as a history; that is, he conceives language's substratum as something that precedes it temporally [Vico articula sua crítica como uma história; isto é, ele concebe o substrato da língua como algo que a precede temporalmente]” (TRABANT, 2004), e relembra de uma bela imagem empregada por Vico, acerca de como, ainda na modernidade, sempre é possível reencontrar algo do que seria a originariedade do primeiro modo de expressão: “After all, the most important theme of Vico's philosophy is that modernity's self-styled rationality has wild origins that live on, 'much as great and rapid rivers continue far into the sea, keeping sweet the waters borne on by the force of their flow' [Ao fim e ao cabo, o tema mais importante da filosofia de Vico é o de que a racionalidade moderna tem origens selvagens que pervivem, 'tal como rios caudalosos e velozes continuam a correr mar adentro, mantendo as águas doces pela força de seu fluxo]” (TRABANT, 2004)⁹⁴. Ora, se está correta a minha inferência acerca de Merleau-Ponty na proposta de Frye, e se, segundo a mesma letra de Merleau-Ponty, é a palavra do escritor, do filósofo e do “homem primordial”⁹⁵ (e da poesia⁹⁶) aquela que é capaz de retomar o gesto subjacente à “parole authentique”, então pode-se fazer uma síntese entre os três autores aqui em questão, segundo a qual é na idade da linguagem divina de Vico que os atos de expressão se situam o mais próximo possível da “langage”, do gesto que se expressa na “parole authentique”. Isto não quer dizer que a primeira idade de Vico fosse uma em que se empregava uma “langage” pura, mas que aquela expressão que para Vico era inseparável do corpo, que não podia ser mais do que a mesma abertura do sentido e da significação –o situar-

⁹⁴ Na edição Nicolini: “La favella poetica, com'abbiamo in forza di questa Logica poetica meditato, scorse per così lungo tratto dentro il tempo istorico, come i grandi rapidi fiumi si spargono molto dentro il mare e serbano dolci l'acque portatevi con la violenza del corso [A fala poética, como já meditamos por força desta Lógica poética, flui muito adentro do tempo histórico, como os rios caudalosos e velozes continuam a correr mar adentro, mantendo as águas doces pela força de seu fluxo]” (VICO, 1916, p. 257).

⁹⁵ Ver nota 38.

⁹⁶ “ce que nous avons appelé plus haut son sens gestuel, qui est essentiel par exemple dans la poésie [este que chamamos acima de sentido gestual, que é essencial, por exemplo, na poesia]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p. 218).

se enquanto um existente no mundo—, seria o gesto mais próximo do momento em que “l'intention significative se trouve à l'état naissant”⁹⁷. Deve-se, ainda, por fim, ter em conta aqui sempre a qualidade material dos “hieróglifos” daquele “parlare scrivendo” de que fala Vico. Como já mencionei, invocando acima as palavras de Trabant (2004), “*scrivere* means to produce visual signs and is independent of any previously existing word language and is not restricted to the hand. The entire body and the physical objects themselves can be sites of writing”; se a comunicação por meio dos “hieróglifos” envolve a expressão do gesto a que venho me referindo, evidentemente a sua produção envolve a expressão em um meio material que torna a recepção também um ato de percepção visual e motora, o que, em última instância, novamente reenvia-nos ao corpo. Assim, sem pedir uma licença a Frye, aqui, permito-me remeter a sua “langage” novamente a Merleau-Ponty, em um aspecto que o mesmo Frye –por ser algo fora do escopo imediato de seu tratamento de Vico– deixou impensado, e que já estava implícito nas passagens do fenomenólogo francês citada acima, a saber, que o dizer da comunicação é também um apelo à motricidade, ou seja, não há uma operação de puro deciframento do que “quer dizer” um gesto corporal, mas sim uma mudança da própria disposição corporal em relação ao outro:

Le geste phonétique réalise, pour le sujet parlant et pour ceux qui l'écoutent, une certaine structuration de l'expérience, une certaine modulation de l'existence, exactement comme un comportement de mon corps investit pour moi et pour autrui les objets qui m'entourent d'une certaine signification. Le sens du geste n'est pas contenu dans le geste comme phénomène physique ou physiologique. Le sens du mot n'est pas contenu dans le mot comme son. Mais c'est la définition du corps humain de s'approprier dans une série indéfinie d'actes discontinus des noyaux significatifs qui dépassent et transfigurent ses pouvoirs naturels. Cet acte de transcendance se rencontre d'abord dans l'acquisition d'un comportement, puis dans la communication muette du geste: c'est par la même puissance que le corps s'ouvre à une conduite nouvelle et la fait comprendre à des témoins extérieurs (MÉREAU-PONTY, 1945, p. 225-6).

O gesto fonético realiza, para o sujeito falante e por quem o escuta, uma certa estruturação da experiência, uma certa modulação da existência, exatamente como um comportamento do meu corpo investe os objetos que me rodeiam de uma certa significação para mim e para o outro. O sentido do gesto não é contido no gesto como um fenômeno físico ou fisiológico. O sentido da palavra não é contido na palavra enquanto tal. Mas é a definição do corpo humano apropriar-se de uma série indefinida de atos descontínuos de nós significativos que excedem e transfiguram seus poderes naturais. Este ato de transcendência se encontra primeiramente na aquisição de um comportamento, logo na comunicação muda do gesto: é pelo mesmo poder que o corpo se abre a uma conduta nova e a faz compreender às testemunhas exteriores.

Desta forma, o gesto de significação inaugural que subjaz à “parole authentique” também inaugura uma disposição do corpo em direção de objetos nascentes que antes não haviam: “la parole fait lever un sens nouveau, si elle est parole authentique, comme le geste

⁹⁷ Ver nota 39.

donne pour la première fois un sens humain à l'objet, si c'est un geste d'initiation [a fala faz vir um sentido novo, se é uma fala autêntica, como o gesto dá pela primeira vez um sentido humano ao objeto, se este é um gesto de iniciação]” (MERELAU-PONTY, 1945, p. 226). Assim entendido, se é adequado situar a linguagem da primeira idade de Vico como a mais próxima do gesto da “langage” e da “parole authetique” – e se disto consegui convencer o meu leitor–, pode-se caracterizar o “parlare scrivendo” e a comunicação por meio de sua “escrita hieroglífica” como um ato de criação em um sentido forte, segundo o qual dos atos de expressão nascem coisas, definem-se os poderes do corpo em relação a elas, situam-se os envolvidos em sua relação entre si e em relação à coisas, por fim, inaugura-se um mundo.

Quando se examina a segunda idade, a “heroica”, em um primeiro momento pouco parece haver mudado em relação à primeira, já que Vico ainda considera a humanidade como primitiva e a sua linguagem ainda operaria sob a “lógica poética”. A dificuldade em se fazer a distinção se dá pela mesma terminologia usada por Vico. Não há muito, assinaei que para Vico a linguagem da primeira idade funcionava de acordo com um “transporto” do corpo às coisas, operado por figuras como a metáfora, a metonímia e a sinédoque. Trabant (2004), no entanto, examina detidamente o uso dos termos por Vico e conclui que a metáfora, em um princípio, está sendo mencionada de uma forma menos detalhada, como um nome geral para o “transporto” e que, de fato, à primeira idade cabe antes referir-se pela metonímia, uma vez que nela se baseia a relação primitiva de contiguidade entre o corpo e o mundo, sendo, logo, a metáfora, mais especificamente, uma operação de maior complexidade, característica da segunda idade:

The natural relation between signifier and signified characteristic of the first language is a relation of contiguity. It is hard to imagine relations of contiguity that are more sweeping than the divine vocabulary's equation of idea and physical object (...). The principle of the second language is the resemblance between signifier and signified. As thought becomes increasingly abstract, contiguity gives way to resemblance. Metonymy and synecdoche dissolve into metaphor (TRABANT, 2004).

A relação natural entre significante e significado, característica da primeira linguagem, é uma relação de contiguidade. É difícil de imaginar relações de contiguidade que sejam mais vastas do que a equação entre ideia e objeto físico no vocabulário divino (...). O princípio da segunda linguagem é a semelhança entre significante e significado. Com o pensamento tornando-se mais e mais abstrato, a contiguidade dá lugar à semelhança. Metonímia e sinédoque dissolvem-se na metáfora.

Ainda assim, a distinção entre primeira e segunda idade não fica totalmente clara, uma vez que a metáfora, como aqui colocada mesmo em seu uso mais específico, é característica a

ambas as idades⁹⁸. É por isso que, para além das figuras envolvidas no modo de expressão, a importância recai, de fato, sobre o tipo de “escrita”. Volte meu leitor algumas páginas acima e verá na tábua de Hall que, na idade heroica, a “escrita” é dita “heráldica” e a “fala”, “simbólica”. De novo, deve-se lembrar que escrita e fala são o “parlare scrivendo”, por isso, não há razão de diferenciá-las aqui de forma cortante (e tenha-se sempre em mente que os modos das três idades existiram concomitantemente). Assim, na idade heroica,

Il secondo parlare, che risponde all'età degli eroi, dissero gli Egizi essersi parlato per simboli, a' quali sono da ridursi l'impresa eroiche, che dovetter essere le somiglianze mute che da Omero si dicono «semata» (i segni co' quali scrivevan gli eroi); e 'n conseguenza, dovetter essere metafore o immagini o somiglianze o comparazioni (VICO, 1916, p. 284).

O segundo falar, que corresponde à idade dos heróis, disseram os egípcios ser falado por símbolos, aos quais são reduzidos os impressos heroicos, que devem ser as semelhanças mudas que em Homero se dizem 'semata' (os signos com os quais escreveram os heróis); e, por consequência, devem ser metáforas, ou imagens, ou semelhanças, ou comparações.

Tais expressões se apresentam na forma de escudos, brasões e heráldica. A razão de ser disto, é que a humanidade da idade heroica, na formação das nações⁹⁹, intencionava demonstrar suas origens, descendência e propriedades através da composição de símbolos. Como se pode depreender da passagem de Vico acima, isto indica que já parecia haver comunicação em um sentido mais amplo, ao ponto de se encontrar coerência coletiva para assumir a ideia de uma pertença comum entre diversos indivíduos. Mas o verdadeiro interesse aqui está justamente na operação semiológica que a este fato subjaz, dita na última linha da passagem, “metafore o immagini” etc., que é capacidade de colocar uma combinação de objetos ou imagens no lugar de uma ideia, ou seja, “la lingua degli eroi già forma metafore (che quindi non sarebbero cosi primeve) ma la metafora ovvero la cataresi, inventa un termine nuovo usandone al meno due già noti (ed espressi) e presupponendone almeno un altro inexpresso [a língua dos heróis já forma metáforas (que não seria então tão primitiva), mas a metáfora, ou a catarese, inventa um termo novo usando ao menos dois conhecidos (e expressos) e pressupõe pelo menos um outro inexpresso]” (ECO, 1984, p.171). Isto remonta,

⁹⁸ “The distinction between contiguity and resemblance is not, then, an appropriate means of establishing discrete subcategories of poetic language, since resemblance is a tropic mechanism of both the first (divine) and the second (heroic) language [A distinção entre contiguidade e semelhança não é, pois, um meio apropriado de estabelecer subcategorias discretas de linguagem poética, já que a semelhança é um mecanismo trópico, tanto da primeira (divina) como da segunda (heroica) linguagem]” (TRABANT, 2004).

⁹⁹ Não são deste lugar detalhamentos sobre o conceito histórico de “nação” ou “estado” e problemas correlatos. Entenda-se no sentido de agrupamentos com alguma coesão política, econômica e cultural. Vico se refere a eles pelos nomes de Gregos, Etruscos, Caldeus etc. A *Scienza Nuova*, com já mencionei, é um ensaio de história universal, que visa a dar conta de todas as matérias envolvidas em uma empresa do tipo, entre elas, da origem e desenvolvimento da linguagem, que viria a determinar posteriormente a divisão política, econômica, jurídica etc. das nações.

pois, à esquematização de Frye, quando afirma que nesta idade, está implicada uma separação entre sujeito e objeto na linguagem. No entanto, para além do liame sempre subjacente entre linguagem e corpo pressuposto pela “langage”, remanesce na idade heroica ainda, como dito, muito da “lógica poética”¹⁰⁰, e seria em razão dela mesma que, seguindo-se à “fala natural” da primeira idade, aparece a “locução poética” na segunda idade¹⁰¹, uma vez que as operações de “transporto” características da primeira abrem o caminho para o uso mais estritamente “poético” delas na segunda, já que é nesta, de fato, que então irão surgir os “poetas heroicos”. Vico ressalta diversas vezes a sua consideração por Homero, poeta que atribui à “terceira geração” dos poetas heroicos¹⁰². Nele situa, por assim dizer, o ápice da expressão da idade heroica, e faz questão de, elogiando-o, negar-lhe a condição de filósofo:

Ma, oltre a questi, gli convengono tutti gli altri privilegi, ch'a lui danno tutti i maestri d'arte poetica, d'essere stato incomparabile: XVII. in quelle sue selvagge e fiere comparazioni, XVIII. in quelle sue crude ed atroci descrizioni di battaglie e di morti, XIX. in quelle sue sentenze sparse di passioni sublimi. XX in quella sua locuzione piena di evidenza e splendore. Le quali tutte furono proprietà dell'età eroica de' Greci, nella quale e per la quale fu Omero incomparabil poeta; perchè nell'età della vigorosa memoria, della robusta fantasia e del sublime ingegno egli non fu punto filosofo (VICO, 1916, p. 212).

Mas, além destas, convêm a todos os outros privilégios que a ele foram dados por todos os mestres da arte poética, de ser incomparável: XVII. por suas selvagens e ferinas comparações, XVIII. por suas cruas e atrozes descrições de batalhas e de mortes, XIX. por suas sentenças repletas de paixões sublimes, XX. por serem suas locuções plenas de evidência e esplendor. Todas as quais foram propriedade da idade heroica dos gregos, na qual e pela qual foi Homero poeta incomparável; porque na idade da vigorosa memória, da robusta imaginação e do engenho sublime, não foi ele em absoluto um filósofo.

“Non fu punto filosofo”, porque o seu “ingegno” é o da idade heroica, quer dizer, aquela cuja forma de dizer o mundo caracteriza-se por expressar-se com “l'immagini, le somiglianze, le

¹⁰⁰ “Il primo verso (come abbiamo poco fa dimostrato di fatto che nacque) dovette nascere convenevole alla lingua ed all'età degli eroi, qual fu il verso eroico, il più grande di tutti gli altri e propio dell'eroica poesia; e nacque da passioni violentissime di spavento e di giubilo, come la poesia eroica non tratta che passioni perturbatissime [O primeiro verso (como mostramos há pouco de fato que nasce) deve ter nascido convindo à língua e à idade dos heróis, o qual foi o verso heroico, o maior de todos os outros e próprio da poesia heroica; e nasce de paixões violentíssimas, de espanto, e de júbilo, tal como a poesia heroica não trata senão de paixões perturbadíssimas]” (VICO, 1916, p.309).

¹⁰¹ “he explicitly defines the language of the second age as poetic locution (locuzion poetica) in contrast to the natural speech (favella naturale) of the first age: 'This natural speech was succeeded by the poetic locution of images, similes, comparisons, and natural properties (§227)’” (TRABANT, 2004). Na edição Nicolini: “Alla qual favella naturale dovette succedere la locuzion poetica per immagini, somiglianze, comparazioni e naturali proprietà [ele define explicitamente a linguagem da segunda idade como locução poética (locuzion poetica), em contraste com a fala natural (favella naturale) da primeira idade: 'esta fala natural, foi sucedida pela locução poética de imagens, símiles, comparações e propriedades naturais’” (VICO, 1916, p. 142).

¹⁰² “Già dimostrammo sopra tre essere state l'età de' poeti innanzi d'Omero: la prima de' poeti teologi, ch'i medesimi furon eroi, i quali cantarono favole vere e severe; la seconda, de' poeti eroici, che l'alterarono e le corruperro; la terza d'Omero, ch'alterate e corrotte le ricevette [já demonstramos acima que três foram as idades dos poetas antes de Homero: a primeira dos poetas teólogos, que eles mesmos foram heróis, os quais cantaram fábulas verdadeiras e severas; a segunda, dos poetas heroicos, que as alteraram e corromperam; a terceira, de Homero, que as recebeu alteradas e corrompidas]” (VICO, 1916, p. 775).

comparazioni, le metafore, le circoscrizioni”¹⁰³. “Ingegno”, ressaltam Pompa (1982) e Trabant (2004), tem uma sentido preciso em Vico, referente à capacidade de extrair a semelhança entre as coisas: “Ingenium facultas est in unum dissita, diversa conjungendi”, diz Vico; Pompa, um dos tradutores de Vico, explica: “A capacity, peculiar to man, for perceptive or insightful creation or construction. Although it requires imagination, it is not identical with it, since imagination can work blindly whereas ingenuity has a cognitive element [Uma capacidade, peculiar ao homem, para a criação ou construção perceptiva ou perspicaz. Ainda que requeira imaginação, não é idêntica a ela, pois a imaginação pode trabalhar sozinha, enquanto que o engenho possui um elemento cognitivo]” (POMPA, 1982, xv) e, por sua vez, Trabant:

ingenium is the most creative and, in the Vichian sense, the most poetic level of primitive mental capacity which can collectively be termed memory–imagination–invention (memoria–fantasia–ingegno). Whereas the imagination essentially repeats and alters the memory's contents, ingenium is the faculty that connects disparate and diverse things. It is the true faculty of invention. As the principal trope of heroic language, metaphor flows, more than do the signs of the first stage, from the ability to combine diverse things” (TRABANT, 2004)¹⁰⁴.

ingenium é o mais criativo e, no sentido *vichiano*, o mais poético nível da capacidade mental primitiva, que pode ser expresso pelo termo memória–imaginação–invenção (memoria–fantasia–ingegno). Se a imaginação essencialmente repete e altera os conteúdos da memória, o engenho é a faculdade que conecta coisas diversas e díspares. É a verdadeira faculdade da invenção. Como o principal tropo da linguagem heroica, a metáfora flui, mais do que o fazem os signos do primeiro estágio, da habilidade de combinar coisas diversas.

Homero “non fo punto filosofo”, pois, porque o uso abstrato de metáforas, para Vico, só foi possível quando a filosofia estava nascendo: “tutte le metafore portate con simiglianze prese da' corpi a significare lavori di menti astratte debbon essere de' tempi ne' quali s'eran incominciate a dirozzar le filosofie [todas as metáforas que trazem semelhanças tomadas do corpo significando o trabalho de mentes abstratas devem ser do tempo em que começava-se a dar forma à filosofia]” (VICO, 1916, p. 250). Disto decorre que é preciso modalizar a

¹⁰³ “con essi primi lumi della poetica locuzione, che sono l'ipotiposi, l'immagini, le somiglianze, le comparazioni, le metafore, le circoscrizioni, le frasi spieganti le cose per le loro naturali proprietà, le descrizioni raccolte dagli effetti o più minuti o più risentiti, e finalmente per gli aggiunti enfatici ed anche oziosi [com as primeiras luzes da locução poética, que são as hipotiposes, as imagens, as semelhanças, as comparações, a metáfora, os circunlóquios, as frases explicando as coisas por suas propriedades naturais, as descrições colhidas dos efeitos ou mais minudentes ou mais sentidos e, finalmente, por sua coleção enfática e até ociosa]” (VICO, 1916, p. 305).

¹⁰⁴ Ver ainda Marshall (2010, p.83): “For Vico, the driving force of ingenium—namely, similitude—is the fundamental category of all learning. The senses operate for Vico on an axis of similitude that runs through both the tropes and topics. That is to say, similitude drives the eye for resemblance, and the eye for resemblance drives discursive intervention [Para Vico, a força motriz do engenho -a saber, a semelhança- é a categoria fundamental de toda aprendizagem. Os sentidos operam para Vico, num eixo de semelhança que se estende através tanto dos tropos como dos tópicos. Isto é, a semelhança impulsiona o olho para a o parecido, e o olho impulsiona a intervenção discursiva]”.

atribuição de Frye à idade heroica, por exemplo, da silogística. Vico a atribuirá apenas à idade “vulgar”, uma vez que a considera um procedimento da filosofia, a qual só surge com o advento da prosa contínua¹⁰⁵. É a capacidade do silogismo (e de operações abstratas, como dedução e indução), pois, que se desenvolverá pelo caminho aberto pelas operações da linguagem heroica.

Por fim, a terceira idade, a “vulgar”, separar-se-ia nitidamente das demais pelo domínio do uso fonético da linguagem, ainda que Vico não se preocupe em explicar como. A passagem da segunda para esta terceira idade, no que diz respeito à linguagem, é marcada por Vico pela aquisição da faculdade da fala, em sentido estrito e, dentro desta, numa sequência que vai do canto ao “verso heroico” e à prosa contínua, por um lado, pela aquisição de categorias gramaticais, por outro e, ainda –se posso falar em um “terceiro lado”–, pela sequência de figuras de linguagem (“tropi”) que acompanham cada modo de expressão. O “verso heroico” já é produto de uma fonetização da expressão, na forma da escrita alfabética, que vai em direção da prosa. Esta começa estabelecer-se, de fato, quando o verso torna-se iâmbico:

i fonti di tutta la locuzion poetica si truovano questi due, cioè: povertà di parlari e necessità di spiegarsi e di farsi intendere; da' quali proviene l'evidenza della favella eroica, che immediatamente succedette alla favella mutola per atti o corpi ch'avessero natural rapporto all'idee che si volevan significare, la quale ne' tempi divini si era parlata. E, finalmente, per tal necessario natural corso di cose umane, le lingue, appo gli Assiri, Siri, Fenici, Egizi, Greci e Latini, si truovano aver cominciato da versi eroici, indi passati in giambici, che, finalmente, si fermarono nella prosa (VICO, 1916, p. 45).

As fontes de toda locução poética se encontram nestas duas, ou seja: pobreza da fala e necessidade de se explicar e se fazer entender; da qual provém a evidência da fala heroica, que sucede imediatamente à fala muda por atos ou corpos que tivessem relação natural com as ideias que se queria significar, a qual se fala nos tempos divinos. E, finalmente, por este natural curso das coisas humanas, as línguas, entre Assírios, Sírios, Fenícios, Egípcios e Latinos, encontrou-se que começaram com versos heroicos, logo passaram aos jâmbicos, os quais, finalmente, firmaram-se na prosa.

Deve-se lembrar que, apesar da concomitância entre os três modos de expressão, há uma variação no suporte material predominante de cada um (VICO, 1916, p. 295), o qual depende, justamente de qual operação semiológica estava em curso. Assim, a semiose, que era quase que totalmente visual na primeira idade, torna-se menos visual e mais vocal e articulada

¹⁰⁵ “la locuzion poetica esser nata per necessità di natura umana prima della prosaica; come per necessità di natura umana nacquero esse favole, universali fantastici, prima degli universali ragionati o sieno filosofici, i quali nacquero per mezzo di essi parlari prosaici [a locução poética nasce pela, necessidade da natureza humana, antes da locução prosaica; assim como pela necessidade da natureza humana nasceram as fábulas, universais fantásticos, antes dos universais racionais ou filosóficos, os quais nasceram por meio do falar prosaico]” (VICO, 1916, p.306). Dentro de poco retomarei este problema, quando a exposição alcançar os “corsi e ricorsi”.

na segunda, e na terceira, mais vocal e articulada ainda e muito menos visual: “The transition to human language is a shift in medium from image to voice and from visual to acoustic semiosis. Over the course of semiogenetic development, writing gradually wanes until, in the era of human language, phonetic semiosis predominates [A transição para a linguagem humana é uma mudança de meio, da imagem para a voz e da semiose visual para a acústica. Durante o curso do desenvolvimento semiogênico, a escrita gradualmente diminui, até que, na era da linguagem humana, a semiose fonética predomina]” (TRABANT, 2004). Além disso, a escrita, tanto no sentido do “*parlare scrivendo*” como no de escrita *stricto sensu*, permite a comunicação a distância; se meu leitor olhar novamente a tábua de Hall, verá que a escrita é denominada como “epistolar”¹⁰⁶. Agora, há quase tantas palavras quanto coisas existem, e as palavras podem ser fixadas convencionalmente (“*per segni convenuti*”)¹⁰⁷ O que implica, então, a separação definitiva entre sujeito e objeto à qual se referia Frye. Vico dedica uma sequência de parágrafos a discorrer sobre o surgimento de categorias gramaticais, quer dizer, os elementos da oração de um “*parlare scrivendo*” que agora é “*articolato*” e cujas unidades “léxicas” são construídas por “*lettere volgare*”. A convenção estipula a que coisas no mundo se referem as palavras e a linguagem torna-se, pois, nesse sentido, “realista”. Mas sob essa linguagem “vulgar”, ainda que em sua superfície esteja afastada da “*corpulentissima fantasia*” da idade divina, corre o mesmo rio da imagem mencionada acima, acerca da linguagem heroica. Ao referir-se à linguagem “vulgar” e suas palavras, Vico trata de reconstruir longas cadeias etimológicas, as quais, em última instância, visam a mostrar como as mesmas palavras que parecem provir do acordo e da convenção, remontam, em cada língua (grega, latina, espanhola, alemã, francesa, Vico se refere a diversas delas) à condição da primeira idade. Sua tentativa não é a de chegar a uma língua mãe de todas¹⁰⁸, pois a própria condição em que a significação surgiu primeiramente, ligada diretamente ao corpo, dizia respeito às necessidades impostas ao próprio corpo pelo ambiente em que se vivia (daí, diferentes regiões da terra, diferentes necessidades, por tanto, já na idade “vulgar”, diferentes etimologias). Etimologias, em grande parte, fantasiosas, mas, como assinala Verene,

¹⁰⁶ “la pistolare, o sia volgare degli uomini, per segni convenuti da comunicare le volgari bisogne della lor vita [a epistolar, ou seja, a vulgar, dos homens, por signos convencionados, para comunicar as necessidades ordinárias de suas vidas]” (VICO, 1916, p. 130).

¹⁰⁷ “la lingua degli uomini, quasi tutta articolata e pochissima muta, perocché non vi ha lingua volgare cotanto copiosa ove non sieno più le cose che le sue voci [a língua dos homens, quase toda articulada e pouquíssimo muda, posto que não há língua vulgar tão copiosa em que não sejam mais as coisas do que as suas palavras]” (VICO, 1916, p. 295).

¹⁰⁸ Vico situa-se equidistantemente de um linguística da hipótese indoeuropeia (de fato, ele faleceu antes que esta viesse à luz) e das reconstruções que enviam todas as línguas a uma dada pelo deus do cristianismo. De fato, estrategicamente, situa toda a sua história da linguagem de forma paralela às narrativas vigentes em seu tempo, alimentadas pela Igreja, de modo que sua história da humanidade não conflita com as ideias da Igreja.

It makes no difference whether Vico's etymologies are open to question. The philosophical point remains that his first truth is not logically derived; there is no proof for it. Vico's first principles are traced back to that first kind of speech which Grassi¹⁰⁹ discusses (VERENE, 1981 p.47).

não faz qualquer diferença se as etimologias de Vicos são questionáveis. O ponto filosófico, de que a sua primeira verdade não é derivada logicamente, se mantém; não há prova para isso. Os primeiros princípios de Vico remontam àquele primeiro tipo de fala, discutido por Grassi.

O que interessa aqui é que, para Vico, a “corpulentissima” fantasia da primeira idade e o “ingegno” da segunda continuam a pulsar sob a prosa da terceira idade, “his etymological habits are a form of 'retro-signification' that drives meanings back to the bodies from whence originally they came [seus hábitos etimológicos são uma forma de 'retrossignificação', que conduzem o sentido de volta aos corpos de que originalmente vieram]” (SAID, 1976, p.819).

As passagens de uma idade a outra completam um “corso”, que quando se fecha, repete-se: são os famosos “corsi e ricorsi” de Vico. Na verdade, como tenho reiterado, Vico empenha-se, acima de tudo, num esforço de produzir uma História universal, por isso os “ricorsi”, em seu arrazoado, trazem consigo não somente a linguagem, mas todas as instituições que atribui a cada idade. Como para Frye, a mim interessam de fato os aspectos ligados à linguagem. Ele, como aponteí páginas atrás, enxerga um grandíssimo “corso”, que iria dos tempos homéricos ao século XX, mas não deixa de enxergar um “ricorso” na literatura já antes de completar-se o grande “corso” da “langage” de que fala depois. De fato, o modo como ele emprega a ideia dos “corsi e ricorsi” de Vico sugere interessantemente que há temporalidades diferentes, concernentes aos diferentes empregos da “langage”. Assim, se ele enxerga um “ricorso” na literatura dentro do grande “corso” da “langage”, também afirma que, no mesmo tempo histórico, em outros empregos da “langage”, os da filosofia e da teologia, não ocorre “ricorso” algum:

O surgimento de uma nova cultura europeia a partir das ruínas do poder romano, durante os primeiros tempos do cristianismo, viu também um *ricorso* à la [sic] Vico na literatura (...). Entre tanto, nas formas culturalmente ascendentes da escrita, sobretudo na filosofia e na teologia, não há nenhum *ricorso*” (FRYE, 2004, p. 35).

Deve-se reforçar, outra vez, que Frye atende à letra de Vico, mas também a situa dentro de seu próprio projeto. Desta forma, por razões óbvias, não se encontrará o grande “corso” de Frye em Vico, mas ao mesmo tempo, o “ricorso” que Frye situa “nas ruínas do poder romano” é situado por Vico nas invasões bárbaras, ou seja, pelo menos com alguma proximidade do momento em que Frye o situa. Agora, ainda que Vico não se refira

¹⁰⁹ Refere-se ao estudo de Ernesto Grassi, “La priorità del senso comune e della fantasia in Vico”, ao qual, lamentavelmente, não tive acesso.

diretamente à literatura quando trata, no livro quinto, especificamente do “ricorso” em questão, ele diz com clareza que houve um retorno à linguagem hieroglífica:

'n tutti que' secoli infelici le nazioni fussero ritornate a parlare una lingua muta tra loro. Per la quale scarsezza di volgari lettere, dovette ritornar dappertutto la scrittura geroglifica dell'impresse gentilizie, le quali, per accertar i dominii (come sopra si è ragionata), significassero diritti signorili sopra, per lo più, case, sepolcri, campi ed armenti (VICO, 1916, p. 969).

em todos esses séculos infelizes, as nações voltaram a falar uma língua muda entre si. Pela falta de letras vulgares, tiveram de retornar em todas partes à escrita hieroglífica dos emblemas gentílicos, os quais, para garantir os domínios, significavam direitos senhoriais sobre, principalmente, casas, sepulcros, campos e armamentos.

Seguindo Vico mais de perto, Visconti (2007, p. 107-8) sintetiza o “ricorso” de forma globalizante, quer dizer, é o todo de cada idade que retorna e do qual se parte novamente. Assim, no novo “corso”, na Idade Média, em vez dos deuses da primeira idade divina serem criados, na idade divina retornada é o Cristo que será reconhecido e nascerá a arte profundamente religiosa; em vez dos heróis mitológicos e seus emblemas da primeira idade heroica serem os sujeitos dos poemas, serão os mártires e cruzados que preencherão as narrativas, sob o emblema da cruz, na idade heroica retornada; por fim, em vez de ser a filosofia grega a emergir do intelecto dos filósofos nas academias da idade vulgar, será a escolástica (e a teologia a ela atrelada) que irá ocupar os púlpitos na idade vulgar retornada.

Como dito, do primeiro “corso” ao primeiro “ricorso”, a sequência estritamente *vichiana* sintetizada por Visconti abrange tudo, e seu período é bastante mais curto do que o proposto por Frye para a “langage”. Mas a liberdade que dá-se Frye de alongar o período de Vico em uma aspecto e respeitá-lo em outro é uma alternativa interessante porque, fugindo a uma interpretação cerrada de Vico, abre o caminho para se pensarem “corsi” e “ricorsi” em ritmos diferentes e em manifestações da “langage” diferentes. Mais de uma vez apontamos para o fato de que Vico afirma a concomitância dos três modos de expressão –do “parlare scrivendo”–, em todas as idades; e uma vez que Vico, por meio de suas etimologias, remarca, mesmo sob a primeira linguagem vulgar que deu início às altas abstrações filosóficas, a latência constante do dizer inaugural pelo qual a humanidade primeira criou-se um mundo, então, uma vez completado o primeiro “corso”, o “ricorso” dos hieróglifos e emblemas no espaço das “lettere volgare” do alfabeto fonético é sempre iminente, já que Vico “elabora una teoria del linguaggio costituito dalla simultanea presenza di segni verbali e non verbali. Oggi diremmo multimediale [elabora uma teoria da linguagem constituída da presença simultânea de signos verbais e não-verbais. Hoje, diremos multimídia] (MUSCELLI, 2005, p. 107). É daí que provém o meu interesse e a necessidade de ter feito este breve mergulho em Vico com

as ocasionais balizas de Frye e tratar de chegar a uma junção entre os dois: acredito que, como pensa Frye em relação à literatura impressa, na literatura em meio digital manifesta-se um “ricorso” *vichiano*, mas em ordem inversa; a linguagem literária em meio digital, pelo modo como ela pôde vir a existir, teve que começar lidando com a linguagem vulgar para chegar à linguagem hieroglífica. É a tratar disto que dedicarei o que segue.

Começo com uma retrospectiva e síntese do que levou meu arrazoado até aqui. Como afirmei na abertura deste capítulo, no primeiro, tratei de apontar, seguindo dados históricos da literatura em meio digital, as transformações materiais e formais pelas quais esta passou, concomitantemente ao desenvolvimento e à disponibilidade de ferramentas de programação lógica e gráfica/visual. Ao longo dele, tratei de apontar aqui e acolá que, na medida da possibilidade de inclusão de processos mais complexos no nível da programação, da maior elaboração do aspecto gráfico e visual e do aprimoramento das possibilidades de interação, acentuou-se a participação material do leitor e a capacidade de a obra literária acolher o seu gesto. No segundo, explorando a relação entre código e superfície fenomênica da obra e debruçando-me sobre os conceitos de interface e interatividade, sugeri que do encontro entre obra e leitor emergem *Umwelten*, caracterizados pelo tipo de interação programado na construção da interface. A escolha do termo *Umwelt* se deu porque está implicado nele que o “Welt” não deve ser necessariamente antropomórfico, ficando aberto o tipo de corporalidade a ser exercida pelo leitor, a qual há de determinar-se justamente pelo modo como este exercício se dá no “Welt”. Por fim, no capítulo presente, primeiro tratei de definir o que entendo por linguagem literária em meio digital: ela não existe por si mesma, mas é um uso da linguagem em meio digital que incorpora as estratégias e procedimentos de criação pré-existentes, da literatura anterior ao advento do meio digital, e cria novas estratégias e procedimentos para dizer um mundo do qual fazem parte o meio digital e uma cultura que emergiu deste meio. Foi então que trouxe Frye e Vico à discussão: parece-me que a linguagem literária em meio digital, historicamente, manifestou-se de forma semelhante à sequência das idades “divina/poética”, “heroica” e “vulgar”, mas, como disse, em direção invertida, e este percurso implica, mui *vichianamente*, ir em direção de uma expressão dirigida ao corpo e, no limite, ao mesmo gesto criador de mundo que tratei de entrever junto a Merleau-Ponty. Visando a assinalar esse percurso darei os passos finais deste capítulo.

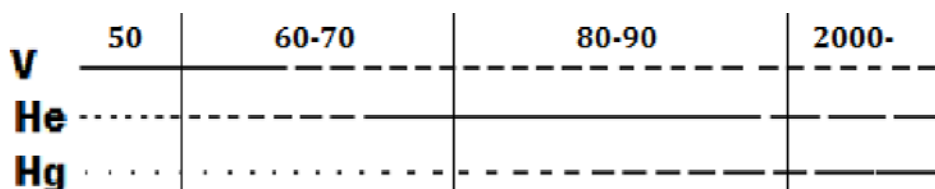
Primeiramente, assinalo uma semelhança apenas de superfície, que chega a ter uma faceta com tintes de humor: Vico não deixou de dizer que encontrava extrema dificuldade no seu trabalho de reconstrução da história da linguagem porque os “hieróglifos” da primeira humanidade só podiam ser inferidos por referências encontradas nos poemas heroicos muito

posteriores, já da segunda idade; curiosamente, quando olhamos para as tentativas de historiar a literatura em meio digital, uma boa parte das obras são “reconstituídas”, de forma parecida a Vico, não por um contato direto, mas sim por meio de testemunhos de época. Talvez, as revistas, catálogos e antologias a que precisaram recorrer os trabalhos de corte histórico, como os de Funkhouser, Barbosa e outros, sejam, de certa forma, os seus “poemas heroicos”. Mas isto é uma semelhança de superfície, pois, como tratarei de mostrar, a sequência dos tipos de “escrita” é outra.

Agora, entrando na matéria seriamente, deve-se ter presente: 1. como assinalei mais de uma vez ao acompanhar Vico, as linguagens das três idades sempre andaram juntas, mas uma delas era a predominante em cada idade, tanto em sua materialidade como na operação de significação subjacente. 2. como assinalei no primeiro capítulo, na transformação da literatura em meio digital (e mesmo da impressa) ao longo do tempo, uma forma não anula a outra, em geral, apenas a incorpora. 3. Portanto, como é patente para quem se tenha debruçado em qualquer intento de historiar a literatura em meio digital, na sucessão das “idades” pode-se apontar, ainda que difusamente, o momento em que uma linguagem predomina, mas nunca o fim de uma das três linguagens. Como será visto logo a seguir, a escrita “vulgar” é a primeira no uso literário da linguagem em meio digital, por um período foi a predominante e ainda hoje segue-se usando-a e refinando-se os procedimentos de seu uso, mas certamente não é a predominante.

Para deixar a ideia um tanto mais clara, faço abaixo um esquema, que há de ter todos os defeitos que um esquema gráfico carrega, pelo fato de colocar limites discretos onde não os há propriamente:

Figura 17 - Esquema do predomínio das três escritas no uso literário da linguagem em meio digital



“V” está por “vulgar”, “He” está por “heroica” e “Hg” está por hieroglífica. A maior continuidade de uma linha representa o predomínio de uma das três. A marcação do tempo é altamente estimativa, estou antes apontando o que vejo como uma tendência geral do que uma história detalhada¹¹⁰. Agora, bem, tenho que dizer o que entendo pela palavra “predomínio”.

¹¹⁰ As cronologias que usei como baliza são as de Kac (2007), Funkhouser (2007), da ELO e da ELMCIP, que

Empresto-a de um texto de Roman Jakobson, “A Dominante”, de 1935. Ele entende por “dominante”, “l’élément focal d’une oeuvre d’art: elle gouverne, détermine et transforme les autres éléments [o elemento focal de uma obra de arte: ele governa, determina e transforma os outros elementos]” (JAKOBSON, [1935] 1977, p. 77). O “elemento focal”, em meu arrazoado, são os três tipos de escrita e seu funcionamento: a “vulgar” funciona pelo domínio da palavra enquanto signo linguístico, seu valor “de leitura” prevalece sobre os demais elementos presentes; a “heroica” funciona: a) pelo domínio da imagem sobre a palavra e b) pela remissão a uma totalidade, definida ou indefinida, que se encontra para além de uma materialidade presente; a “hieroglífica” funciona pelo estabelecimento de uma relação entre o corpo¹¹¹ do leitor e os elementos da obra. Obviamente, ao falar em “predominância”, refiro-me ao fato de que nenhum dos tipos de escrita exclui as demais. Por isso, vale-me também algo que o linguista russo afirma adiante:

Dans l’évolution de la forme poétique, il s’agit beaucoup moins de la disparition de certains éléments et de l’émergence de certains autres que de glissements dans les relations mutuelles des divers éléments du système, autrement dit, d’un changement de dominante (JAKOBSON, 1977, p. 81-2).

Na evolução da forma poética, trata-se menos da desaparecimento de certos elementos e da emergência de certos outros do que de deslizamentos nas relações mútuas dos diversos elementos do sistema; dito de outra forma, uma mudança de dominante.

Face a isto, o pálido esquema que fiz acima talvez possa fazer-se compreender melhor: deve ficar entendido que, por as três escritas conviverem desde um princípio, a passagem do domínio de uma para outra é um “glissement” entre elas. Para além do fato de não haver uma relação de exclusão de uma pela outra, deve-se lembrar das palavras de Simanowski a que já me referi outras vezes, e que aqui cobram sentido também: não é apenas a presença do elemento linguístico que determina o que é literatura em meio digital, mas a sua função. Assim, nesses “deslizamentos”, a predominância muda, mas a funcionalidade dos elementos de cada uma das três escritas jamais inexistem. Outrossim, quando escolho indicar esta ou aquela obra como sinal de um “deslizamento”, isto não deve estabelecer tal obra ou seu autor como uma espécie de “marco”, mas apenas sintoma, sem responsabilidades individuais. Ainda, o leitor verá que ao fim desta especulação sobre a “predominância”, a questão sobre o domínio da linguagem “hieroglífica” ficará em aberto, pelas razões que no momento oportuno aventarei.

Se o percurso das idades da linguagem é, como afirmei, invertido, é pela “escrita

permite organizar a busca de obras (mais de 4000) em ordem cronológica.

¹¹¹ O “corpo” do leitor aqui ficando a ser melhor definido mais adiante, ainda neste capítulo, e sendo objeto de uma reflexão mais detida no capítulo quarto.

vulgar” que devo começar. Nela, estariam compreendidas as obras de base textual. Como apresentei no primeiro capítulo, são obras que operam por permutação/combinção de caracteres alfanuméricos, como as “cartas” produzidas pelo “Love Letter Generator” (1953), do Manchester University Computer, os “Stochastic Texts” (1959), de Theo Lutz, as permutações de Brion Gysin (1960), “Beabá” (1960)¹¹², de Waldemar Cordeiro, “Tape Mark” (1961)¹¹³, de Nanni Balestrini e “The IBM Poem” (1966)¹¹⁴, de Emmett Williams. Pelas razões que já expliquei anteriormente, a base textual deste tipo de obra decorre, em um primeiro momento, obviamente das características das máquinas em que foram produzidas, mas o aprimoramento das capacidades de processamento e de renderização gráfica em décadas posteriores não foi razão –nem poderia ser– para se abandonar este tipo de produção.

Situo este tipo de obra na “linguagem vulgar” porque formalmente predomina a “escrita vulgar”, sua leitura dirige-se primeiramente a um intelecto verbal: “We thus enter the realm of the Text conceived as a pure verbal machine, or text as a structure to generate meanings [entramos assim no território do Texto concebido como uma pura máquina verbal, ou do texto enquanto uma estrutura para gerar sentido]” (BARBOSA, 2014, p. 121). Não obstante, deve-se ter sempre presente a metáfora fluvial de Vico na que já insisti mais de uma vez. Sob a “escrita vulgar” corre ainda a verve poética do gesto inaugural e, como já tratei de apontar aproximando Merleau-Ponty de Vico, não se pode conceber a criação sem a expressão que lhe dá corpo. Como disse antes, o domínio de uma das escritas não exclui a funcionalidades das demais: o elemento “hieroglífico”, a remissão ao corpo do leitor, há de estar presente, mas sua função é relativa ao modo de operar da escrita “vulgar”. Quando as obras começam a incorporar *inputs* textuais do leitor, é uma negociação do significado que se instaura, não apenas no sentido de que se negocia o significado com um texto, mas no sentido de que o instala no processo que antecede a aparição de qualquer texto possível¹¹⁵. O acolhimento do gesto do leitor é processado pelo algoritmo geratriz e devolve-lhe significantes cujo deciframento implica uma reflexão sobre o próprio caráter regado da linguagem, sobre a construção de sentido, sobre o que é uma frase “sem sentido”. Por muito que se relacionem algumas destas obras ao projeto dadaísta, não é mais uma sacola com palavras o que se tem em mãos, é o acoplamento com a materialidade da máquina que se impõe, com todos os seus aspectos visíveis e táteis a serem incorporados em um agir

¹¹² <http://elmcip.net/creative-work/beaba>

¹¹³ <http://gamm.org/wp-content/uploads/2007/02/nanni-balestrini.-tape-mark-I.pdf>

¹¹⁴ <http://elmcip.net/creative-work/ibm-poem>

¹¹⁵ “The program executed by the machine is in fact the motor of a plurality of textual performances to be materialized as signs [o programa executado pela máquina é, de fato, o motor de uma pluralidade de performances textuais a serem materializadas como signos]” (BARBOSA, 2014, p.121).

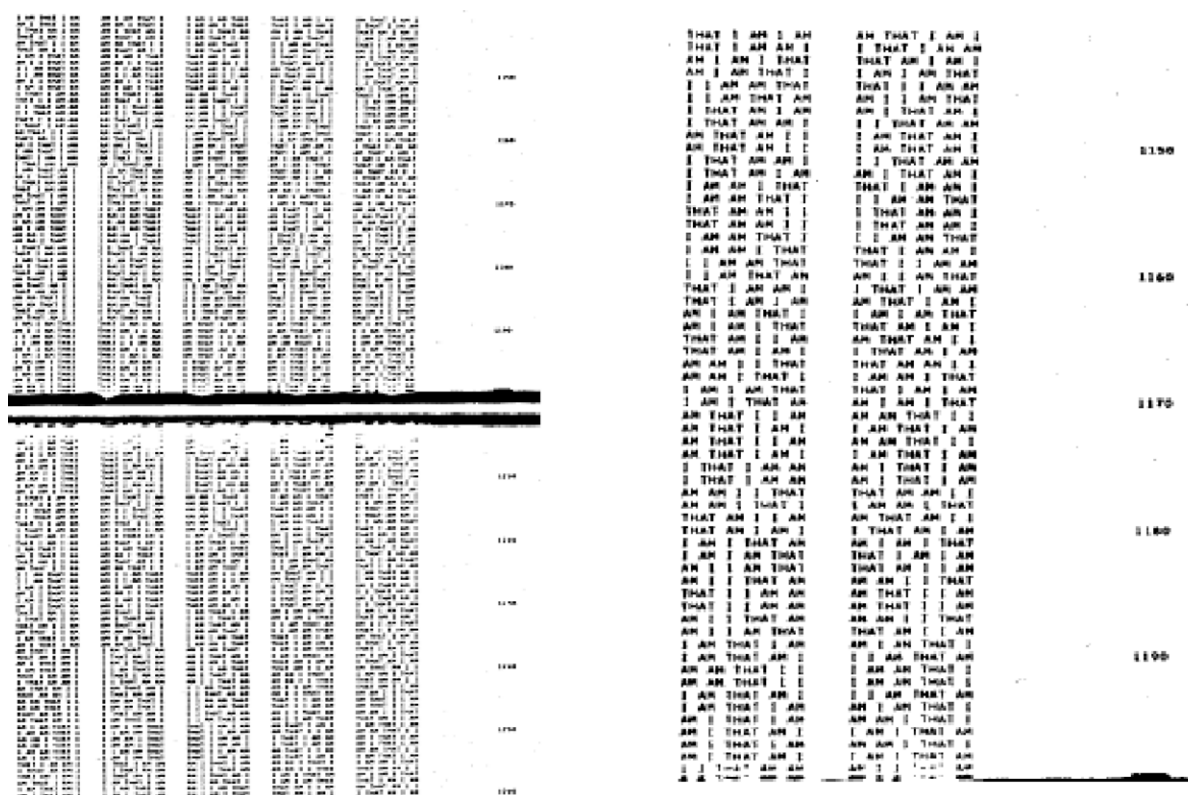
conjunto¹¹⁶. Este momento da escrita “vulgar” não é a simples automatização de um processo que lhe preexistia, mas a originação de algo que antes não havia e que só pôde vir a ser assinalado pelos textos que os trazem à existência: expressão e coisa são unas¹¹⁷. A locução de Jean-Pierre Balpe, “un fantasme d’éternité”, recolhida por Barbosa (2014, p. 118) para descrever o que está implicado na poética e leitura de seu *Sintext*, é certa aqui: “The computer’s role is to develop to infinity the idea of an author as a process and to present this idea to the reader as a ‘ghost of eternity’ [O papel do computador é o de desenvolver ao infinito a ideia do autor enquanto processo, e apresentar esta ideia ao leitor como um ‘fantasma da eternidade’]”, instala-o (o leitor) na imagem fugidia da intersecção entre sistema e sintagma, no instante mesmo da formação da forma. É por isso que, seja no momento das tentativas iniciais –das máquinas com capacidade de processamento mais restrito-, seja no período posterior –das máquinas capazes de gerarem longos textos-, em si mesmos, os textos finais não são produto final, mas um epifenômeno, cristalização do instante em que sentido e não-sentido, frase e não-frase, e suas formas intermédias (a frase e a palavra palindrômicas, a frase de sintaxe ambígua, a palavra anagramática, ambígua ou completamente nova por troca de um ou outro grafema/morfema), eram uma coisa só. Nunca deu Vico qualquer tom de desprezo ao termo escrita “vulgar”, nem dele se pode derivar nada semelhante em seu emprego feito aqui. O fato é que o uso da escrita “vulgar” realiza suas operações poéticas explorando ou o uso da linha, e/ou da sintaxe da frase/oração e/ou da morfologia, dirigindo-se à *palavra articulada*.

A escrita “heroica”, por sua vez, desponta, dentro ainda do domínio da escrita “vulgar”, por conta do caráter visual de muitas obras. Apesar de existirem trabalhos como os “Computer Texts” (1968), de Marc Adrian, em que a dispersão de palavras é notória e patentemente se entrega como um investimento forte sobre a visualidade, mesmo trabalhos cuja ênfase recai sobre a combinação/permutação e ainda dão-se a ler na forma de linha de texto sobre linha de texto exibem a tendência de colocar uma leitura visual sob a leitura textual. Veja-se, por exemplo, um dos trabalhos de Brion Gysin (1960), constituído, em parte, de 120 linhas com a permutação de “I am that I am”:

¹¹⁶ Veja-se, no capítulo anterior, o “paradoxo da transparência”.

¹¹⁷ Não pense meu leitor que minha fala se equivale a uma proposição como “antes do *Dom Quixote*, não existia o Quixote”. Isto é óbvio. Pense em algo como “antes do *Dom Quixote*, não existia o quixotismo”. O *Dom Quixote*, antes de ser “o primeiro romance moderno”, é uma dicção, um gesto executado por Cervantes *na e com* a língua castelhana, cuja força inaugural foi acolhida por outros. Se ele fosse apenas “o primeiro romance moderno”, não haveria nascido um “gênero” chamado “romance moderno”, mas somente imitações do *Dom Quixote*.

Figura 18 - Frase “I am that I am” permutada por Gysin (1960). À direita, detalhe de duas colunas com o número de linha ao lado. Em Gysin e Burroughs (1978, p. s/n)¹¹⁸



A figura mostra as colunas feitas com as permutações da frase. A caracterização do procedimento pode ser lido nas palavras do próprio Gysin:

The permuted poems *set the words* spinning off on their own; echoing out as the words of a *potent phrase* are permuted into an *expanding ripple of meanings* which they did not seem to be capable of when they were struck and then stuck into that phrase (GYSIN *apud* FUNKHOUSER, 2007, p. 39. *Cursiva minha*).

os poemas permutados colocam as palavras para girar por si mesmas, ecoando enquanto as palavras de uma potente frase são permutadas em uma ondulação de significados de que elas não pareciam capazes quando foram digitadas e fixadas naquela frase.

Agora, enquanto vê-se acima o resultado de sua impressão, não se deve esquecer que a sua geração é produto do trabalho com o computador, por isso, a amostra apresentada por Funkhouser (2007, p.39) parece mais apropriada em sua exibição, por dispor o texto em uma só coluna. Desta forma pode-se vislumbrar como, sob o trabalho de “set the words” em uma “potent phrase”, emerge um enorme “I” (eu) da disposição de frase sob frase. Em um vídeo ao que a entrada da ELMCIP sobre este trabalho envia, pode-se ver, em duas colunas, como o

¹¹⁸ Funkhouser encontra a sua amostra do poema em uma antologia de Gysin feita por José Férrez Kuri e afirma haverem outras em uma antologia de poesia concreta feita por Emmet Williams e ainda em um livro de Richard Kostelanetz. Eu encontrei a minha em *The third mind*, de coautoria de Burroughs e Gysin (1978).

poema cresce linha a linha¹¹⁹. Pela forma impressa, poder-se-ia ver o trabalho, *prima facie*, como herança ou continuidade das vanguardas históricas ou poéticas mais visuais de período próximo e nem tão próximo, mas deve-se insistir: por mais que visualmente a semelhança seja patente, o substrato material do acoplamento entre criador e máquina, de que emergem as obras, coloca questões que não permitem uma homologação simples¹²⁰.

Pode-se situar o início de um “deslizamento” em direção do predomínio da escrita “heroica” quando o emprego da visualidade começa incorporar o valor da palavra. Incorporar, quer dizer tanto integrá-lo em uma figuração que transcende a palavra, como dissolvê-lo, retirando-o da formação sintática linear e das construções fonológicas e morfológicas. Os “Computer Poems”, de Marc Adrian trabalham tanto com permutações como com uma pulverização de palavras sobre um plano. O único que há de visível no poema são as palavras

¹¹⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=26e4cnTUym8#t=47>

¹²⁰ Permita-me o leitor um raciocínio *mutatis mutandis*, remetendo-me às precauções que faz Johanna Drucker em um estudo acerca da poesia concreta: “To understand the specific identity of Concrete Poetry is to understand its distinction from precedents as well as its aesthetic affinities and characteristics. It is obvious that Concrete Poetry has certain elements in common with other work in the long tradition of Visual Poetry, but these are mostly superficial elements: the work has a distinct shape on the page and loses a part of its meaning if it is rearranged or printed without attention to the typeface and form which were part of the poet's original work (...) But such superficial resemblances quickly break down under analysis [entender a identidade específica da Poesia Concreta é entender a sua distinção de seus precedentes, assim como as suas afinidades estéticas e características. É óbvio que ela tem certos elementos em comum com outros trabalhos na longa tradição da poesia Poesia Visual, mas são, em sua maioria, elementos superficiais: a obra tem uma forma diferente na página e perde parte de seu significado se é rearranjada e impressa sem atenção à tipografia e forma que eram parte da obra original do poeta (...). Mas tais semelhanças superficiais rapidamente sucumbem sob análise]” (DRUCKER, 1996, p. 40). Ainda que eu não tenha a intenção de dar a entender a “identidade” da literatura em meio digital, devo subscrever à ideia de que é necessário diferenciá-la, mesmo em seus começos, das poéticas que a antecedem e caminham em paralelo. Isto torna-se evidentemente mais fácil na medida em que os anos passam, mas no, período das décadas de 60 e 70, as semelhanças de superfície impõem-se com força ao olhar. Não tive acesso à *Anthology of Concrete Poetry* (1967) de Emmett Williams, mas pelo relato de Funkhouser, lá encontra-se um fragmento do poema de Gysin aqui mencionado. Espelho, levando em consideração as palavras de Drucker, que talvez uma precaução parecida não estivesse no pensamento de Williams ao incluir este poema de Gysin em sua antologia. Primeiro, porque, obviamente, este não se via na obrigação tê-la em relação à nascente literatura gerada em computadores: em uma palestra de 2008, Funkhouser relata que Williams afirmava ser o computador um “assistente da musa”, portanto, nada menos que um servomecanismo para realizar ideias poéticas que precedem à criação do poema. Segundo, justamente pela extrema semelhança visual entre algumas propostas do concretismo e a literatura que então emergia junto aos computadores, sendo que o mesmo Williams adiciona mecanicamente novas palavras a alguns de seus poemas feitos no computador, escolhendo tipos gráficos diferentes, o que era um *modus operandi* vigente da poesia concreta. Da mesma palestra de Funkhouser (e de seu livro) recupera-se ainda o fato de que Gysin encarregou a programação de seu poema a um Ian Somerville; uma vez feito, Gysin refere-se ao resultado pelas palavras dele que citei acima: da permutação ecoam significados de que as palavras não pareciam ser capazes. Completaria eu: da permutação feita no trabalho poético com o computador, não manualmente, e significados de que as palavras não eram capazes enquanto a permutação delas era ainda a ideia para um poema, significados que nascem junto com a permutação computadorizada. O que confirmaria as palavras de Barbosa supracitadas, escritas décadas depois, já em um momento em que toda uma reflexão em torno da literatura em meio digital sedimentou-se. Por fim, quanto à poesia concreta em relação à literatura em meio digital, Funkhouser e outros como Jorge Luiz Antônio (2010) afirmam que há uma influência inegável, apesar de que o segundo insista em pelo menos indicar que o modo de produção e de leitura tem diferenças evidentes. De minha parte, ainda que possa ser contrariado nisto, acredito que quando a poesia concreta passa a “fazer-se” no computador, ela deixa de ser “poesia concreta”.

e não-palavras ali presentes. Sabe-se que é um trabalho que funciona pela ativação do leitor e que este ativa o processamento e a formação das letras/palavras a partir de uma base de elementos fixos. Por isso, ainda remete primeiramente à escrita “vulgar”, pois a pergunta se dirige às possíveis palavras que irão se formar, cuja significação se vê neutralizada pelas não-palavras¹²¹. No entanto, entre seus congêneres presentes na seção “Computer poems and texts” do catálogo da exibição *Cybernetic Serendipity*, ocorrida em 1968, é o único texto que não se constrói com linha sobre linha e com sequências de palavras lado a lado. Poder-se-ia talvez dizer que o gerador de haikus da mesma exibição, pela disposição naturalmente visual desta tipo de poema, também é, pois, um claro investimento sobre a visualidade. Acredito que o que tais haikus fazem é uma pergunta acerca da possibilidade de fazerem-se versos que caibam em tal forma poética, por tanto, uma pergunta novamente dirigida à palavra.

O “deslizamento” para o predomínio da escrita “heroica” dá-se na década seguinte, dos 70, e se estabelece nos 80. Mostra-se pela emergência e proliferação de obras visuais, que trabalham com o tipo de dispersão que acabo de assinalar em Adrian, com a organização da palavra em figuras, com o dar movimento efetivo às palavras e por combinação/sobreposição de palavras com elementos não-linguísticos. “Conceptual Typewriter” (1970)¹²², de Fernbach-Flarsheim, por exemplo, trabalha com dispersão de palavras a partir de um ponto, como se fossem a emanção de raios de luz, mas há “raios” que misturam números, outros cujas sequências de letras não formam palavra alguma. Seu funcionamento dá-se basicamente pela conexão de uma máquina de escrever ao computador, sendo os impulsos dados pelo usuário à primeira processados pelo segundo e projetados no monitor.

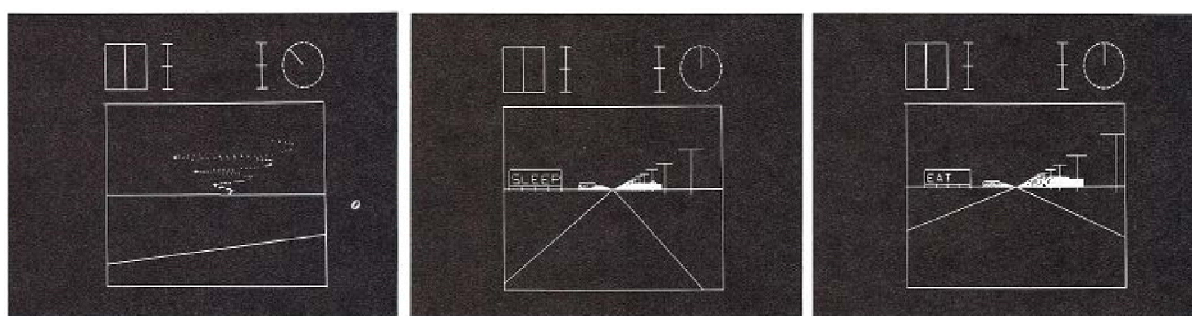
A maioria das obras de apelo visual de que obtive registro nas bases de dados, catálogos e historiografias manifestam-se de forma impressa, ou seja, o leitor não tem contato com elas diretamente. No caso de Marc Adrian e de Fernbach-Flarsheim, havia a possibilidade de encontrá-las nas exposições. É o caso também da obra “Cybernetic Landscape” (1974), de Aaron Marcus, da qual a antologia de Kac (2007) reproduz descrições do próprio Marcus como “an interactive navigational three-dimensional digital environment [um ambiente navegacional, digital, tridimensional e interativo]” e “the objects are diagrams for objects, as the letterforms are diagrams for sound ideas [os objetos são diagramas de

¹²¹ Pode-se saber disso consultando o catálogo da famosa exibição “Cybernetic Serendipity” (REICHARDT, 1968), disponível para download em: <http://cyberneticserendipity.net/>. De cada escolha do leitor entre quatro letras (ljoc) formam-se palavras, destas, 20 são selecionadas e a cada uma é atribuída um tamanho.

¹²² Foi exibida na exposição SOFTWARE, de 1970, de cujo catálogo pode-se fazer download aqui: http://monoskop.org/images/3/31/Software_Information_Technology_Its_New_Meaning_for_Art_catalogue.pdf.

objetos, assim como as letras são diagramas para ideias sonoras]”¹²³, e foi também parte de uma exibição, em Bremen (1979) (entre outros lugares). Com palavras que aparecem esporadicamente, a obra se centra muito mais em explorar a mobilidade do leitor pelo ambiente, a qual se fazia com um *joystick*. De acordo com o autor, no entanto, há algo a ser lido sob as poucas palavras, as quais aparecem em “outdoors” ao longo do “caminho”: “The space is organized with hortatory slogans of the Consumptive Good Life distributed along a sacred axis [o espaço é organizado com *slogans* exortativos da Boa Vida de Consumo, distribuídos ao longo de um eixo sagrado]”; além disso, um tanto como outras obras antecedentes e contemporâneas suas, há um tratamento não-linguístico de letras, que tornam-se um objeto visual ao serem dispostas em rodado:inho:

Figura 19 - Instantâneos de *Cybernetic Landscape*, de Adrian Marcus (1974). À esquerda, rodado:inho de letras. Ao meio e à direita, surgimento de “sleep” e “eat”.



Talvez seja um dos primeiros trabalhos a incorporar e envolver o leitor dando-lhe um movimento em perspectiva de primeira pessoa e acenar-lhe uma internalização na obra pela modificação da paisagem, pela mudança dos sinais visíveis em função de suas próprias ações, as quais são, por sua vez, os sinais do leitor à obra ou, melhor dito, *com* a obra.

bp Nichols, por sua vez, produziu *First Screening*¹²⁴ entre 1983 e 1984, para um computador Apple II. Sua tela inicial insta o leitor a devolver o disquete se este apresentar falhas operacionais. Mesmo feita de palavras e frases, o dinamismo aplicado pela programação ressalta o aspecto visual da obra. A primeira peça, “ISLAND”, é tão simples como reproduzir numerosas vezes uma linha de texto que preenche até o meio da tela com a palavra “WAVE”, colocar-se a palavra “ROCK” e seguir-se até o fim com “WAVE”; na linha

¹²³ E deve-se completar ainda com suas palavras que não foram reproduzidas: “By means of this computer-assisted display, *new relationships—new meanings—emerge*, depending on the position, movement, and viewing direction of the viewer/reader/participant [Por meio deste dispositivo assistido por computador, novas relações, novos sentidos emergem, a depender da posição, movimento e direção da visão do espectador, leitor, participante]” (MARCUS, [1975] 2015. *Cursivas minhas*).

¹²⁴ <http://directory.eliterature.org/node/42>. Um vídeo exibindo o funcionamento: <https://www.youtube.com/watch?v=rEdUSQ7WCSM#t=66>

seguinte, deixa-se vazio até o meio, onde coloca-se “ROCK” e a seguir segue-se com o vazio, sendo que, na linha seguinte, dá-se novamente a primeira operação. O resultado do preenchimento de toda a tela por repetição das três linhas é uma “ROCK” fixa e “WAVES” em movimento:

Figura 20 - Screenshot de *First Screening* (1974), de bp Nichols.



Por fim, o que seria o predomínio da escrita “heroica” há de situar-se, por um lado, com as produções que passaram a lançar mão do aumento das capacidades gráficas para criar sobreposições visuais e pelo advento das GUI ao longo dos 80 e, finalmente, com a produção de obras hipertextuais iniciada no fim dos 80 e constante nos anos 90.

Sobre as primeiras, pode-se assinalar a *ENDEMIC BATTLE COLLAGE* (1985-86)¹²⁵, de Geof Huth. Como ele mesmo o afirma – é coisa notável sem sequer ler o seu depoimento – é inspiração direta do trabalho supracitado de bp Nichols. O interessante é que o contraste entre os dois aponta bem para o sintoma da incorporação das novas capacidades gráficas e a incorporação da palavra sob o imagético e dinâmico. De mesma forma, a descrição que dela dão os editores da *Electronic Literature Collection* é muito significativa para meu arrazoado, porque marca a especificidade do percurso que eu mesmo estou tratando de seguir:

Endemic Battle Collage is a catalogue of smaller works which, for a viewer of the 80s, seemed to challenge the limitations of the personal computer, but for a present-day viewer, especially those addicted to retro stylings, seems to revel in what seem like straight-jacketing constraints (ELO, 2015).

¹²⁵ http://collection.eliterature.org/2/works/huth_endemic_battle_collage.html

Endemic Battle Collage é um catálogo de obras menores que, para alguém dos anos 80, pareceu um desafio às limitações do computador pessoal, mas, para alguém do tempo presente, especialmente os afeitos a estilizações retrô, parece uma orgia feita sob restrições que mais parecem uma camisa de força.

É um trabalho que se exerce dentro dos limites impostos pelo momento histórico da linguagem em meio digital no qual se encontrava, que, dentro do oferecido pelo computador, encontra a forma de fazer seu uso literário¹²⁶. No mesmo sentido, os trabalhos apresentados nos números da *Alire* (a “revista” do grupo L.A.I.R.E.¹²⁷) –cuja publicação era em disquete, iniciando em 1989–, recopila os esforços de anos anteriores de diversos autores na direção de pensar e fazer o uso literário da linguagem em meio digital¹²⁸.

Quanto às segundas, “hypertext is before anything else a visual form, a complex network of signs that presents texts and images in an order that the artist has shaped but which the user chooses and reshapes [o hipertexto é, antes de tudo, uma forma visual, uma rede complexa de signos que apresenta textos e imagens em uma ordem a que o artista deu forma, mas que o leitor escolhe e modifica]”, diz Michael Joyce (1996, p. 206), “il est fait pour être visité comme on parcourt une exposition de peinture ou une ville étrangère [é feito para ser visitado como se percorre uma exposição de pinturas, ou um vilarejo no estrangeiro]”, diz Jean Clément (1994). Aqui, a questão do “predomínio” deve ficar bem clara. Creio que é amplamente conhecido o fato de que o hipertexto foi, em larguíssima escala, usado para

¹²⁶ O leitor talvez perguntava-se onde é que eu iria mencionar um gigante como Melo e Castro, seus *Roda Lume* (1968) e *Signagens* (1985), ou os “Holopoemas” (a partir de 1983) de Eduardo Kac, do qual eu tenho utilizado a sua famosa antologia. Nestas suas obras (e em outras suas e de outros autores ausentes nos termos do percurso que ora faço, ainda que alguns deles estão implicados no percurso mais abrangente do capítulo primeiro) dão vazão à sua poesia lançando mão de diversos outros recursos da linguagem em meio digital, não apenas o computador, meio digital ao qual dirijo a minha visada.

¹²⁷ Um histórico do grupo e seus trabalhos pode ser encontrado em Bootz (2012): <http://www.dichtung-digital.de/journal/archiv/?postID=248> e Burgaud (2002): <http://www.dichtung-digital.de/2002/05/25-Burgaud/>.

¹²⁸ “[1] The primacy of reading on screen: Coherence of the device. The literary device is conceived as a homogeneous whole computing device from writing to reading. Consequently, the running of program in real time at reading is an intrinsic moment of the work: the program of a work cannot be reduced to its algorithmic dimension (...). [2] The use of the screen partially follows from the first point. Reading on screen also force to think of the text differently, not only as a fixed linguistic structure, but also as a spatiotemporal object whose linguistic structure can change with time. A new form appeared: the syntactic animation. Progressively, graphics and multimedia features have been introduced into works. [3] The existence of an intimate reading literature in a private setting. *Alire* allowed the development of a digital literature not only designed for performance [(1) A primazia da leitura na tela: Coerência do dispositivo. O dispositivo literário se concebe como um dispositivo de computação, em um todo homogêneo da escrita para a leitura. Consequentemente, o programa em execução em tempo real durante a leitura é um momento intrínseco da obra: o programa de uma obra não pode ser reduzido à sua dimensão algorítmica (...). (2) O uso da tela decorre parcialmente deste ponto de vista. Ler na tela também força a pensar o texto de forma diferente, não apenas como uma estrutura linguística fixa, mas também como um objeto espaciotemporal cuja estrutura linguística pode mudar no tempo. Uma nova forma surgiu: a animação sintática. Características gráficas e multimídia foram sendo introduzidas progressivamente nas obras. (3) A existência de uma leitura literária íntima, feita em um cenário privado. *Alire* propiciou o desenvolvimento de uma literatura digital pensada não apenas para a performance]”. (BOOTZ, 2012).

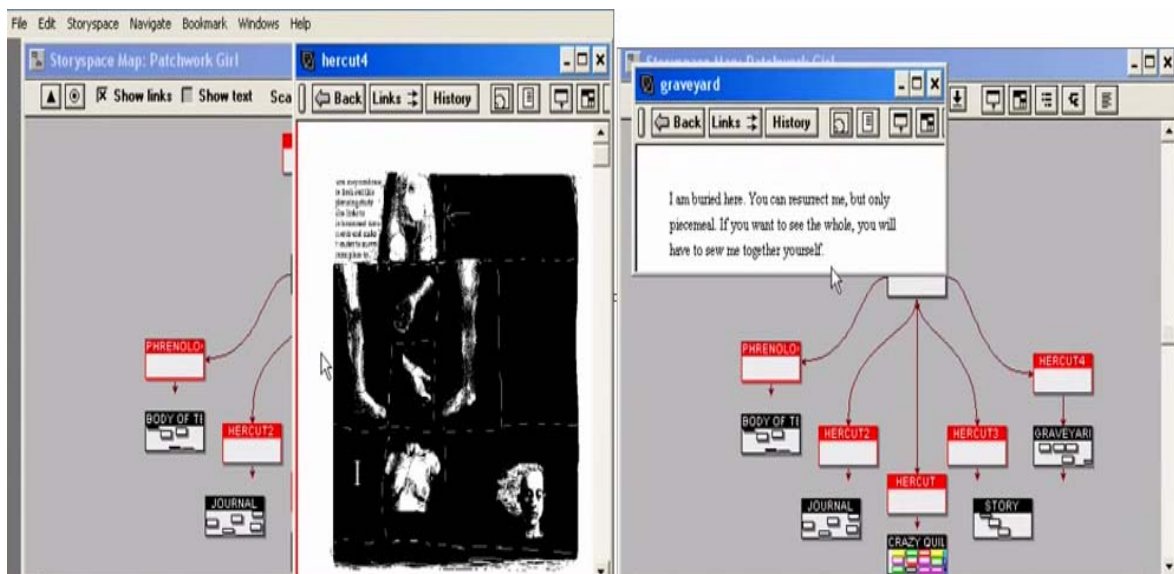
produzir narrativas. É óbvio, então, que obras hipertextuais, para além da inclusão de objetos não-linguísticos e híbridos, usa-se do que está-se entendendo por escrita “vulgar”. Mas esta não é a predominante porque sua funcionalidade está subordinada à remissão. Ela continua operante, na medida em que há uma diferença enorme entre usar um dicionário e ler uma narrativa ou poema em hipertexto, mas sem remissão entre uma materialidade presente e uma materialidade a fazer-se presente, não há hipertexto, não há obra hipertextual, não há o conceito de escrita que estas obras tratam de desenvolver¹²⁹. No caso da poesia, a remissão entre palavras/versos/estrofes, e em narrativa, entre os blocos narrativos, e nos dois, em geral, a remissão entre diferentes “telas”. Da mesma forma, como acontece com muitas obras com investimento visual no predomínio da escrita “vulgar” em relação a poéticas visuais do meio impresso, há diversas obras de literatura impressa das quais se diz que são precursoras do hipertexto. Uns situam como exemplo o *I ching*, outros, *Rayuela*, de Cortázar, outros, “El jardín de los senderos que se bifurcan”, de Borges, outros, ainda, *Ulysses*, de James Joyce. Não faço aqui mais do que repetir os lugares comuns, e estabelecer a diferença entre estas e as narrativas produzidas pelo uso literário da linguagem em meio digital, não deixa de ser um lugar comum também. Só faço questão de apontar, como diferença, o que mais importa em meu arrazoado: o elemento “hieroglífico”. O senso de manipulação de objetos e de espacialidade material do texto em que as criações em hipertexto digital envolvem o leitor não é uma construção que se faz apenas por meio das palavras, ele provém de uma disposição assinalada sobre os sinais de sua presença (as modificações do cursor do mouse, o acender e apagar de setores da superfície da obra, a depender da programação) de acolher o gesto do leitor que se acopla à máquina¹³⁰. Como exemplos ainda do fim dos 80, pense-se em *Afternoon, a story* (1987), de Michael Joyce, ou *Its name was Penlope* (1989), de Judy Malloy. Apesar de o segundo ter sido realizado em programação hipertextual própria, transferiu a estrutura de programação para o software *StorySpace*, o mesmo que usou Joyce. Uma visualização de *Patchwork Girl* (1995)¹³¹, de Shelley Jackson, usando o mesmo StorySpace, ilustra bem o formato:

¹²⁹ Neste particular, é interessante o testemunho de Robert Coover (1999), acerca de uma “idade de ouro” do hipertexto”.

¹³⁰ “ligeiras presenças diretas do corpo nos utensílios de interatividade (sobretudo mouse e teclado), nessas sutis presenças virtuais ou a distância de nosso corpo no cursor que se move, interage, hesita, vai e volta, desaparece, reaparece, impõe-se à tela, submete-se à página, repagina a tela, desterra a página etc.” (SANTOS, 2006).

¹³¹ A autora, desde sua própria perspectiva, explicando a obra: <https://www.youtube.com/watch?v=ZHUR6phuOrc>. E uma demonstração de navegação por *Afternoon*, de Joyce: <https://www.youtube.com/watch?v=djIrHF8S6-Q>.

Figura 21 - Screenshots de *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson.



Com menos apelo ao elemento gráfico, mas ainda dele lançando mão, pode-se pensar no *Grammatron* (1997)¹³², de Mark Amerika, ou ainda, no *The Unknown* (1998)¹³³, de autoria conjunta de Scott Rettberg, William Gillespie, Dirk Stratton e Frank Marquard. É interessante pensar estas obras juntas quanto à escrita “heroica” porque ambas mostram que, para além da incorporação da escrita “vulgar” no aspecto visual da escrita “heroica” nos inícios do “deslizamento” de uma para a outra, o domínio da segunda agora se exerce pela estrutura remissiva. Em ambas, o conteúdo semântico dos textos é carregado de metarreferências teóricas, que sobrepõem ao dito as imagens provindas das teorizações em voga na época de criação, não por exibição de diagramas ou esquemas conceituais, mas pela própria forma de funcionamento das obras; em ambas, igualmente, o elemento “hieroglífico”, o gesto em direção do corpo e do corpo em direção da obra, tem sua funcionalidade canalizada à construção de uma estrutura heterogênea e, na verdade, inalcançável.

Ainda durante o “deslizamento” do domínio da escrita “vulgar” em direção do domínio da escrita “heroica”, estava em processo uma acentuação da escrita “hieroglífica”. Seu elemento sempre esteve presente, não há dúvida: ainda que limitado ao toque de um botão, cujo resultado seria o processamento de elementos pré-existentes por parte da máquina, na aurora deste uso literário da linguagem em meio digital havia-se já instalado um gesto de expectativa em direção do corpo que se punha diante da aparelhagem e deste em direção dela. Talvez se deva dizer que esse gesto subjaz, com uma simplicidade bruta, a todas as razões em

¹³² <http://www.grammatron.com/>

¹³³ <http://unknownhypertext.com/>

torno dos conceitos de interatividade e imersão. Talvez esse gesto tenha uma retórica por si mesmo, que diz muito mais sobre o seu aspecto de ação do que sobre o julgamento desta ou daquela obra como “mais” ou “menos” interativa em função dos resultados redundantes ou variados da interação.

Apontava acerca de *Cybernetic Landscape*, de Adrian Marcus, que talvez fosse ela uma das primeiras a acenar para o leitor enquanto alguém que ocupa um lugar na obra. Não posso fazê-lo categoricamente porque é um tipo de afirmação –“a primeira obra”, a “primeira vez”– em torno da qual mesmo os pesquisadores a que me reporto se contradizem. Posso, outrossim, apontar para sintomas da intensificação do elemento “hieroglífico” em um trabalho como *4320* (1971), de Allan Sondheim, no entanto, este apresenta palavras apenas em sua documentação impressa, adicionadas *a posteriori* pelo autor (FUNKHOUSER, 2007, p. 140). Pode-se olhar, então, paraa trabalhos publicados pelo mesmo *Alire* antes mencionado, por exemplo, *Voies de faits* (1989), de Jean-Marie Dutey. Neste, além do nível da elaboração de significados, o leitor faz-se presente e negocia o processo de significação por meio de movimentos com as setas, explorando a grade de palavras que compõem imagetivamente o poema:

Figura 22 - Instantâneo de *Voies de faits* (1989)



Igualmente, *IO* (1995), de André Vallias dá volume à presença do leitor, para além da elaboração de significados linguísticos, por meio de uma exploração contínua de uma imagem por meio de giros e cliques do mouse¹³⁴. Pode-se pensar também nos trabalhos de Ladislau Pablo Györi, seus *Virtual Poems* (1996)¹³⁵, aos quais fiz referência no primeiro capítulo, no qual estruturas tridimensionais são formadas por arestas feitas de palavras, que brotam umas de outras, interconectadas por símbolos, e que o leitor pode girar em todas as direções, em busca da leitura dos textos que formam a estrutura geométrica. O fato é que, ao longo do tempo, durante o predomínio das escritas “vulgar” e “heroica”, a escrita “hieroglífica”, em sua função relativa às demais, manifesta-se de acordo com uma “retórica” própria, cujas figuras tendem-se a denominar a partir de ações operadas no *hardware* – “apertar” (uma tecla), “digitar” (palavras), “clique” –, que talvez devam ser repensadas. Não digo substituídas, mas algum pensamento a elas deve ser dado. A este pensamento é que irei dedicar-me no capítulo seguinte, mas suas coordenadas bem iniciais necessitam ser expressas agora, para que eu possa concluir o arazoado deste capítulo.

Não me atreveria a dizer que neste instante a escrita “hieroglífica” predomina. Acredito, sim, que em obras como as mencionadas, e às quais podem-se somar outras como o já abordado *Palavrador* (2006), de Chico Marinho, ou *New Word Order: Basra* (2006), de Sandy Baldwin, ela se apresenta de forma ostensiva, quase que como uma pergunta do tipo “o que posso?”, anterior a qualquer pergunta por significados, por como ler. Há um explorar da superfície, um estender-se para a obra, pelo qual se estabelece a relação com o entorno, em uma especulação antes tática do que hermenêutica. A definição deste “poder fazer” determina o “poder ler”; e não necessariamente o “poder fazer” há de entregar-se de forma simples: ele se configura no processo de uma descoberta, que na medida do seu desdobramento reconfigura o “poder ler” e, com ele, o “já lido”. Como, em última instância, toda obra é uma programação, a disposição deste “poder fazer” não deixa de ser um signo, que se lê por meio deste tatear, o qual inaugura a dimensão hermenêutica. Neste sentido, ele é um signo “vazio”, mas por meio do qual os outros (linguísticos e não-linguísticos) podem receber significação. “Vazio”, no entanto, não quer dizer “sem sentido”. Neste particular, remeto-me ao clássico *Sobre sentido e referência*, de Gottlob Frege ([1852] 2011, p. 21-23)¹³⁶. “Sentido” (*Sinn*) é o modo como

¹³⁴ A versão desta obra a que a descrição se refere não é acessível *online*. Baseio-me na do mesmo Vallias (2007, p. 89).

¹³⁵ <http://www.cceba.org.ar/cvirtual/tpl/muestra-02/Vpoem14.htm>

¹³⁶ Usei a tradução publicada na revista “Fundamentos” v.1, n.3 de 2011. Confronto-a com o original alemão, disponível em http://amor.cms.huberlin.de/~h2816i3x/Lehre/2006_UE_Klassiker_Semantik/01_Frege_Sinn&Bedeutung.pdf. Apesar de Frege estar preocupado com o valor de verdade de proposições no sentido estrito de referência ao mundo efetivo,

alguém se relaciona pela linguagem com algo, e este “algo” é a “referência” (*Bedeutung*), à qual alguém se relaciona por meio do “sentido”. Agora, a relação do “sentido” com a “referência” dá-se por meio de um “signo” (*Zeichen*) e este, ao ser percebido, suscita uma “representação” (*Vorstellung*) (a qual não é determinada, quer dizer, não é esta ou aquela representação algo inerente a ele; ele é capaz de suscitá-la, mas não possui representação *ele mesmo*), cuja imagem (*Bildung*) é constituída a partir das experiências que se carregam consigo. O “sentido”, pois, não se dá sem a presença de um signo, e este, à sua vez, não se dá sem uma “representação”. Por isso, aquele signo não pode ser “vazio”, pois como é, por assim dizer, a via de entrada para obra, é o mesmo “sentido” pelo qual se estabelece a relação com ela enquanto “referente”. O “sentido” de tal signo faz-se, pois, pela experiência do “poder fazer”, a partir da qual os demais signos ganham significação. A obras em que a construção desse “sentido” se faz um elemento ostensivo, apelando a um gesto antes mais corporal do que hermenêutico, refiro-me como as que têm na escrita “hieroglífica” uma predominância. Isto não quer dizer que haja total ausência de atos interpretativos na construção deste “sentido”, fique entendido; eles são diferentes, outrossim, dos feitos em relação aos demais elementos de uma obra. Deve lembrar-se meu leitor, sempre, de que nenhuma das escritas perde a sua função, mas, antes, dá-se um arranjo.

No predomínio da escrita “vulgar”, a “hieroglífica” subordina-se à palavra, o “sentido” (como delimitado no parágrafo anterior) se expressa como o instalar-se naquele “fantasma da eternidade”, o “poder fazer” é um gesto subordinado a um “sentido” linguístico; aqui, a escrita “heroica” subordina-se à palavra enquanto esta permitir ou não a construção de um símbolo material a partir do exercer-se de seu valor puramente linguístico. No predomínio da escrita “heroica”, a “hieroglífica” se expressa como remissão, o “poder fazer” é um gesto subordinado a efetivar relações latentes entre materiais que lhe preexistem, a realizar um “sentido” composicional; aqui, a escrita “vulgar” subordina-se à “heroica” enquanto matéria para a construção de uma composição que a transcende em seu valor puramente linguístico. Quando há o predomínio da escrita “hieroglífica” – e, repito, não afirmo que este é o estado atual de coisas, apenas aponto para a sua possibilidade, face a determinadas obras que surgem a partir da década de 90 – esta se expressa como um “sentido” corporal, em relação ao qual as escritas “heroica” e “vulgar” adquirem a sua significação. Salvo o fato óbvio de que a obra literária em meio digital é um construto e, por tanto, os seus materiais estão dados de antemão, as obras em que predomina a escrita “hieroglífica” são as que em sua “dispositio” se

Dolezel (1998) incorpora os seus postulados para pensar proposições sobre mundos ficcionais, o que é o caso neste meu uso dos conceitos de Frege.

eles organizam de forma a colocar os signos materiais do “poder fazer” do leitor em evidência— o que não quer dizer, outrossim, visíveis—.

Falei na primeira parte deste capítulo como vejo uma incorporação de traços entre objetos digitais ao longo do tempo, em uma espécie de retroalimentação. Isto se traduz, no percurso histórico do uso literário da linguagem em meio digital, em um processo cumulativo, que permite, na prática, o uso de diversos procedimentos na criação literária. Poder-se-ia dizer, assim, que alguns passos do desenvolvimento e uso das tecnologias do meio digital serviram de estímulo para se pensarem modos de se fazer sentir a presença corporal do leitor com a obra. Em um texto que mencionei em nota acima, desde uma posição interior a um movimento contemporâneo chamado “New Aesthetic”, o mentor deste, James Bridle, explica que uma das posições do movimento é a

collaboration with technology, whether that’s bots, digital cameras or satellites (and whether that collaboration is conscious or unconscious), and a useful visual shorthand for that collaboration has been glitchy and pixelated imagery, a way of seeing that seems to reveal a blurring between “the real” and “the digital”, the physical and the virtual, the human and the machine (BRIDLE, 2012).

colaboração com a tecnologia, seja esta os *bots*, as câmeras digitais ou os satélites (e seja esta colaboração consciente ou não), e uma exemplo rápido e útil para essa colaboração têm sido as imagens falhadas e pixeladas, uma forma de ver que parece revelar a ofuscação entre o “real” e o “digital”, o físico e o virtual, o humano e a máquina.

Não posso pretender apropriar-me extemporaneamente de um movimento que mal conheço, mas acredito que o olhar para a “blurring between the real and the digital” é uma ideia que bem se aplica para o pensar nessa “presença corporal do leitor” e no termo correlato dela, que tenho mencionado em instâncias anteriores, a “intervenção material”. No caso de Bridle e seu movimento, a expressão desse olhar dá-se por meio da produção de objetos físicos pixelados. O que eu trato de “visualizar”, aqui, é uma entidade amorfa, acerca da qual já tenho me referido como “não necessariamente antropomórfica”. Fi-lo quando explorava a noção de *Umwelt*, que volto a mencionar aqui, a modo de concluir por fim este capítulo. Ora, como eu disse há pouco, talvez haja uma “retórica” implícita na escrita “hieroglífica”. Se se retomarem os motivos pelos quais decidi tomar as “escritas” de empréstimo a Vico e Frye, em primeiro lugar é porque nelas estão três modos de situar-se pela *langage* no mundo, e a “hieroglífica” é a expressão de um situar-se inaugural que é primordialmente corporal. Esta, enquanto a penso para o uso literário da linguagem em meio digital, traduz-se pela expressão de um situar-se inaugural na obra, o “sentido” corporal por meio do qual se darão significações aos elementos percebidos nesse situar-se; “sentido” que se configura e se reconfigura nos seus atos de “poder fazer”. Por isso, preferirei chamar o “mundo” de *Umwelt*,

retirando o nome “mundo”, da equação, para tratar como um “vivente” em geral esse “corpo” ao qual a escrita “hieroglífica” se dirige, não como a uma “imagem corporal”, mas como a um “esquema corporal”¹³⁷ de ação, definido pelo mesmo processo de configurar e reconfigurar do “sentido” na experiência com a obra¹³⁸. A “retórica” a que me refiro é inerente a como acontecem essas configuração e reconfiguração na experiência com a obra: quando dizemos “clique”, “digitar”, “apertar”, estas são metáforas tomadas da “imagem corporal”, o gesto físico do corpo do usuário em relação à máquina, mas bem poderiam ter outros nomes –os quais eu não saberia acunhar– no âmbito do “esquema corporal” que se configura no efetivo exercício da experiência com a obra: se esta não pode ser pensada enquanto apenas uma “ideia” previamente concebida que usa o meio digital como um invólucro, mas sim como o produto de um gesto artístico *no meio digital*, tampouco pode-se projetar sobre a experiência dela a imagem do mero “uso do computador”. A “retórica” a que me refiro tinha seus sinais muito visíveis, por exemplo, nas convenções que se incorporavam no hipertexto, como seus hiperlinks em destaque ou a mudança do cursor do *mouse* (de “seta” para “mãozinha”), sinais, pois, que manifestavam a dimensão da escrita “hieroglífica” dentro do espaço de uma escrita predominantemente “heroica”. Isto não quer dizer que tais sinais *são* “hieróglifos”, mas apenas os sinais que apontam para a função da escrita “hieroglífica” na economia da obra. Eles poderiam não estar ali, ou serem diferentes; de todos os modos, lá estariam implícitos os gestos que a escrita “heroica” demanda da escrita “hieroglífica”.

Acredito, pois, eu dizia, que algum pensamento deve ser dedicado a esse corpo ao qual se dirige a escrita “hieroglífica” e como, por meio dessa “retórica”, efeitos estéticos podem ser produzidos. É a isso que há de dedicar-se o próximo capítulo, no qual espero ser mais breve e, igualmente, introduzir, por fim, o conceito de “estética da mutilação” que dá nome a este trabalho.

¹³⁷ Conceitos de Merleau-Ponty que explorarei no capítulo seguinte, onde retomo este raciocínio.

¹³⁸ Mas ver-se-á, no capítulo seguinte, que o “mundo” deve retornar à equação.

CAPÍTULO QUARTO

UM CORPO QUE SENTE

Neste capítulo, retomarei a discussão encetada ao fim do capítulo anterior, elaborando mais precisamente o que referi como o corpo do leitor e os conceitos implicados nessa referência. Igualmente, tratarei de retomar discussões de capítulos precedentes, visando chegar a uma síntese das questões levantadas até agora e introduzindo a ideia de uma “estética da mutilação”.

É necessário, primeiramente, clarificar as noções invocadas no capítulo anterior como formuladas por Merleau-Ponty. Quando o mencionei por primeira vez, remeti-me a passagens em que ele disserta acerca da relação entre o corpo e a linguagem, um dos momentos em que está a se definir a sua noção de “corpo próprio”. A partir desta, podem-se retomar as noções a que me refiro, “imagem corporal” e “esquema corporal”. Uma vez esclarecidas estas e vistas algumas de suas implicações, meu arrazoado pode seguir avante.

O “corpo próprio” distingue-se do que é o “corpo objetivo”: se eu afirmava que o filósofo avança em direção de desembaraçar-se da ideia do corpo como um “objeto”, é exatamente a um “corpo objetivo” que isso se refere. Do ponto de vista “objetivo”, em uma perspectiva de separação cortante entre sujeito e objeto, o corpo seria como um objeto qualquer, divisível em partes, ou, no latim filosófico, *partes extra partes*. A ideia à que Merleau-Ponty quer conduzir é a de que o corpo humano, antes de ser um “objeto” analisável em partes que ensamblam um todo, é uma totalidade não analisável, precedente mesmo a qualquer formulação conceitual/objetiva. Pelo corpo dão-se todos os “objetos” possíveis, inclusive a mesma ideia de uma “objetividade”; antecede a todos o fato de que o ser humano, enquanto ser-no-mundo ou existência, é um sujeito encarnado em um corpo, cuja abertura para o mundo não se dá na forma da objetividade de um perceber coisas exteriores, mas em um situar-se junto às coisas mesmas¹³⁹. O fato de que todo “objeto” se entrega em uma perspectiva desmente qualquer tentativa de fuga para um idealismo em que as coisas seriam

¹³⁹ “Le réflexe, en tant qu'il s'ouvre au sens d'une situation et la perception en tant qu'elle ne pose pas d'abord un objet de connaissance et qu'elle est une intention de notre être total sont des *modalités d'une vue préobjective qui est ce que nous appelons l'être au monde*. En deça des stimuli et des contenus sensibles, il faut reconnaître une sorte de diaphragme intérieur qui, beaucoup plus qu'eux, détermine ce que nos réflexes et nos perceptions pourront viser dans le monde, la zone de nos opérations possibles l'ampleur de notre vie [O reflexo, enquanto que ele se abre ao sentido de uma situação, e a percepção, enquanto que ela não põe de saída um objeto de conhecimento e é uma intenção de nosso ser total, são modalidades de uma visão pré-objetiva que é o que chamamos de ser-no-mundo. Aquém dos estímulos de dos conteúdos sensíveis, deve-se reconhecer uma sorte de diafragma interior que, muito mais do que nossos reflexos e nossas percepções, determina o que podemos visar no mundo, a zona de nossas operações possíveis, a amplitude de nossa vida]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p.94-5. Cursivas minhas).

projeções de uma mente e, ao mesmo tempo, desmente um domínio de coisas existentes em si mesmas; e, ainda, reafirma a posição de que as coisas só se tornam “objetos” uma vez que são relativas a um corpo que as percebe. Daí que se pode dizer, então, que as coisas são fenômenos, elas povoam o “campo fenomenal” da percepção corporal, são um “aparecer” que se dá em relação ao corpo, o qual, junto com elas, aparece para si mesmo enquanto percepção de si: ao perceber as coisas, o corpo se percebe, é uma relação intrínseca e inseparável¹⁴⁰. Este corpo que existe junto às coisas, que as percebe e se percebe em relação a elas enquanto um feixe possibilidades, é, pois, o “corpo próprio” e, também, o que Merleau-Ponty chama de “corpo fenomenal”¹⁴¹

Ora, tal distinção não permite, então, que se rebata o corpo objetivo sobre o corpo fenomenal, este não é uma “imagem” daquele, não pode ser descrito como uma mera junção de articulações, que se move de acordo com uma coordenação de partes. Seria isso uma descrição em terceira pessoa, uma visão de fora da experiência do corpo. A experiência do corpo colocada por Merleau-Ponty revela que este estabelece uma relação de potencialidades junto às coisas; antes de haver uma consciência reflexiva acerca das coisas como objetos, a consciência é a situação de um poder: “La conscience est originairement non pas un «je pense que», mais un «je peux» [a consciência não é, originariamente, um 'eu penso que', mas um 'eu posso']” (MERLEAU-PONTY, 1945, p.160). Por isso, uma descrição “objetiva” do corpo apresenta uma imagem corporal que não pode dar conta do que é a totalidade do corpo fenomenal enquanto relação com o mundo; sem poder ser reduzido a meros movimentos mecânicos, nem “elevado” a ponderações reflexivas *acerca dos objetos*, o corpo fenomenal se dirige ao mundo como “eu posso” porque possui um “esquema corporal”¹⁴². Este, em nada

¹⁴⁰ “Etre une conscience ou plutôt être une expérience c'est communiquer intérieurement avec le monde, le corps et les autres, être avec eux au lieu d'être à côté d'eux. S'occuper de psychologie, c'est nécessairement rencontrer, au-dessous de la pensée objective qui se meut parmi les choses toutes faites, une première ouverture aux choses sans laquelle il n'y aurait pas de connaissance objective [Ser uma consciência, ou, mais que tudo, ser uma experiência, é comunicar interiormente com o mundo, o corpo e os outros, ser com eles em vez de ser ao lado deles. Ocupar-se da psicologia é, necessariamente, reencontrar, abaixo do pensamento objetivo que se move entre as coisas todas prontas, uma primeira abertura às coisas, sem a qual não haveria conhecimento objetivo]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p. 113).

¹⁴¹ “Ce n'est jamais notre corps objectif que nous mouvons, mais notre corps phénoménal, et cela sans mystère puisque c'est notre corps déjà, comme puissance de telles et telles régions du monde, qui se levait vers les objets à saisir et qui les percevait [Jamais é o nosso corpo objetivo que movemos, mas nosso corpo fenomenal, e isto é sem mistério, porque já era nosso corpo, enquanto potência de tais e tais regiões do mundo, que se elevava em direção dos objetos a tomar e que os percebia]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p.122-3).

¹⁴² “mon corps tout entier n'est pas pour moi un assemblage d'organes juxtaposés dans l'espace. Je le tiens dans une possession indivise et je connais la position de chacun de mes membres par un schéma corporel où ils sont tous enveloppés [meu corpo inteiro não é para mim uma montagem de órgãos justapostos no espaço. Eu o tenho em uma possessão indivisa e conheço a posição de cada um dos meus membros por um esquema corporal no qual estão todos envolvidos]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p.114). Veja-se também “The Body in Husserl and Merleau-Ponty” (CARMAN, 1999).

corresponde como uma “imagem corporal”, ele é um processo, aberto ao mundo, indefinido e, ao mesmo tempo, sempre já dado como uma totalidade, pois situações fatuais do corpo objetivo podem apresentar-se de modo que as determinações do “eu posso” se modifiquem, mas este, por sua vez, exerce-se como um todo em relação ao mundo e partir dele¹⁴³. Isto fica mais claro quando consideradas as célebres descrições de Merleau-Ponty acerca da pluma no chapéu e do bastão manipulado pelo cego. São, de fato, objetos, apoiado sobre a cabeça, seguro pela mão do cego. Mas isto é uma descrição em terceira pessoa. A experiência de estar com o chapéu na cabeça e segurar o bastão com a mão deve ser descrita como uma configuração do esquema corporal, a qual torna-se um hábito da motricidade, do caráter espacial de estar no mundo:

Les lieux de l'espace ne se définissent pas comme des positions objectives par rapport à la position objective de notre corps, mais ils inscrivent autour de nous la portée variable de nos visées ou de nos gestes. S'habituer à un chapeau, à une automobile ou à un bâton, c'est s'installer en eux, ou inversement, les faire participer à la voluminosité du corps propre. L'habitude exprime le pouvoir que nous avons de dilater notre être au monde, ou de changer d'existence en nous annexant de nouveaux instruments (MERLEAU-PONTY, 1945, p. 168).

Os lugares do espaço não se definem como as posições objetivas em relação à posição objetiva de nosso corpo, mas eles inscrevem em torno de nós o alcance variável de nossas visadas ou de nossos gestos. Habituar-se a um chapéu, a um automóvel ou a um bastão, é se instalar neles ou, ao inversamente, fazê-los participar da voluminosidade do corpo próprio. O hábito exprime o poder que temos de dilatar nosso ser no mundo, ou de mudar a existência ao anexar-nos novos instrumentos.

A participação desses objetos na “voluminosité du corps propre” é, assim, a sua incorporação à “síntese corporal”, à unidade do corpo, de modo que a sensações de seu uso não funcionam como signos a indicar a posição das coisas no espaço, mas tornam-se um

¹⁴³ “Nous disposons avec le regard d'un instrument naturel comparable au bâton de l'aveugle. Le regard obtient plus ou moins des choses selon la manière dont il les interroge, dont il glisse ou appuie sur elles. Apprendre à voir les couleurs, c'est acquérir un certain style de vision, un nouvel usage du corps propre, c'est enrichir et réorganiser le schéma corporel. Système de puissances motrices ou de puissances perceptives, notre corps n'est pas objet pour un «je pense»: c'est un ensemble de significations vécues qui va vers son équilibre. Parfois se forme un nouveau noeud de significations : nos mouvements anciens s'intègrent à une nouvelle entité motrice, les premières données de la vue à une nouvelle entité sensorielle, nos pouvoirs naturels rejoignent soudain une signification plus riche qui n'était jusque-là qu'indiquée dans notre champ perceptif ou pratique, ne s'annonçait dans notre expérience que par un certain manque, et dont l'avènement réorganise soudain notre équilibre et comble notre attente aveugle [Temos, com o olhar, um instrumento natural comparável ao bastão do cego. O olhar obtém mais ou menos das coisas de acordo com a maneira em que as interroga, pela qual desliza ou se apoia nelas. Aprender a ver as cores é adquirir um certo estilo de visão, um novo uso do corpo próprio, é enriquecer e reorganizar o esquema corporal. Sistema de potências motrizes ou de potências perceptivas, nosso corpo não é objeto de um 'eu penso': é um conjunto de significações vividas que vai em direção de seu equilíbrio. Por vezes, forma-se um novo nó de significações: nossos movimentos antigos se integram a uma nova entidade motriz, os primeiros dados da vista a uma nova entidade sensorial, nossos poderes naturais juntam subitamente uma significação mais rica, que não estava antes mais do que indicada em nosso campo perceptivo ou prático, não se anunciava em nossa experiência senão por uma certa falta, e cujo advento reorganiza de súbito nosso equilíbrio e colma nossa expectativa cega]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p. 179. *Cursiva minha*).

locus de percepção, como a mesma epiderme¹⁴⁴. É com o apoio dessa unidade pré-lógica do esquema corporal que pode se dar a “síntese perceptiva”, quer dizer, o aparecimento da forma sobre o fundo, o direcionamento da intencionalidade para um objeto no mundo¹⁴⁵.

Agora, esta situação do corpo fenomenal não é apenas espacial ou motriz, e, igualmente, não é um processo solipsista, como poder-se-ia depreender do modo como trato de sintetizar a ideia. Não se entra em um mundo despovoado de sentido, estar no mundo é estar lançado entre significações que já estão presentes, pois estar no mundo é também ser entre outros seres-no-mundo, com os quais se é e se divide uma comunidade de gestos significativos sedimentados ao longo tempo, tanto nas coisas em geral –as coisas da natureza e as construções humanas: suas casas, cidades e utensílios-, como nessa coisa que revela-se muito mais que uma “coisa”, o corpo do outro. Nelas, o corpo fenomenal percebe e retoma os sedimentos de uma cultura que lhes imprime uma marca, nos objetos naturais e culturais¹⁴⁶ e no gesto do outro, nos quais se reconhece e reconhece o outro também como um sujeito encarnado em um corpo¹⁴⁷. Em sua descrição do corpo próprio, Merleau-Ponty dá a entender

¹⁴⁴ “Mais l'habitude ne consiste pas à interpréter les pressions du bâton sur la main comme des signes de certaines positions du bâton, et celles-ci comme des signes d'un objet extérieur, puisqu'elle nous dispense de le faire. Les pressions sur la main et le bâton ne sont plus donnés, le bâton n'est plus un objet que l'aveugle percevrait, mais un instrument avec lequel il perçoit. C'est un appendice du corps, une extension de la synthèse corporelle [Mas o hábito não consiste em interpretar as pressões do bastão na mão enquanto signos de certas posições do mesmo, e estas como signos de um objeto exterior, pois ele, o hábito, nos dispensa de fazê-lo. As pressões na mão e o bastão não são mais dados, o bastão não é mais um objeto que o cego perceberia, mas um objeto com o qual percebe. É um apêndice do corpo, uma extensão da síntese corporal]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p. 178).

¹⁴⁵ “Adossée à l'unité prélogique du schéma corporel, la synthèse perceptive ne possède pas plus le secret de l'objet que celui du corps propre, et c'est pourquoi l'objet perçu s'offre toujours comme transcendant, c'est pourquoi la synthèse paraît se faire sur l'objet même, dans le monde, et non pas en ce point métaphysique qu'est le sujet pensant, c'est en quoi la synthèse perceptive se distingue de la synthèse intellectuelle [Arrimada na unidade pré-lógica do esquema corporal, a síntese perceptiva já não possui o segredo do objeto, como o do corpo próprio, e é por isso que o objeto percebido se oferece como transcendente, é por isso que a síntese parece fazer-se sobre o objeto mesmo, no mundo, e não nesse ponto metafísico que é o sujeito pensante. Nisto é que a síntese perceptiva se distingue da síntese intelectual]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p.269).

¹⁴⁶ “Or, s'il n'est pas surprenant que les fonctions sensorielles et perceptives déposent devant elles un monde naturel, puisqu'elles sont prépersonnelles, on peut s'étonner que les actes spontanés par lesquels l'homme a mis en forme sa vie, se sédimentent au dehors et y mènent l'existence anonyme des choses. La civilisation à laquelle je participe existe pour moi avec évidence dans les ustensiles qu'elle se donne [Ora, se não é surpreendente que as funções sensoriais e perceptivas depositem diante delas um mundo natural, pois que são pré-pessoais, podemos espantar-nos de que os atos espontâneos, pelos quais o homem deu uma forma a sua vida, sedimentem-se fora do homem e levem a vida anônima das coisas. A civilização na qual participo existe para mim com evidência nos utensílios que ela se dá]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p. 400).

¹⁴⁷ “J'éprouve mon corps comme puissance de certaines conduites et d'un certain monde, je ne suis donné à moi-même que comme une certaine prise sur le monde; or, c'est justement mon corps qui perçoit le corps d'autrui et il y trouve comme un prolongement miraculeux de ses propres intentions, une manière familière de traiter le monde; (...) Ceci ne fait qu'un autre vivant et pas encore un autre homme. Mais cette vie étrangère, comme la mienne avec laquelle elle communique, est une vie ouverte. Elle ne s'épuise pas dans un certain nombre de fonctions biologiques ou sensorielles. Elle s'annexe des objets naturels en les détournant de leur sens immédiat, elle se construit des outils, des instruments, elle se projette dans le milieu en objets culturels. L'enfant les trouve autour de lui en naissant comme des aérolithes venus d'une autre planète. Il en prend possession, il apprend à s'en servir comme les autres s'en servent, parce que le schéma corporel assure la

que tais significações que já se encontram no mundo percebido partem do corpo mesmo e se estendem ao seu entorno: “il n'est pas où il est, il n'est pas ce qu'il est – puisque nous le voyons secréter en lui-même un «sens» qui ne lui vient de nulle part, le projeter sur son entourage matériel et le communiquer aux autres sujets incarnés [ele não está onde está, não é isto que é – pois o vemos secretar nele mesmo um 'sentido' que não lhe vem de parte alguma, projetá-lo em seu entorno material e comunicá-lo aos outros sujeitos encarnados]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p.230)¹⁴⁸. Isto não quer dizer, no entanto, que tais significações são puramente individuais, como se um encerramento em si mesmo estivesse colocado. Quando discorria acerca de como as coisas dão-se à consciência, o filósofo já se referia a uma estrutura “dupla” do mundo, de espontaneidade e sedimentação, quer dizer, de abertura às coisas e criação de hábitos na relação com elas¹⁴⁹. O mesmo deve-se pensar do encontro com um mundo prenhe de significações emanadas do corpo fenomenal, elas são encontradas em função da própria natureza deste corpo e da comunhão com os outros sujeitos encarnados, a qual consiste no fato de ir ao encontro do mundo em um gesto de expressão, gesto que é inerente à própria linguagem: “la parole ou les mots portent une première couche de

correspondance immédiate de ce qu'il voit faire et de ce qu'il fait et que par là l'ustens!le se précise comme un *manipulandum* déterminé et autrui comme un centre d'action humaine [Eu sinto meu corpo como potência de certas condutas em um certo mundo, não sou dado a mim mesmo senão como uma certa tomada do mundo; ora, é justamente meu corpo que percebe o corpo do outro e o toma como um prolongamento milagroso de suas próprias intenções, uma maneira familiar de tratar o mundo; (...) Mas esta vida estrangeira, como a minha, com a qual esta se comunica, é uma vida aberta. Ela não corresponde mais com um certo número de funções biológicas ou sensoriais. Ela se anexa os objetos naturais, desviando-lhes o sentido imediato, ela se constrói ferramentas, instrumentos, ela se projeta no entorno em objetos culturais. A criança os encontra ao redor de si, quando nasce, como aerólitos vindos de outro planeta. Ela toma posse deles, aprende a se servir deles como o fazem os demais, porque o esquema corporal assegura a correspondência imediata do que ela vê fazer e o que ela faz, e porque por isso o utensílio se precisa como um *manipulandum* determinado e o outro como um centro de ação humana]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p. 406-7).

¹⁴⁸ Não pense o leitor que estou a homologar “sens” e “signification” em minha leitura de Merleau-Ponty. “Sens” diz respeito a um dizer, um chamado, um apelo, do mundo para o ser-no-mundo e entre os seres-no-mundo; “signification” é como se realiza esse “sens”, quer dizer, como se compreende e se faz compreender. Isto pode-se entender melhor considerando o que Merleau-Ponty diz quando afirma “le mot a un sens [a palavra tem um sentido]” (1945, p. 206), quer dizer, o “sentido” não a precede, faz-se nela; agora, ela *também* possui uma “signification gestuelle” que provém do corpo, “il faut bien qu'ici le sens des mots soit finalement induit par les mots eux-mêmes, ou plus exactement que leur signification conceptuelle se forme par prélèvement sur une signification gestuelle, qui, elle, est immanente à la parole. Et comme, en pays étranger, je commence à comprendre le sens des mots par leur place dans un contexte d'action et en participant à la vie commune [é necessário que aqui o sentido das palavras seja finalmente induzido pelas palavras mesmas, ou mais exatamente, que sua significação conceitual se forme por antecipação sobre uma significação gestual que, ela, é imanente à fala. E como em um país estrangeiro, eu comece a compreender o sentido das palavras pelo seu lugar em um contexto de ação e por participar na vida comum]” (1945, p. 209), deve-se considerar, ainda, que o corpo é um “noeud de significations vivants [nó de significações viventes]” (1945, p. 177). Portanto, quando digo que não se entra em um mundo despovoado de sentido, que estar no mundo é estar lançado entre significações que já estão presentes, é porque enquanto ser-no-mundo, não se deixa de perceber significação onde há sentido. O que não quer dizer, outrossim, que ambos estejam sempre dados por completo de antemão e que não possam modificar-se no exercer-se da experiência.

¹⁴⁹ “La structure monde, avec son double moment de sédimentation et de spontanéité, est au centre de la conscience [A estrutura do mundo, com seu momento duplo de sedimentação e espontaneidade, está no centro da consciência]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p.152).

signification qui leur est adhérente et qui donne la pensée comme style, comme valeur affective, comme mimique existentielle, plutôt que comme énoncé conceptuel [a fala ou as palavras trazem um primeiro estrato de significação que lhes é aderente e que dá o pensamento como estilo, como valor afetivo, como mímica existência, mais do que como enunciado conceitual]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p.212). Todo “pensar”, antes de ser uma construção/apreensão conceitual é um gesto de expressão que se faz no próprio exercício de ser-no-mundo, que não pode ser senão pelo corpo. É, pois, a um “mundo cultural” que se é lançado enquanto ser-no-mundo, no qual um “mundo linguístico” está imbricado. Apesar de Merleau-Ponty reservar-lhes momentos de exposição distintos, não se deve tomar a estrutura de espontaneidade e sedimentação dos hábitos e a da expressão, na experiência efetiva do corpo fenomenal, como instâncias de alguma forma separadas, isto é apenas a organização da exposição; por isso, dirá ele, “on ne peut pas faire l'économie de cette puissance irrationnelle qui crée des significations et qui les communique. La parole n'en est qu'un cas particulier [não se pode fazer a economia desta potência irracional que cria as significações e que as comunica. A fala não é mais do que um caso particular]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p.221). Uma separação entre ambos seria instaurar um domínio particular à linguagem, que não lhe cabe enquanto expressão do corpo que, primeiramente, exerce-se em seus hábitos, em seu esquema corporal. O que o “mundo linguístico” possui de particular, outrossim, é que a sua forma de sedimentar-se difere da sedimentação do hábito. Esta última configura o situar-se em um “mundo humano”, é a acumulação de comportamentos que ergue o ser humano por sobre o mundo natural¹⁵⁰, e, sem dúvida, o gesto de coordenar as partes do aparelho fonador incluem tal aparelho naquela síntese corporal fundada no hábito, da qual ele faz parte enquanto “eu posso”, neste caso, um “eu posso” relativo a exteriorizar uma intenção significativa; já a forma de sedimentação do “mundo linguístico” difere em que ela é a acumulação desses gestos de exteriorização, a criação de manifestações exteriores que passam a ter uma existência por si mesmas e a formar um “depósito”:

les systèmes de vocabulaire et de syntaxe constitués, les «moyens d'expression» qui existent empiriquement, sont le dépôt et la sédimentation des actes de parole dans lesquels le sens informulé non seulement trouve le moyen de se traduire au dehors, mais encore acquiert l'existence pour soimême, et est véritablement créé comme sens (MERLEAU-PONTY, 1945, p.229).

¹⁵⁰ “mon corps, qui assure par mes habitus mon insertion dans le monde humain, ne le fait justement qu'en me projetant d'abord dans un monde naturel qui transparait toujours sous l'autre [le monde humain], comme la toile sous le tableau, et lui donne un air de fragilité [meu corpo, que assegura pelos meus hábitos a minha inserção no mundo humano, não o faz justamente senão me projetando primeiramente em um mundo natural que transparece sempre sob o outro [o mundo humano], como a tela sob o quadro, e lhe dá um ar de fragilidade]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p. 329).

os sistemas de vocabulário e de sintaxe constituídos, os 'meios de expressão' que existem empiricamente, são o depósito e a sedimentação dos atos de fala nos quais o sentido informulado não somente encontra o meio de se traduzir para fora, mas também adquire a existência para si mesmo, e é verdadeiramente criado como sentido.

Tais atos de expressão constituem um “mundo cultural” e um “mundo linguístico” a partir de cujos “sedimentos” pode-se, então, estabelecer uma intersubjetividade e comunicação respeitantes a seu âmbito. Tenha-se em mente sempre que não é um mundo “à parte”, ele é integralmente pertencente ao mundo em que se exerce a existência, apenas soma-lhe uma dimensão, assim como a aquisição de hábitos motores abre uma dimensão de “poder tocar”, “poder segurar”:

Qu'exprime donc le langage, s'il n'exprime pas des pensées? Il présente ou plutôt il *est* la prise de position du sujet dans le monde de ses significations. Le terme de «monde» n'est pas ici une manière de parler : il veut dire que la vie «mentale» ou culturelle emprunte à la vie naturelle ses structures et que le sujet pensant doit être fondé sur le sujet incarné. **Le geste phonétique réalise, pour le sujet parlant et pour ceux qui l'écoutent, une certaine structuration de l'expérience, une certaine modulation de l'existence, exactement comme un comportement de mon corps investit pour moi et pour autrui les objets qui m'entourent d'une certaine signification** (MERLEAU-PONTY, 1945, p.225. *Cursiva do autor, negrito meu.*)

O que exprime, pois, a linguagem, se ela não exprime pensamentos? Ela apresenta, ou melhor *ela é* a tomada de posição do sujeito no mundo de suas significações. O termo 'mundo' não é aqui uma forma de falar: ele quer dizer que a vida 'mental' ou cultural imprime à vida natural as suas estruturas e que o sujeito pensante deve ser fundado sobre o sujeito encarnado. **O gesto fonético realiza, para o sujeito falante e para aquele que o escuta, uma certa estruturação da experiência, uma certa modulação da existência, exatamente como um comportamento de meu corpo investe de uma certa significação, para mim e para o outro, os objetos que me circundam.**

O que lhe é específico, repito, é que instaura um repositório intersubjetivo ao qual se pode recorrer:

Ce qui est vrai seulement — et justifie la situation particulière que l'on fait d'ordinaire au langage — c'est que seule de toutes les opérations expressives, la parole est capable de se sédimer et de constituer un acquis intersubjectif (...) même si le sens d'une parole ne peut jamais être délivré de son inhérence à quelque parole, il reste que l'opération expressive dans le cas de la parole peut être indéfiniment réitérée, que l'on peut parler sur la parole alors qu'on ne peut peindre sur la peinture” (MERLEAU-PONTY, 1994, p.221-2).

O que é verdade -e justifica a situação particular que comumente se faz na linguagem- é que, de todas as operações expressivas, só a fala é capaz de sedimentar-se e constituir uma aquisição intersubjetiva (...) mesmo se o sentido de uma fala não pode se livrar de sua inerência a uma fala qualquer, tem-se que a operação expressiva no caso da fala pode ser indefinidamente reiterada, que pode-se falar sobre a fala enquanto que não se pode pintar sobre a pintura.

Se pela aquisição dos hábitos e de um esquema corporal o ser-no-mundo entra ao mundo enquanto “eu posso”, a mesma situação dá-se no caso da sedimentação do “mundo

linguístico”; assim como não é necessário um “pensar” as coisas antes de a elas dirigir-se, tampouco agora é necessário um “pensar” os conceitos expressos pelas palavras para delas fazer uso: habita-se um mundo linguístico que é intersubjetivo; e enquanto que Merleau-Ponty insiste em apontar o carácter corporal da linguagem, deve-se compreender que, em todo caso, está-se sempre situado em um mundo em que os gestos são a realização de potências inerentes ao corpo. Mas o mais importante revelado pela descrição da expressão linguística é que ela dá contornos mais claros ao ato de transcendência do ser-no-mundo, à “fonction que l'on devine à travers le langage, qui se réitère, s'appuie sur elle-même, ou qui, comme une vague, se rassemble et se reprend pour se projeter au-delà d'elle-même [função que adivinhamos a través da linguagem, que se reitera, se apoia sobre ela mesma, que, como uma onda, se reúne e se retoma para se projetar para além de si mesma]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p.229-30), que consiste em encarnar, a partir dos sedimentos disponíveis, novas significações em expressões exteriorizadas, o que não é senão a produção daquela “parole authentique” (ou “parole parlante”) a partir da “parole parlée” (ou “parole sur des paroles”), que mencionei no capítulo anterior. A fala, diz Merleau-Ponty, “est l'excès de notre existence sur l'être naturel [é o excesso de nossa existência sobre o ser natural]”, por ela projeta-se o ser-no-mundo para além de si, mas tais gestos de projeção acabam incorporando-se ao mundo estabelecido, e a partir deste, pelas expressões que procuram criar novas significações, projeta-se novamente, e estas novamente tornam-se aquisições do mundo estabelecido. Daí a metáfora da onda usada pelo filósofo acima. Por isso, ao fim, apesar da diferença entre os processos de sedimentação do hábito e da expressão linguística, ambas recaem sob o gesto de transcendência:

Nous appellerons transcendance ce mouvement par lequel l'existence reprend à son compte et transforme une situation de fait. Justement parce qu'elle est transcendance, l'existence ne dépasse jamais rien définitivement, car alors la tension qui la définit disparaît [Chamaremos de transcendência este movimento pelo qual a existência toma por sua conta e transforma uma situação de fato. Justamente porque é transcendência, a existência não ultrapassa nada definitivamente, pois que a tensão que a define desapareceria] (MERLEAU-PONTY, 1945, p.197).

Tem-se, pois, um corpo próprio, ou corpo fenomenal, pelo qual se exerce a existência, fonte do sentido, da significação, da experiência, pelo qual se tem um mundo e que não pode ser confundido com um objeto, descrito e referido como a um objeto entre outros. Ele possui um esquema corporal, a partir do qual se dão os objetos para ele, os quais não se dão sem estar preñes de sentido e de significações, que apelam tanto para a sua estrutura sensório-motriz em um mundo espaço-temporal como para a sua situação existencial em um mundo cultural e linguístico. Com estes elementos podem-se retomar, creio, o raciocínio final do capítulo anterior.

Afirmava eu que quando a escrita “hieroglífica” predomina, o seu dizer, mais primeiramente um apelo ao corpo do que uma proposição a ser decifrada, faz-se ostensivo, a presença corporal do leitor passa a um plano mais visível ou, melhor dito, mais “sensível”. É aqui onde a noção de “esquema corporal” deve ser invocada mais especificamente. Eu afirmava que não se pode rebater sobre ela uma “imagem corporal” de mero “uso do computador”, que talvez se deva pensar no corpo do leitor enquanto uma forma indeterminada, a configurar-se na experiência da obra. Para construir tal ideia, deve-se começar tratando de emular um tanto o pensamento de Merleau-Ponty, e entender que o “uso do computador” faz parte de um momento histórico do ser-no-mundo, de uma época, em que este uso é incorporado à vida cotidiana e faz parte da dialética entre mundo natural e mundo cultural; em outras palavras, como o chapéu com a pluma e o bastão do cego não pode ser descrito apenas como coisas apoiadas na cabeça ou seguras pela mão, o “uso do computador” não pode ser referido como um apertar de teclas, manipular do *mouse*, olhar para a tela; isto seria, como eu dizia acima, uma descrição em terceira pessoa. O meio digital em geral, e o meio digital do computador, são, tal como tantos construtos técnico-tecnológicos produzidos pela humanidade, aberturas a outros modos de se exercer a existência, de se adquirir hábitos, de encontrar e dar sentido e significação a coisas e gestos. Como na diferenciação, feita logo acima, dos modos de espontaneidade e sedimentação da aquisição de hábitos e do mundo linguístico, seria um erro isolar o meio digital da totalidade do mundo, mas igualmente seria um erro homologá-lo indistintamente. É outra dimensão que se soma ao mundo, imbrica-se no mundo cultural e no mundo linguístico e, nessa condição, também implica novas formas de situar-se no mundo, as quais trazem consigo, igualmente, novos hábitos e, por fim, uma nova forma de incorporação à “voluminosité du corps propre”. A superfície fenomênica da obra literária em meio digital e a relação com o que nela se percebe passa a fazer parte do próprio campo fenomenal em que o corpo fenomenal está situado e com o qual está relacionado, o que não é senão dizer que a obra literária em meio digital pode dar ensejo também a uma nova configuração do “esquema corporal”.

Se eu dizia, então, que vejo uma sucessão de predomínios entre as três “escritas” em sentido inverso ao *corso* de Vico, isto pode ser melhor esclarecido agora de posse das noções de Merleau-Ponty. Todo gesto expressivo remete ao corpo, mas há gestos que se referem aos diferentes mundos que se imbricam no mundo em que se exerce a existência na medida em que se adquirem os hábitos que nele situam o ser-no-mundo. Ora, se vimos que a linguagem, em seu sentido “linguístico”, implica um gesto referente a um contexto de falas sedimentadas –sempre no esboço de um projetar-se para além delas–, o que há de corporal no momento em

que as obras têm como material apenas a palavra será referente a uma região do mundo exclusivamente linguística, e o gesto, ainda que sempre fundado no corpo, há de se desenvolver nesse espaço extremamente abstrato que é a negociação com o sistema da língua. Quer dizer, o “esquema corporal” há de se reduzir ao gesto linguístico, o “tatear” do mundo dá-se entre as palavras e os elementos que entram em jogo quando se trata de expressar-se linguisticamente. Não significa isto que o lidar unicamente com palavras tire qualquer valor gestual que nela está implicado, mas devo sempre lembrar que está em questão aqui a intervenção material do leitor, o apelo ao seu “eu posso”; este está dirigido a um âmbito linguístico, sua “síntese corporal” se espalha em uma paisagem de significações linguísticas, enquanto que outros aspectos ficam suspensos ou dormentes; se assim meu leitor quiser, pode pensar que a relação forma/fundo se dá como significação linguística sobre significações linguísticas, pois a paisagem e os objetos que nela se podem recortar são todos elementos linguísticos. O predomínio da escrita “vulgar”, pois, apela para um modo de situar-se no mundo quase que exclusivamente linguístico. “Quase”, porque, como já falei exaustivamente, não há exclusão das outras “escritas”, apenas a determinação de sua função em relação à predominante. Quando falo em predomínio da escrita “heroica”, então, deve-se entender que uma outra dimensão é aberta, mais espacial e menos abstrata; há uma mudança sensível na “síntese corporal” e o recorte forma/fundo, por meio da “síntese perceptiva”, pode trazer a um primeiro plano objetos puros de significação linguística e não-linguística, quer dizer, o sentido se diversifica no encontro com e doação de significações linguísticas, espaciais, simbólicas, culturais¹⁵¹ ao mundo percebido. Se situei o predomínio da escrita “heroica” no hipertexto como visto principalmente na passagem dos 80 para os 90 é porque este realiza de forma clara a subordinação tanto da escrita “vulgar” quanto da “hieroglífica” ao seu funcionamento. As significações linguísticas ganham sentido pelo agrupamento de suas expressões e remissão a outros agrupamentos, assim como das sínteses a partir de sua ordenação e sobreposição a elementos visuais não-linguísticos; além disso, tanto elas como os próprios elementos visuais, por sua vez, ganham seu sentido pelo movimento remissivo entre as partes ou “lugares” em que “estão”. Expressões linguísticas e não linguísticas têm seu sentido realizado, pois, pela sua encarnação no próprio movimento, que necessita de um gesto, de um fazer, que deve ser requisitado à potência capaz do mesmo, quer dizer, ao corpo do leitor, o qual, para exercer-se, configura-se de acordo com um “esquema corporal” apto

¹⁵¹ Fique claro que quando falo em “significações linguísticas”, estas obviamente necessitam ser de caráter cultural. Isto não autoriza a negligenciar, no entanto, o fato de que a presença do signo linguístico em uma síntese com uma substância de expressão não-linguística adscrive ao que há de linguístico na síntese outras significações que não são exclusivamente linguísticas e não deixam de ser “culturais”.

para tal e, de certa forma, configurado *para* tal, de onde vem o que chamo de subordinação do “hieroglífico” ao “heroico”. Assim, falar em domínio da escrita “hieroglífica” significa dizer que há uma insubordinação do corpo do leitor em relação ao modo de operar das duas outras “escritas”, ou seja, que este se configura de forma que o sentido linguístico e o sentido visual-simbólico¹⁵² do mundo percebido se apresentam como sentidos “disponíveis”, aos quais o corpo do leitor pode se dirigir sem estar de antemão definido por eles. “Como é isto, 'sem estar de antemão definido por eles', já que há pouco arengaste acerca de como o corpo se configura em relação àquilo percebe?”. Eis onde as colocações da primeira parte do capítulo anterior precisam ser retomadas, agora em complementação com o visto junto a Merleau-Ponty.

Como tratei de apontar, junto com Baudrillard e a partir de suas reflexões, o que chamei de “objetos digitais” carregam consigo os traços de uma cultura que a eles deu lugar e os incorporou em suas práticas, tanto laborais como recreativas; são objetos do mundo que, materialmente, trazem consigo as marcas e os sentidos de um uso. Assim como disse há pouco, deve-se conceber também que enquanto objetos da percepção, quer dizer, aqui, enquanto objetos do campo fenomenal que integram a existência que necessariamente se exerce por um corpo fenomenal, o sentido dos objetos digitais é também resultante de hábitos que os incorporam, de variadas formas, à “voluminisé du corps propre”. Desta forma, se antes eu afirmava que se deve sustentar uma dúvida acerca da natureza do corpo em meio digital (a não-coincidência entre “imagem corporal” e “esquema corporal”), também se deve pensar que os objetos digitais, enquanto coisas com sentidos culturais, trazem um sentido corporal inscrito, por assim dizer, uma “hexis”, cuja necessidade ou contingência devem ser pensadas¹⁵³. Desta alternativa depende, em grande medida, o papel criativo do uso literário da

¹⁵² Uso o termo para expressar de forma curta a operação realizada pela escrita “heroica”. Remeta-se meu leitor às explicações do capítulo anterior.

¹⁵³ Sem tratar de fazer um estudo comparado, devo assinalar que colhi a expressão em Bourdieu, o qual não deixa de assinalar uma certa cumplicidade com Merleau-Ponty na retomada do vocábulo latino “habitus” (assim traduzido do grego “hexis” e que, para línguas neolatinas, foi traduzido como “hábito”, ainda que Bourdieu (1989) afirme que em sua forma neolatina a palavra perde as implicações semânticas que ele mesmo desejava retomar). Talvez justamente por Merleau-Ponty não empregar a forma latina ou grega é que Bourdieu afirma que Heidegger e Merleau-Ponty “de resto, não empregam a palavra” (1989, p. 62). Mas, como eu disse, não deixa de assinalar a cumplicidade ao esclarecer a motivação de retomá-la: “Parece-me, com efeito que, em todos os casos, os utilizadores da palavra *habitus* se inspiravam numa posição teórica próxima da minha, que era a de sair da filosofia da consciência sem anular o agente na sua verdade de operador prático de construções de objecto. É o que se afigura, tanto no caso em que, como em Hegel que também recorre na mesma perspectiva à noção de *etos*, a noção de *hexis* (equivalente grego de *habitus*) exprime a vontade de romper com o dualismo kantiano e de reintroduzir as disposições duradouras constitutivas da 'moral realizada' (*Sittlichkeit*) em oposição ao moralismo abstracto da moral pura e formal do dever; como no caso em que, como em Husserl, o mesmo conceito e noções vizinhas, como a de *Habitualität*, assinalam o esforço para sair da filosofia da consciência reintroduzindo -como em Heidegger e Merleau-Ponty, que, de resto, não empregam a palavra- uma relação de cumplicidade ontológica com o

linguagem em meio digital. Ora, Merleau-Ponty aponta para uma “ambiguidade” do ser-no-mundo, já que a sua consciência só pode dar-se encarnada em um corpo que percebe, ela há de ser “*toujours autre chose que ce qu'il est, toujours sexualité en même temps que liberté, enraciné dans la nature au moment même où il se transforme par la culture, jamais fermé sur lui-même et jamais dépassé* [sempre outra coisa do que é, sempre sexualidade ao mesmo tempo que liberdade, enraizado no momento mesmo em que se transforma pela cultura, jamais fechado sobre si mesmo e jamais ultrapassado]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p. 231), portanto, diante dos objetos propostos pela cultura, sempre haverá um refluxo do que é a abertura do ser-no-mundo para o que não está dado pela cultura, a possibilidade de reencontrar nas coisas um sentido por elaborar, não desde-já elaborado; o “mundo natural” está sempre como “horizonte de todos os horizontes”, mas isto não quer dizer que ele possa ser refletido em uma pureza de percepção capaz de tematizá-lo: enquanto horizonte, ele se move juntamente com o próprio ato da percepção, e sempre há de dar-se na forma fugidia de um horizonte. O encontro com o objeto cultural é um encontro com um objeto que traz

mundo; ou ainda no caso em que -como Mauss, o qual reconhece a dimensão corporal da *hexis* como porte ou postura- a noção serve para referir o funcionamento sistemático do corpo socializado” (BOURDIEU, 1989, p. 62). Em uma definição mais direta, diz o autor: “Body hexis speaks directly to the motor function, in the form of a pattern of postures that is both individual and systematic, being bound up with a whole system of objects, and charged with a host of special meanings and values [A hexis corporal fala diretamente à função motora, na forma de um padrão de posturas que é, ao mesmo tempo, individual e sistemático, estando unida com todo um sistema de objetos e carregada de uma hoste de significados e valores]” (BOURDIEU, 1992, p.74). Vejam-se, ainda, Robbins (2000): “Bourdieu has noted that Merleau-Ponty did not use the concept of habitus, but the association of Mauss's social psychological usage with the thinking of Merleau-Ponty's *La Structure du comportement*, first published in 1942, enabled Bourdieu to extend the function of the concept [Bourdieu apontou que Merleau-Ponty não empregou o conceito de *habitus*, mas a associação do uso psicológico de Mauss com o pensamento d'A *estrutura do comportamento* de Merleau-Ponty, publicada primeiro em 1942, permitiu que Bourdieu estendesse a função do conceito]” (ROBBINS, 2000, p.28) e Butler (1996), a qual conclui, do raciocínio que leva à definição de “hexis” acima invocada, que “the body is, thus, not a purely subjective phenomenon that houses memories of its participation in the conventional games of the social field; its participatory competence is itself dependent on the incorporation of that memory and its knowingness. In this sense, one can hear strong echoes of Merleau-Ponty on the sedimented or habituated 'knowingness' of the body, indeed, on the indissociability of thought and body: 'Thought and expression ... are simultaneously constituted, when our cultural store is put at the service of this unknown law, as our body suddenly lends itself to some new gesture in the formation of habit' [o corpo não é, então, um fenômeno puramente subjetivo que dá abrigo a memórias de sua participação nos jogos convencionais do campo social; sua competência participatória é ela mesma dependente da incorporação daquela memória e seu entendimento. Neste sentido, podemos ouvir fortes ecos de Merleau-Ponty, de fato, no 'entendimento' sedimentado ou habituado do corpo, no que se refere à indissociabilidade entre pensamento e corpo [cita Merleau-Ponty]: 'O pensamento e a expressão constituem-se, logo, simultaneamente, quando nossa aquisição cultural se mobiliza ao serviço desta lei desconhecida, como nosso corpo subitamente se dispõe a um gesto novo na aquisição do hábito']” (BUTLER, 1996, p. 32). Ao trazer o conceito de “hexis” aqui, então, viso a referir-me ao que penso ser uma espécie de postura, um modo de perceber e perceber-se, uma antecipação de gestos possíveis por parte do leitor diante de um objeto digital, o qual, enquanto objeto cultural, acena-lhe no sentido de invocar tal atitude. Como logo abaixo há de se compreender junto a Manovich, objetos digitais são criações que surgem de determinados estados da linguagem em meio digital, que invocam comportamentos condizentes com os aspectos culturais inerentes ao estado de imbricamento da linguagem em meio digital com a cultura, ou seja, determinados objetos digitais invocam determinados comportamentos em função de seus aspectos.

consigo os traços de uma generalidade anônima¹⁵⁴, assim como um apelo à história individual do ser que percebe –sua experiência precedente, os investimentos de sentido de seu *hic et nunc* e a sua abertura para as contingências factuais por vir– e, igualmente, a estrutura dessa ambiguidade fundamental da expressão, que investe os objetos de um sentido mas sempre lhes deixa a brecha para encarnar-lhes um sentido inaudito e, desta forma, um modo novo de relacionar-se com eles e de incorporá-los à “voluminosité du corps propre”. A alternativa entre necessidade e contingência é, com efeito, uma alternativa sem saída para qualquer um dos lados, devem-se acolher os dois termos¹⁵⁵. Se, por um lado, perante os objetos culturais há uma “hexis” que lhes é inerente enquanto objetos “culturais”, por outro, esta só se dá em função da intersubjetividade e, por assim dizer, da “intercorporalidade” da própria existência do ser-no-mundo, pela qual os hábitos se comunicam; e enquanto o corpo próprio não é um sistema fechado e acabado, mas sim aberto à incorporação de novos hábitos, tal “hexis” só pode ser resultante dos mesmos gestos de transcendência do “mundo natural” para o “mundo humano” que uma vez a configuraram e, portanto, novos gestos diante de novas situações factuais tornam-na variável.

Como isto pode responder à pergunta feita acima? Ora, quando a escrita “hieroglífica” predomina, a presença corporal do leitor ganha densidade, de forma que a contingência de seu “poder fazer” transborda a necessidade de seu estar-no-mundo em sua relação com o objeto digital. Em outras palavras, dá-se um destacamento dos signos da presença corporal do leitor em relação aos demais signos que constroem a obra, o próprio agir do leitor torna-se um

¹⁵⁴ “J'éprouve mon corps comme puissance de certaines conduites et d'un certain monde, je ne suis donné à moi-même que comme une certaine prise sur le monde; or, c'est justement mon corps qui perçoit le corps d'autrui et il y trouve comme un prolongement miraculeux de ses propres intentions, une manière familière de traiter le monde; désormais, comme les parties de mon corps forment ensemble un système, le corps d'autrui et le mien sont un seul tout, l'envers et l'endroit d'un seul phénomène et l'existence anonyme dont mon corps est à chaque moment la trace habite désormais ces deux corps à la fois. Ceci ne fait qu'un autre vivant et pas encore un autre homme. Mais cette vie étrangère, comme la mienne avec laquelle elle communique, est une vie ouverte. Elle ne s'épuise pas dans un certain nombre de fonctions biologiques ou sensorielles. Elle s'annexe des objets naturels en les détournant de leur sens immédiat, elle se construit des outils, des instruments, elle se projette dans le milieu en objets culturels [Eu sinto meu corpo como potência de certas condutas em um certo mundo, não sou dado a mim mesmo senão como uma certa tomada do mundo; ora, é justamente meu corpo que percebe o corpo do outro e o toma como um prolongamento milagroso de suas próprias intenções, uma maneira familiar de tratar o mundo; daí em diante, como as partes de meu corpo formam em conjunto um sistema, o corpo do outro e o meu são um todo só, o anverso e o verso de um só fenômeno, e a existência anônima, de que meu corpo é a cada momento o traço, habita esses dois corpos ao mesmo tempo]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p. 407).

¹⁵⁵ “L'existence humaine nous obligera à reviser notre notion usuelle de la nécessité et de la contingence, parce qu'elle est le changement de la contingence en nécessité par l'acte de reprise. Tout ce que nous sommes, nous le sommes sur la base d'une situation de fait que nous faisons nôtre et que nous transformons sans cesse par une sorte d'échappement qui n'est jamais une liberté inconditionnée [A existência humana nos obrigará a revisar a nossa noção usual da necessidade e da contingência, porque ela é a transformação da contingência em necessidade pelo ato da retomada. Tudo o que somos, nós o somos sobre a base de uma situação de fato que fazemos nossa e que transformamos sem cessar por uma sorte de escape que jamais é uma liberdade incondicionada]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p.199).

recorte sobre o mundo aberto pela obra em que ele está agindo. Quanto a isto, é inevitável remeter-se paralelamente à marcha das aquisições técnico-tecnológicas das materialidades sobre as quais trabalham os autores das obras. Assim como o passo das tecnologias da escrita e leitura têm um papel nas transformações das formas e gêneros da literatura impressa, tanto acontece em relação ao uso literário da linguagem em meio digital: maneiras novas de manipular arquivos, imagens, texto e som em meio digital redundam em novas formas de fazê-lo na criação e leitura de obras literárias em meio digital; e assim como o meio digital foi desenvolvendo formas de dirigir-se a cada vez mais sentidos do corpo humano, o corpo fenomenal que deste emerge as vai incorporando ao esquema corporal. Nos termos da discussão aqui empreendida, isto quer dizer que uso literário da linguagem em meio digital, assim como o uso literário da linguagem no meio impresso, há de encontrar formas de elaboração artística que desautomatizam a mesma experiência da linguagem, e tal como se pode dizer que a literatura trata de arrancar às “falas faladas” uma expressão que seja uma “fala falante”, o uso literário da linguagem em meio digital há de arrancar às expressões sedimentadas do uso da linguagem em meio digital expressões que situam o leitor de formas outras na dimensão que se abre pelo imbricamento da linguagem em meio digital no mundo em que o leitor, enquanto ser-no-mundo, está lançado. Por fim, então, se digo que há um destacamento dos signos da presença corporal do leitor em relação aos demais signos que constroem a obra, deve-se entender que o desenvolvimento técnico-tecnológico do meio digital permitiu que se multiplicassem os modos de ocupar um espaço na textualidade digital, situando o leitor em um lugar de onde pode tensionar a relação entre necessidade e contingência, estando a necessidade como a “hexis” inevitavelmente presente em função da cultura de que os objetos digitais emergem e a contingência como o indeterminado que a elaboração artística trata de rasgar no tecido da convenção. Se eu afirmava que no predomínio da escrita “vulgar” a síntese corporal se espraia em uma paisagem linguística, agora deve-se pensar que esta se espraia em uma paisagem espacial, tátil e motora, mais ainda do que no predomínio da escrita “heroica”, que já exhibe estes aspectos, mas ainda subordinados a sua lógica remissiva, a qual, por sua vez, subordina o valor linguístico da palavra. No plano lógico-material do *software*, pode-se atribuir isso ao que Manovich (2013) chama de “hibridização”, por exemplo, quando fala da passagem de uma hipertextualidade “discreta” para uma “contínua”, a qual, no plano da experiência, faz da tela uma superfície de interação “viva”:

As a hybrid, an “image map” combines the technique of hyperlinking with all the techniques for creating and editing still images. Previously¹⁵⁶, hyperlinks were only attached to a word or a phrase of text and they were usually explicitly marked in some way to make them visible (typically by underlining) (...). As a new species, it defines new kinds of user behavior and it generates a new experience of media. Rather than being immediately presented with clearly marked, ready to be acted upon hyperlinks, a user now has to explore the screen, mousing over and clicking until s/he comes across a hyperlinked part. Rather than thinking of hyperlinks as discrete locations inside a “dead” screen, a user comes to think of the whole screen as a live interactive surface. On an experiential level, rather than imagining a hyperlink as something which is either present or absent, a user may now experience it as a continuous dimension, with some parts of a surface being “more” strongly hyperlinked than others (MANOVICH, 2013, p. 178-9).

Enquanto um híbrido, um mapa da imagem combina a técnica da hiperligação com todas as técnicas de criar e editar imagens fixas. Anteriormente, os hiperlinques eram ligados apenas a uma palavra ou frase de texto e eram normalmente marcados de forma explícita de algum modo que os tornasse visíveis (tipicamente, sublinhando) (...). Enquanto uma nova espécie, estipula novas formas de comportamento do usuário e gera uma nova experiência da mídia. Em vez de ser apresentado com hiperlinques marcados e de prontidão para serem utilizados, um usuário agora precisa explorar a tela, passar o *mouse* e ir clicando até encontrar-se com uma parte hiperligada. E vez de pensar os hiperlinques com locais discretos em uma tela “morta”, um usuário vem agora a pensar a tela inteira como uma superfície viva e interativa. No nível da experiência, em vez de pensar o hiperlinque como algo que está ou ausente ou presente, um usuário pode agora experimentá-lo como uma dimensão contínua, com algumas partes da superfície sendo “mais” fortemente hiperligadas do que outras.

Uma “nova espécie” de construção do objeto digital define “novos tipos de comportamento” do usuário, o que quer dizer, nos termos de meu arrazoado, que a adoção de uma nova forma de expressão convoca a uma outra forma de situar-se em relação ao objeto, que fala ao corpo do leitor em uma demanda por outra forma de dirigir-se a ele, uma nova configuração do esquema corporal para apropriar-se do objeto e estar no entorno de que o objeto emerge. É uma demanda pela adoção de novos hábitos que aponta para um momento de descontinuidade entre duas formas de situar-se em relação à dimensão da linguagem em meio digital imbricada no mundo. Enquanto objetos culturais, os objetos digitais dão-se em um contexto que os investe na demanda por uma “hexis”, que, na prática, tende a ser inscrita na própria codificação do objeto digital, na forma de adoção de padrões visuais, localização de comandos e funções, em suma, um “modo de usar” o qual, no plano da experiência, pode determinar certos hábitos e, portanto, esquemas corporais determinados; mas a introdução de inovações técnicas e o uso criativo delas vão, de tempos em tempos, alterando essas “hexeis”, convocando novas formas de situar-se e criando novos hábitos dos que, por fatores múltiplos

¹⁵⁶ O “antes” a que se refere o “previously”, tem como referência temporal o fato de que “this technique emerged in the middle of the 1990s and was quickly adopted in numerous interactive media projects, games, and websites [esta técnica surgiu no meio dos anos 90 e foi rapidamente adotada em inúmeros projetos de mídia interativa, jogos e sítios]”, o que não ressalto aqui como uma espécie de “eureka”, mas como um sintoma condizente com a especulação histórica feita no capítulo anterior.

e transcendentas ao objeto digital em si (alcance de difusão, competição por mercado, aceitação do público), alguns virão a ser incorporados à prática comum e cristalizar-se em novas “hexeis”. O uso literário da linguagem em meio digital não tem como escapar a essa dinâmica, mas é em meio dela que ele virá a se exercer enquanto potência criativa e a propor experiências oblíquas aos “modos de usar” e às “hexeis” cristalizadas culturalmente. A escrita “hieroglífica” tem seu caminho aberto à predominância, assim, quando o estado da técnica permite um uso da linguagem em meio digital dirigido a uma experiência corporal do objeto digital, e esta possibilidade de dirigir-se ao corpo há de ser tomada “obliquamente” pelo uso *literário* da linguagem em meio digital enquanto fonte de exploração da experiência corporal de um mundo em que a linguagem em meio digital está imbricada.

Dito isto, posso retomar a posição de tratar a obra literária em meio digital enquanto *Umwelt*. Introduzi-a em uma primeira instância no capítulo segundo, com referência direta a Jakob von Uexküll; agora, após tratar de pensar junto com Merleau-Ponty, retomo-a na forma em que o mesmo tratou o pensamento de von Uexküll. Primeiro, relembro a meu leitor brevemente o que naquelas páginas fiz. Parti da ideia de Cuomo (2007) e Diodato (2012), da emergência de “microambientali infovitali” na interação do ser humano com o computador, quer dizer, emergência de “ambientes de vida” que são experimentados de uma forma prenhe de surpresas, pelo fato de que estes não são propriamente conceitualizados como “próteses” para realizar movimentos e tarefas habituais, mas colocam-nos diante de “operazioni sul reale tecnonaturale che né il cervello umano, né le sue periferiche, vale a dire gli organi di senso, sono in grado di compiere [operações no real tecno-natural que nem o cérebro humano, nem seus periféricos, vale dizer, os órgãos do sentido, são capazes de cumprir]” (CUOMO, 2007). Quanto a isto, a discussão até aqui realizada acerca do esquema corporal e da “voluminosité du corps propre” já nos diz que, diante dessas “operazioni”, pelo caráter ambíguo da necessidade e da contingência, o corpo fenomenal encontrará seu caminho, por configuração e reconfiguração da motricidade e da espacialidade, dando-se a forma desse indeterminado do qual tenho dito que não se pode simplesmente sobre ele projetar uma imagem pré-existente, nem descrever suas ações como simples uso de periféricos. Ora, pensando nestes “ambientes de vida” é que trouxe, depois, os *Umwelten* de von Uexküll à questão: a depender dos tipos de “microambiente”, determinadas “formas de vida” hão de se configurar no processo de interação, quer dizer, diferentes *Umwelten* hão de se configurar, pela relação entre leitor e ambiente, e eis onde entram as questões levantadas no capítulo passado e retrabalhadas no presente. Se no capítulo segundo tratei de esboçar uma leitura de uma obra a partir da proposta dos *Umwelten* de von Uexküll junto com Diodato e Cuomo, agora, com a passagem

por Merleau-Ponty esta deve ser complementada. O filósofo pouca menção faz ao conceito de *Umwelt* na *Fenomenologia da Percepção* e, de fato, em uma das poucas vezes que o faz, assinala que o ser humano não tem apenas um *Umwelt*, mas também um *Welt*:

en fait, nous l'avons montré ailleurs, les circuits sensori-moteurs se dessinent d'autant plus nettement qu'on a affaire à des existences plus intégrées et le réflexe à l'état pur ne se trouve guère que chez *l'homme, qui a non seulement un milieu (Umwelt), mais encore un monde (Welt)* (MERLEAU-PONTY, 1945, p.102, cursiva minha).

de fato, como mostramos alhures, os circuitos sensório-motores desenham-se tanto mais netamente enquanto lidamos com existências mais integradas, e o reflexo em estado puro não se encontra a não ser no homem, que possui não apenas um meio (*Umwelt*), mas também um mundo (*Welt*).

Uma consequência possível disso é que me impediria de falar da experiência da obra literária em meio digital enquanto *Umwelt* porque eu a estaria limitando a apenas uma camada da experiência do ser-no-mundo. De fato, como já aponte com Merleau-Ponty, é pelo movimento de transcendência que o ser-no-mundo dá-se um mundo, faz do mundo natural um mundo humano. Mas isto não quer dizer, por outro lado, que uma camada de *Umwelt* deixe de estar implicada. Com efeito, em um escrito posterior, em um momento dedicado a esboçar a incorporação dos conceitos de estudos da natureza à sua filosofia, Merleau-Ponty retoma o conceito de von Uexküll para tratar de definir o corpo humano:

les animaux superieurs ont une regulation, i. e. une interaction avec le dehors et a l'interieur de l'organisme, systeme nerveux centralise, i.e. circularite exterieur-organisme, ils sont leur *Bauplan*, ils le recreent.

Corps humain (l'un d'eux – et different).

-Son *Umwelt*, comme le leur [animaux superieurs], n'est pas subi, recu, se meut, definit lui-meme l'action.

-De plus il est ouvert, transformable; le corps s'arme d'instruments d'observation et d'action – Donc non rapport avec le systeme de declencheurs preetabli, gangue et rails du comportement, extase dans cette melodie, cloture en elle, mais son «interpretation», projection de systeme d'equivalence et de discrimination non naturels. Non plus corps fusion avec un *Umwelt* mais corps moyen ou occasion de projection d'un *Welt* (MERLEAU-PONTY, 1995 [1959-60], p. 283-4).

os animais superiores possuem uma regulação, isto é, uma interação com o exterior e no interior do organismo, sistema nervoso centralizado, isto é, circularidade exterior-organismo, eles são o seu plano de construção, eles o recriam.

Corpo humano (um deles - e diferente).

-Seu *Umwelt*, como o deles [animais superiores], não é prescrito, recebido, move-se, define ele mesmo a ação.

- No mais, ele é aberto, transformável; o corpo se arma de instrumentos de observação e de ação – Logo, nenhuma relação com o sistema de disparadores preestabelecido, ganga e trilhas de comportamento, êxtase nessa melodia, fechamento nela, mas, sim, sua 'interpretação', projeção de um sistema de equivalência e de discriminação não naturais. Não mais corpo fusão com um *Umwelt*, mas corpo meio ou ocasião de projeção de um *Welt*.

O corpo humano possui um *Umwelt*, pois um ser humano não deixa de ser um animal entre os outros animais; no entanto, ele transcende a condição de ser-no-*Umwelt* para tornar-

se ser-no-mundo, já que possui a capacidade de projetar(-se) (a) um mundo. Agora, este corpo que possui um *Umwelt* jamais o abandona, pelo contrário, por meio dele propulSIONA-se ao mundo sensível, pois a sua relação com o *Umwelt* é básica na configuração do seu esquema corporal¹⁵⁷, o qual, como já assinali, faz parte da camada pré-objetiva da existência. Então, por um lado, de fato, falar da experiência da obra literária em meio digital enquanto *Umwelt* seria, em um primeiro momento, reduzi-la a apenas uma camada da experiência; por outro, no entanto, negar que haja um *Umwelt* implicado é como falar em um prédio sem fundações: que as fundações não sejam presentes à consciência do morador não quer dizer que estas não façam parte do morar. Ora, se na passagem acima, Merleau-Ponty diz que o *Umwelt* do corpo humano é aberto e transformável, se move e se define em sua própria ação e, ainda, que por esse movimento o corpo deixa de ser apenas fusão com o *Umwelt* para tornar-se ocasião de projeção de um *Welt*, então, está em curso, se não a todo momento, pelo menos a cada encontro com uma situação desconhecida ao corpo (este, ainda enquanto camada pré-objetiva) uma passagem, um transcender de *Umwelt* para *Welt*, que não deixa de ser, igualmente, a incorporação de um novo hábito à transitividade do esquema corporal; tacitamente, a passagem de *Umwelt* para *Welt*, ainda que dela não se tenha qualquer conteúdo consciente (o que não a torna, entretanto, um “subconsciente”, nem um “inconsciente”), está em cada gesto: “Le corps humain est expressif en ceci qu'il porte dans chacun de ses gestes *Umweltintentionalität*, il dessine et déploie un '*Umwelt*' et un '*monde*' [O corpo humano é expressivo em que leva, em cada um de seus gestos, uma *Umweltintentionalität*, ele desenha e desdobra um '*Umwelt*' e um '*monde*']” (MERLEAU-PONTY, [1953] 2011, p. 58 *apud* BOUBLIL, 2014, p. 101). Agora, que a relação do corpo com o *Umwelt* seja de ordem pré-objetiva, implica que dela não há consciência possível em termos de um conteúdo intencional representável, ela concerne à “intentionnalité opérante”, a qual “fait l'unité naturelle et antéprédicative du monde et de notre vie [faz a unidade natural e antepredicativa do mundo e de nossa vida]” (MERLEAU-PONTY, 1945, p.XIII), quer dizer, à estrutura responsável pelo mesmo aparecer dos fenômenos e a partir da qual pode o corpo situar-se no *Lebenswelt*, o

¹⁵⁷ “Le corps est non seulement chose, mais rapport à un *Umwelt*: c'est déjà vrai du corps animal (cf. leçons d'il y a 2 ans: Uexküll). Mais cela, nous le savions par perception du corps animal qui est nôtre: nous ne sommes pas l'animal et il n'est pas cette perception que nous avons de lui. L'oursin n'est pas son *Bauplan* - «Il est mú» (Uexküll) tandis que le chien se meut et surtout l'homme. Le corps humain, donc, est corps qui se meut et cela veut dire corps qui perçoit - C'est là un des sens du « schéma corporel » humain [O corpo não é somente coisa, mas relação a um *Umwelt*: isto já é verdade para o corpo do animal (cf. lições de há 2 anos: Uexküll). Mas isso nós sabíamos por percepção do corpo animal que é nosso: nós não somos o animal e ele não é esta percepção que nós temos dele. O ouriço não é o seu *Bauplan* - 'ele é movido' (Uexküll) enquanto que o cão se move e, sobretudo, o homem. O corpo humano, então, é corpo que se move e isso quer dizer corpo que percebe. Está aí um dos sentidos do 'esquema corporal' humano]” (MERLEAU-PONTY, 1995, p.270).

mundo vivido entre coisas e pessoas propriamente dadas¹⁵⁸. Consequentemente, a obra literária em meio digital não pode ser uma representação, nem uma tematização explícita de um *Umwelt* qualquer, mas deve, por força da própria estruturação da experiência em geral, ser experimentada enquanto *Umwelt* antes de tornar-se objeto de uma experiência propriamente hermenêutica que a qualifique enquanto um objeto do mundo (*Welt*), e é sobre essa passagem constante de *Umwelt* para mundo que, a meu ver, incide propriamente a ascensão e predomínio da escrita “hieroglífica”. Esta, se isso agora faz mais sentido, será capaz de propor corporalidades, sem uma tematização explícita que entregue uma corporalidade determinada, mas antes operando sobre a contingência do corpo, no interstício entre corporalidades digitais culturalmente determinadas pelos “modos de uso” propostos pelas “hexeis” tecnológicas estabelecidas e as corporalidades inauditas potencialmente emergentes das retomadas “falantes” de uma linguagem em meio digital “falada”.

Se falei, então, em uma “retórica”, é porque, inelutavelmente, o uso literário da linguagem em meio digital precisa dar-se a partir de usos da linguagem em meio digital efetivamente existentes. Nesse sentido, ainda considerando o que tratei de expor junto Baudrillard e Manovich, entre outras coisas semelhantes, assim como a literatura impressa, a literatura em meio digital teria algo como um conjunto aberto de elementos e procedimentos a serem combinados, que viriam a configurar, na prática das obras existentes, suas *dispositiones, inventiones, elocutiones, actiones* e *memoriae*. Mas, como adverte Santos (2013), uma tarefa classificatória desses elementos, seja prescritiva ou descritiva, seria infrutífera, interessando, outrossim, pensar como uma obra “constitui, para nós, um gesto expressivo, como e por que se torna linguagem, isso é, que perguntas ela nos faz, que problemas nos coloca, que dificuldades levanta, quando queremos inseri-la no espaço dos gestos de linguagem” (SANTOS, 2013, p.28)¹⁵⁹. Reconhecido o fato de que a linguagem em meio digital e o seu uso literário alcançaram um estágio em que o corpo do leitor é passível de ser sensivelmente um lugar de elaboração artística, antes interessa pensar como as obras se dirigem ao corpo do leitor, sabendo-se já que há um arsenal de linguagens de programação para fazê-lo, assim como formas estabelecidas de empregá-las com esse fim, quer dizer, interessa pensar como a escrita “hieroglífica” configura uma corporalidade, como situa o leitor no jogo de necessidade e contingência em sua passagem e repassagem entre *Umwelt* e *Welt*.

¹⁵⁸ Para uma aprofundamento na questão, veja-se Dreyfus e Todes (1962) e Reuter (1999).

¹⁵⁹ Como tentativa efetivamente realizada de uma exploração das “figuras retóricas” em meio digital, veja-se “The rhetoric of interactive art works”, de Serge Bouchardon (2008).

Uma vez entendido que a linguagem em meio digital cria corporalidades com diferentes “hexeis”, dadas em função de uma cultura surgida a partir do digital incorporado à experiência do mundo, e entendido que a escrita “hieroglífica” no uso literário da linguagem em meio digital tem, entre suas possibilidades, a de trabalhar sobre tais “hexeis”, pode-se então pensar, com Davin Heckman (2011), que a obra literária em meio digital pode funcionar como uma “violência organizada contra o sistema” (o autor parte da concepção de Jakobson):

If the literary has Jakobson’s violence within its folds, then electronic literature might direct this violence towards to the very material within which it is organized. If literature carries within it revolutionary potential, then a work’s merit might be measured by the strength of the order it opposes and the wit with which such an opposition is mounted (HECKMAN, 2011, p.5).

Se o literário traz a violência de Jakobson em seu âmago, então a literatura eletrônica poderia dirigir essa violência para o próprio material com o qual está organizada. Se a literatura traz consigo o potencial revolucionário, então o mérito de uma obra poderia ser medido pela força da ordem à qual se opõe e a determinação com que uma tal oposição é armada.

Penso que isso não necessita ser feito de forma explícita e mimética (em sentido lato), o que lhe tiraria o poder expressivo e a tornaria panfletária –como o foram os intentos mecânicos de produzir literatura “engajada” outrora–, mas, sim, por vias indiretas, pela retomada dos próprios sedimentos que instauram as “hexeis” e o trabalho paulatino sobre eles, em uma composição que se instale sobre o corpo “dado” pela cultura e o vá abrindo à contingência de sua situação no mundo, sem uma enunciação direta, mas como uma sensação proveniente do próprio processo de configuração e reconfiguração corporal. Por isso, acredito que o predomínio da escrita “hieroglífica” abre espaço para uma reflexão acerca de uma estética concernente ao corpo do leitor, acerca das estratégias de sua configuração e reconfiguração.

Se, como tratei de mostrar, há um ferramental, uma materialidade e procedimentos informáticos envolvidos nas obras particulares, que as tornam *programas*, portanto, objetos que possuem uma autoria e, no limite, uma intenção configurante (seja esta coletiva ou individual), creio que, igualmente, talvez se deva pensar, em uma visão mais ampla, que o uso literário da linguagem em meio digital contribui com uma história dos modos de sentir o corpo, de pôr o corpo em contato com a maneira como se sente e como se vê sentindo, colocando em perspectiva as configurações corporais particulares das obras sobre o plano de uma sucessão de formas de ver, sentir e representar o corpo. Como bem sintomatiza o gesto de Bouchardon e Heckman (2012) quando referenciam um relatório sobre ergonomia de

software¹⁶⁰ para tecer considerações acerca do valor heurístico da literatura em meio digital no entendimento do próprio meio digital, o uso literário da linguagem em meio digital sobressai de um ambiente em que o meio digital está recoberto pela adoção de padrões, que não deixam de visar, como se lê no vocabulário comercial, a uma “experiência do usuário”, quer dizer, a uma antecipação das formas de manipular e, diria, em boa medida, da forma de se ver manipulando os objetos digitais¹⁶¹.

Se até aqui consegui expor com diligência as minhas razões, posso, então, resumizá-las para logo entrar na intenção a ser perseguida nos passos seguintes. Tratei de mostrar, junto com Merleau-Ponty, que sob “imagem do corpo” há, de fato, um corpo fenomenal, ou corpo próprio, que é o corpo vivido no mundo, que neste se situa e traça o seu agir por meio de um “esquema corporal”, o qual em nada corresponde com aquela “imagem”, pois dele, com efeito, não há imagem possível, a não ser por um ato reflexivo e objetivante *a posteriori*, que não faz jus à sua plasticidade e abertura. Ora, o ser-no-mundo, no exercício de sua existência, encontra um mundo povoado de coisas e outros seres-no-mundo, o que torna a sua experiência um estar-lançado entre sentidos e significações dados e não-dados, a serem revelados, em um exercício constante de descobrimento e estabelecimento do mundo percebido, que configura a sua transcendência de um mundo natural para um mundo humano, cultural e linguístico, adquirindo hábitos e habitando em um entorno de expressões e gestos sedimentados, por meio dos quais acede à intersubjetividade que o instala propriamente no mundo humano. Estar em um mundo humano é um partilhar de gestos expressivos e hábitos com outros seres-no-mundo, é fazer parte de uma língua, de uma cultura e de uma história, cujas sedimentações, por um lado, garantem a estabilidade do horizonte da existência e, por outro lado, são os pontos de alavancagem para experiências inauditas, para a criatividade, para a encarnação de novos sentidos e significações, enfim, para abertura de outras dimensões no mundo humano. De um ponto de vista material, isto quer dizer o trabalho sobre as coisas, que as investe de sentidos e significações, que transforma a natureza em moradias, instrumentos (ferramentais e musicais), pigmentos, transporte, alimentos etc., configuram, do

¹⁶⁰ “While the audiovisual (cinema) tradition refers to a way of controlling the flux, the human-computer interface (the control panel) refers to the idea of control by the user. Likewise, in software ergonomics, we can find complementarity between ‘guidance’ and ‘explicit control’ (Bastien & Scapin 1993) [Enquanto que a tradição audiovisual (cinema) se refere a uma forma de controlar o fluxo, a interface humano-computador (o painel de controle) se refere à ideia de controle pelo usuário. Da mesma forma, em ergonomia de software, pode-se encontrar uma complementariedade entre “orientação” e “controle explícito]” (HECKMAN e BOUCHARDON, 2012). O relatório de Bastien e Scapin intitula-se “Critères Ergonomiques pour l’Évaluation d’Interfaces Utilisateurs”, disponível em: http://www.irit.fr/~Mathieu.Raynal/docs/Ergonomic_Criteria.pdf.

¹⁶¹ Para um histórico e discussão de tendências atuais, veja-se Borsci (2014), principalmente capítulos 3 e 4, quando discute o que chama de “psychotechnology”.

ponto de vista da experiência, modos agir, de sentir, de expressar e, o que mais interessa aqui, de perceber e viver o corpo¹⁶². Tais modos de perceber e viver o corpo não deixam de ter, para além da experiência individual, determinações intersubjetivas, em função dos sedimentos culturais, que perfazem os modos de entrada e circulação no mundo humano, daí que se pode dizer que os objetos com que se lida e o modo como com eles se lida trazem consigo diversas “hexeis”, que demandam hábitos, posturas e atitudes para com eles e para com o sentido a se fazer deles, em interação com a estrutura básica do corpo e da percepção corporal, sua passividade e atividade, interação esta que se pode chamar de “dialética”, não por haver qualquer *télos* nela implicado, mas porque por ela a vivência do corpo se modifica por incorporação de hábitos motores e gestuais (“síntese corporal”, incorporações à “*voluminosité du corps propre*”) assim como os próprios objetos se vêm modificados pela aquisição das marcas que os investem e se acumulam enquanto traços culturais sedimentados¹⁶³. Tal estado de coisas não pode ser diferente em relação aos objetos tecnológicos e a dimensão aberta por eles, a dos objetos digitais: ambos trazem consigo “hexeis” que demandam hábitos, posturas e atitudes, que se sedimentam em “modos de usar”, que antecipam uma “experiência do usuário”, projetando-lhe (no sentido de *design*) um corpo sobre capacidades de ler, de ouvir, de ver e de intervalos de atenção. É dirigindo-se a esse “projeto” que, penso, o trabalho com a escrita “hieroglífica” no uso literário da linguagem em meio digital se fez. Se posso dizer que tal “projeto” é, em boa medida, uma forma de balizar uma estética do meio digital – “estética”, aqui, sem conotações referentes à arte, apenas como condições *a priori* de percepção de estímulos sensoriais–, o uso literário da linguagem em meio digital, ao lado de outras formas artísticas de uso da linguagem digital, viria a ser a forma de trabalhar essa “estética balizada”

¹⁶² Sobre este paralelo, sem aprofundar muito na tese, Dant (2007), aproxima interessantemente Merleau-Ponty de André Leroi-Gourhan: “When their [Merleau-Ponty and Leroi-Gourhan] insights are combined we can see that perception is tied to cultural knowledge and situated embodiedness and gesture flows from intentions that are realised through bodily actions that can be extended by tools. Tools are not only extensions of the body's gestural capacity but are also devices that link the individual to their culture and provide a resource with which to manage perception [Quando as suas intuições (de Merleau-Ponty e Leroi-Gourhan) são combinadas, podemos ver que a percepção está ligada ao conhecimento cultural, e corporeidade situada e gesto fluem de intenções que se efetuam através de ações corporais, que podem ser estendidas por ferramentas. Ferramentas não são somente extensões da capacidade gestual do corpo, mas também dispositivos que ligam indivíduos a sua cultura e provêm um recurso com o qual gerir a percepção]” (DANT, 2007).

¹⁶³ Para entender que não há circularidade aqui, cito um exemplo bem ilustrativo de Correa (2014, p. 47): “o exemplo do tirar o chapéu (algo que se perdeu na sociedade moderna, mas pode ser replicado na retirada do capacete do motociclista) como maneira de demonstração das intenções pacíficas, a relembrar o hábito historicamente marcado da suspensão do elmo como revelador da atitude pacífica do guerreiro medieval”, pelo qual se pode vislumbrar que o sentido de se ter algo protegendo a cabeça e sua retirada na presença de outro pode variar da intenção bélica (elmo), à cordialidade (chapéu) e à “intenção pacífica”, esta última em um contexto urbano em que ocorrem assaltos nos quais o capacete do motoqueiro serve para ocultar sua identidade.

de modo a torná-la uma estética do sentir-digital –agora, sim, “estética” como o trabalho sobre a matéria da sensação e da percepção na intenção de alcançar efeitos estéticos no sentido artístico–. Tal estética do sentir-digital abriu a possibilidade de se proporem diversas corporalidades e, com efeito, dialoga com ideias que sempre estiveram presentes no imaginário ocidental, incluindo um cartesianismo, que finalmente poderia liberar a mente das “limitações do corpo”, assim como um “pós-humanismo”, que viria trazer uma certa liberdade de se adotarem corporalidades híbridas¹⁶⁴. Meu interesse não é explorar qualquer uma delas em si mesmas –e ainda o que se puder imaginar entre as duas, as quais vejo como dois extremos de um espectro–, senão considerá-las, instigado pela sugestão de Merleau-Ponty acerca da pintura, como expressões do que ele denomina, o “excès de l'oeuvre sur les intentions délibérées” dos autores, o qual viria a relacionar obras que mostram “semelhança” em um sentido que não se liga nem à história institucional da pintura, nem às biografias dos pintores ou mesmo a quaisquer fatos biofisiológicos acerca do corpo objetivo:

Or si la présence du style dans des miniatures que personne n'avait jamais vues, et en un sens jamais faites, se confond avec le fait de notre corporéité et n'appelle aucune explication occulte, il nous semble qu'on peut en dire autant des convergences singulières qui font paraître, hors de toute influence, d'un bout à l'autre du monde des oeuvres qui se ressemblent (...). Le vrai problème est de comprendre pourquoi des cultures si différentes s'engagent dans la même recherche, se proposent la même tâche (sur le chemin de laquelle elles rencontreront, à l'occasion, les mêmes modes d'expression), pourquoi ce que produit une culture a un sens pour d'autres cultures, même si ce n'est pas son sens d'origine, pourquoi nous nous donnons la peine de métamorphoser en art des fétiches, enfin pourquoi il y a une peinture ou un univers de la peinture (...). Si le propre du geste humain est de signifier au-delà de sa simple existence de fait, d'inaugurer un sens, il en résulte que tout geste est comparable à tout autre, qu'ils relèvent tous d'une seule syntaxe (...). Cet excès de l'oeuvre sur les intentions délibérées l'insère dans une multitude de rapports dont la petite histoire de la peinture et même la psychologie du peintre ne portent que quelques reflets, comme le geste du corps vers le monde l'introduit dans un ordre de relations que la physiologie et la biologie pures ne soupçonnent pas (MERLEAU-PONTY, 1960, p.84-6).

Ora, se a presença do estilo em miniaturas que jamais alguém viu, em um sentido jamais feitas, confunde-se com o fato de nossa corporalidade e não pede qualquer explicação oculta, parece-nos que se pode dizer o mesmo das convergências singulares que fazem aparecer, fora de toda influencia, de um ao outro lado do mundo, obras que se assemelham. (...) O verdadeiro problema é o de compreender porque culturas diferentes entre si se engajam na mesma busca, se propõem a mesma tarefa (no caminho da qual elas reencontram, dada a ocasião, os mesmo modos de expressão), por que o que uma cultura produz tem um sentido para outras culturas, mesmo não sendo o sentido original, por que nós nos damos ao trabalho de metamorfosear em arte os fetiches, enfim, por que há uma pintura ou um universo da pintura (...). Se o próprio do gesto humano é significar para além de sua simples existência de fato, inaugurar um sentido, resulta em que todo gesto é comparável a todo outro gesto, que eles dependem todos de uma mesma sintaxe (...). Este excesso da obra sobre as intenções deliberadas insere-a em uma multidão de relações onde a pequena história da pintura e mesmo a psicologia do pintor não encontram senão alguns reflexos, como o gesto do corpo em direção do mundo o introduz em uma ordem de relações que a fisiologia e a biologia puras não suspeitam

¹⁶⁴ Veja-se Rutsky (1999, p. 21), Hansen (2000, p.29-30), Ridgway e Stern (2008, p. 118) e Stone (1991, p. 113). Ridgway e Stern, particularmente, têm posições que interessa retomar já logo adiante, ainda que seu trabalho se refira propriamente à “body art” em meio digital, mas cuja articulação teórica é fundamental para a minha proposta.

Quer dizer, tal estética do sentir-digital, aberta pelo despertar de uma corporalidade do/no meio digital pode, para além dos propósitos explícitos dos autores das obras particulares, dialogar com uma impessoalidade expressiva do gesto, que se retoma transversalmente sem construir uma “história” institucional da arte, mas, entre inúmeras diferenças manifestas em estilos e intenções institucionalizados, desponta aqui e ali na forma reconhecível de uma fala dirigida ao corpo que sente e deste na sua relação com o meio digital. Partindo dos pressupostos de que: 1. a obra literária em meio digital recebe, de sua própria história material, convenções e procedimentos inerentes à constituição da linguagem em meio digital enquanto produção de ferramentas e construção de artefatos culturais e a construção de uma cultura a partir destes (ver capítulo 3); 2. em decorrência do anterior, certos “modos de uso”, com hábitos e posturas a eles inerentes (“hexeis”), constituem-se na relação do corpo com o meio digital; 3. o meio digital vem a incorporar-se ao mundo vivido, assim como a incorporá-lo, carregando para si práticas de todos os âmbitos, histórico, social, artístico, moral, econômico etc.; então, o uso literário da linguagem em meio digital não deixa de retomar, seja intencionalmente, seja na forma da impessoalidade do “excesso” antes mencionado, gestos expressivos relacionados à situação do corpo no mundo, mundo este que, agora, inclui a dimensão do meio digital, e o exercer das potencialidades do corpo (o “je peux”) neste mundo que se abre, incorpora e é incorporado por dita dimensão. “Retomar”, aqui, querendo dizer encadear-se com gestos expressivos que não são necessariamente “marcos” de uma história das artes, mas, antes, gestos “menores”, de importância por vezes marginal, mas passíveis de uma leitura que os perfila sob a recognoscibilidade de uma expressão que perpassa a história e alcança a encarnar-se como uso literário da linguagem em meio digital. É a uma “retomada” desta natureza que quererei referir-me no que segue, a qual denomino por “estética da mutilação”. Esta, como a sugiro, seria uma das diversas maneiras com que o *ricorso* e ascensão da escrita “hieroglífica” por meio da linguagem em meio digital propôs a expressão de um fazer artístico dirigido ao corpo, no espectro que vai desde a sugestão de uma mente “livre do corpo” à construção de corporalidades não-humanas e pós-humanas. Apesar de que eu tratarei de mostrar no capítulo seguinte no que consiste o caráter de “retomada” implicado nesta proposta de uma “estética da mutilação”, adianto desde já a definição. Chamo de uma “estética da mutilação” o trabalho sobre corpo do leitor de modo a sugerir um esquema corporal com determinadas capacidades, as quais se veem reduzidas ou ceifadas no processo de interação com a obra; se fosse fazer uma descrição linear do processo, este seria caracterizado pela adoção programada de convenções existentes de corporalidades e capacidades no meio digital e a suspensão, também programada, de seu exercício por parte do

leitor. No capítulo sexto, deter-me-ei em duas obras nesta perspectiva. Ridgway e Stern (2008), ainda que seu foco seja sobre a “body art” em meio digital –e sua leitura se dirija ao que chamam de “performances”, baseadas em instalações interativas que lançam mão de dispositivos digitais, como *Bodie Movies* (de Rafael Lozano-Hemmer, 2000), *Untitled 5* (de Camile Utterback, 2004) e *stuttering* (de Nathaniel Stern, 2003)– falam, baseando-se em Mark Hansen, no que seria uma passagem do visível ao háptico e do representativo ao não-representativo, operada pelo meio digital:

This work solicits a haptic mode that requires that we “transform the haptic from a modality of vision (perception) into a modality of bodily sense (affection)”. Because these are computer-generated forms that we can only experience via ‘analogy’ as something felt in our bodies, they situate the viewer-participant between “the machinic space of the image and the normal geometric space of visual perception.” This work, therefore, opens a nonrepresentational and non-visual space that fosters the affective and proprioceptive experience of the body and, as such, compromises a new form of ‘affection-image’ – “a digital affection-image that unfolds in and as the viewer-participants’s bodily intuition of the sheer alienness of these forms” (RIDGWAY e STERN, 2008, p.124-5).

Esta obra solicita um modo háptico que requer de nós que 'transformemos o háptico de uma modalidade de visão (percepção) em uma modalidade de sentido corporal (afecção)'. Por serem formas geradas por computador que podemos somente experimentar por uma 'analogia' enquanto algo sentido em nossos corpos, elas situam o espectador-participante entre 'o espaço maquínico da imagem e o espaço geométrico normal da percepção visual'. Esta obra, por tanto, abre um espaço não-representacional e não-visual que abriga a experiência afetiva e proprioceptiva do corpo e, enquanto tal, viabiliza uma nova forma de 'imagem-afecção', - 'uma imagem-afecção digital que se desdobra na e como a intuição corporal do espectador-partipante da total estranheza dessas formas'.

No mesmo sentido, a “estética da mutilação” viria a trazer consigo uma tal passagem de duas maneiras; primeiro, referente ao que explicarei avante, enquanto “retomada”, pela qual a imagem do corpo mutilado (aqui, o corpo objetivo) passa da representação visível para a sensação pelo meio digital, e, segundo, na medida em que a expressão endereça-se ao corpo do leitor, ativando-lhe a presença e suspendendo-lhe os poderes implicados pelas convenções do visível (as formas estabelecidas de apresentação de conteúdo em meio digital).

A tarefa para o capítulo que segue, pois, é explicar e ilustrar no que consiste o que chamei de “retomada” e como tal “estética da mutilação” se relaciona e se configura com ela. Ficará, então, preparado o caminho para o sexto e último capítulo, no qual debruçar-me-ei sobre duas obras na perspectiva de uma “estética da mutilação”.

CAPÍTULO QUINTO

DAS RAZÕES PARA SE PENSAR UMA “ESTÉTICA DA MUTILAÇÃO”

Como disse nas palavras finais do capítulo anterior, tratarei primeiro de caracterizar melhor no que consiste o que chamei de “retomada” dos gestos expressivos provenientes dos “excessos” impessoais a que Merleau-Ponty se referia. Explicado isto, tratarei então de mostrar sua relação com o que chamo de uma “estética da mutilação”. Enunciado de uma vez por todas, sem as derivas necessárias à sua exposição, o conteúdo de minha proposição seria: a “estética da mutilação” é uma manifestação da representação do corpo humano mutilado que marca a passagem de uma apresentação visual e explícita para o seu desaparecimento visual na forma da percepção corporal-sensível, quer dizer, o que fora um “ver” torna-se, então, um sentir, passagem esta que, segundo vejo, tem o uso literário da linguagem em meio digital como um de seus lugares e, nesse contexto, produz-se por meio da ascensão da escrita “hieroglífica” e as implicações que levantei anteriormente, no capítulo 3 e ao longo do 4. Colocada a questão dessa forma, é clara a falta de elementos para entendê-la, assim como a sua arbitrariedade, principalmente em relação à implicação da obra literária em meio digital. É tal lacuna e tal arbitrariedade que visio a preencher e a desfazer nas linhas que seguem. Precisaré fazer um desvio do objeto de interesse imediato aqui, o meio digital, para poder alcançá-lo novamente no fim da exposição, contando com a paciência de meu leitor, que já tanta teve para chegar até aqui.

Retomando-se palavras de Merleau-Ponty já citadas anteriormente, lê-se que “cet excès de l'oeuvre sur les intentions délibérées l'insère dans une multitude de rapports dont la petite histoire de la peinture”; o filósofo refletia acerca de como uma pintura possui diversas relações, em sua história particular (“la petite histoire”), com os excessos impessoais das obras que lhe antecedem, são contemporâneas e sucedem. Uma impessoalidade que diz respeito ao gesto expressivo em geral, antes de ser uma intenção em particular deste ou daquele artista¹⁶⁵. Tal perspectiva, segundo vejo, pode fazer pensar em uma temporalidade

¹⁶⁵ Um comentador de Merleau-Ponty (CARMAN, 2008) interpreta a passagem em questão como segue: “The meaning that emerges in historical and intercultural interpretation is not a meaning already fully formed in the acts or intentions of artists, for there is always a 'significance the work has in excess of the painter's deliberate intentions'. That significance is at once a product and a condition of the relative unity of the world of human works. As a result, the diversity of artistic traditions is not a mere chaos of differences, but constitutes one history, 'one universe of painting' . This is because human expression is in principle intelligible and interpretable: 'every gesture is comparable to every other, they all arise from a single syntax' [O sentido que emerge na interpretação histórica e intercultural não é um já totalmente formado nos atos ou intenções dos artistas, pois sempre há uma 'significância que a obra tem excedendo as intenções deliberadas do pintor'. Esta significância é, ao mesmo tempo, produto e condição da relativa unidade do mundo das obras humanas. Como resultado, a diversidade de tradições artísticas não é um mero caos de diferenças, mas constitui

específica dos próprios gestos artísticos, quer dizer, a uma história, por assim chamá-la, “especial”, na medida em que não diria respeito a um fluxo homogêneo, causal e contínuo dos eventos, como uma sucessão de períodos, escolas e técnicas, mas, subjacente a isso, uma história descontínua, com o surgimento, desaparecimento e ressurgimento de determinados gestos em pontos diferentes do que seria a linha temporal contínua. Uma forma tal de pensar já foi enunciada por dois historiadores como George Kubler e Sigfried Kracauer (este, de fato, nutre-se e elabora a partir do pensamento de Kubler). O primeiro, por exemplo, enxerga, para o uso da luminosidade em pintura, uma sequência temporal entrecortada, que reúne as paisagens datadas de I a.C, presentes em Herculaneum e Boscoreale (hoje, Itália), com o século XVII e com Cézanne:

The anonymous mural painters of Herculaneum and Boscoreale connect with those of the seventeenth century and with Cézanne as successive stages separated by irregular intervals in a millenary study of the luminous structure of landscape, which probably will continue for many generations more upon equally unpredictable rhythms (KUBLER, [1962] 2008, p. 80).

Os pintores anônimos dos murais de Herculaneum e Boscoreale conectam-se com aqueles do século XVII e com Cézanne enquanto estágios sucessivos, separados por intervalos irregulares em um estudo milenar da estrutura luminosa da paisagem, o qual provavelmente continuará por muitas gerações, em ritmos ainda igualmente imprevisíveis.

Sugere, assim, que, concorrente a uma história linear da arte, deve-se pensar em “formas do tempo” (“shapes of time”), que se configuram de forma descontínua, tornando as obras em particular como portadoras de diversas temporalidades, inerentes a cada um dos problemas de elaboração artística presentes na composição. Pensando juntamente com Merleau-Ponty, da antiguidade ao século XVIII, Cézanne participaria, para além de sua situação particular na periodização tradicional da pintura, de uma outra “forma do tempo”, referente a uma modalidade do gesto de apropriar-se da luminosidade de paisagens.

Sigfried Kracauer elabora sobre a posição de Kubler mais explicitamente a ideia de que existem tais “formas do tempo” colocando, para o olhar histórico, uma visão problemática: por um lado, diante das “formas do tempo”, uma concepção que considere um fluxo contínuo se esfacela; por outro, tal concepção não deixa de mostrar sua efetividade por diversas vezes:

Thus we are confronted with two mutually exclusive propositions neither of which can be dismissed. On the one hand, measurable time dissolves into thin air, superseded by the bundles of shaped times in which the manifold comprehensible series of events evolve. On the other, dating retains its significance inasmuch as these bundles tend to coalesce at certain moments which then are valid for all of them (KRACAUER, [1969] 1995, p.154).

uma história, 'um universo da pintura'. Isto se dá por que a expressão humana é, a princípio, inteligível e interpretável: 'todo gesto é comparável um com outro, todos provêm de uma mesma sintaxe']” (CARMAN, 2008, p.205).

Somos, por tanto, confrontados por duas proposições mutuamente excludentes, dentre as quais nenhuma pode ser descartada. Por um lado, o tempo mensurável dissolve-se no ar, suprimido pelos feixes de tempos formados, nos quais a série múltipla de eventos compreensíveis evolui. Por outro lado, a datação retém a sua significância enquanto estes feixes tendem a coalescer em certos momentos que são, então, válidos para todos eles.

Propõe, por sua vez, como seria um percurso histórico levando em consideração as duas posições, um movimento com saltos e descontinuidades: “You must, so to speak, jump from one period to another. That is, the transitions between successive periods are problematic. There may be breaks in the process; indeed, a period may, as an emergent 'event' in Focillon's sense, arise from 'nowhere' [Você deve, por assim dizer, saltar de um período a outro. Isto é, as transições entre períodos sucessivos são problemáticas. Podem haver quebras no processo; de fato, um período pode, enquanto um 'evento' emergente (no sentido de Focillon), surgir 'do nada']” (KRACAUER, 1995, p. 155)^{iv}. Para sintetizar o problema em uma imagem, Kracauer propõe olhar a História sob a égide da figura de Ahasuerus, o “Judeu Errante”, um homem que teria que viver até o fim dos tempos terrenos (a segunda vinda do Cristo), presenciando toda a História. Nele, acumular-se-iam os traços de todos os tempos, segundo a imaginação de Kracauer:

He indeed would know firsthand about the developments and transitions, for he alone in all history has had the unsought opportunity to experience the process of becoming and decaying itself. (How unspeakably terrible he must look! To be sure, his face cannot have suffered from aging, but *I imagine it to be many faces, each reflecting one of the periods which he traversed and all of them combining into ever new patterns*, as he restlessly, and vainly, tries on his wanderings to reconstruct out of the times that shaped him the one time he is doomed to incarnate) (KRACAUER, 1995, p. 157, cursiva minha).

Ele, com efeito, saberia em primeira mão dos desenvolvimentos e transições, pois apenas ele, em toda a história, teve a indesejável oportunidade de experimentar o devir e a decadência por si mesma. (Quão indescritivelmente terrível deve ser a sua visão! Para constar, seu rosto não pode ter sofrido com o envelhecimento, mas *eu o imagino como muitos rostos, cada qual refletindo um dos períodos pelos quais atravessou, e todos se combinando em novos arranjos*, enquanto que ele, sem descanso e de forma vã, tenta reconstruir em seus devaneios, a partir dos tempos que lhe deram forma, o tempo único no qual ele está condenado a se encarnar).

Igualmente, Kracauer apoia-se sobre a imagem de Proust, no modo como este trataria o tempo, na *Recherche*¹⁶⁶, enquanto uma figura caleidoscópica, sem uma evolução dos eventos que as encadeie em um fluxo temporal único:

¹⁶⁶Não discutirei a leitura de Proust proposta por Kracauer, se é correta ou condizente com a fortuna crítica etc. Devo assinalar, porém, que Kracauer situa Proust junto com Croce como pensadores que trataram, a seus modos, do problema das “formas do tempo” e do fluxo temporal, pendendo, os dois, de acordo com o autor, a uma reconciliação com o fluxo temporal contínuo.

Proust radically de-emphasizes chronology. With him, it appears, history is no process at all but a hodge-podge of kaleidoscopic changes-something like clouds that gather and disperse at random. In keeping with this Platonic view, he refuses to act the historian and rejects the ideas of becoming and evolution. There is no flow of time. What does exist is a discontinuous, noncausal succession of situations, or worlds, or periods, which, in Proust's own case, must be thought of as projections or counterparts of the self into which his being –but are we justified in assuming an identical being underneath? – successively transforms itself (KRACAUER, 1995, p.160).

Proust desenfatura radicalmente a cronologia. Com ele, ao que parece, a história não é, de forma alguma, um processo, mas uma mixórdia de mudanças caleidoscópicas - algo como nuvens que se juntam e dispersam aleatoriamente. Mantendo esta visão platônica, ele se recusa a fazer papel de historiador e rejeita as ideias do devir e da evolução. Não há fluxo de tempo. O que existe é uma sucessão, descontínua e não-causal, de situações, ou mundos, ou períodos, que, no próprio caso de Proust, devem ser pensados como projeções ou contrapartes dos *eu* nas quais seu ser – mas é justificável supor um ser idêntico subjacente? – se transforma sucessivamente.

Por fim, o autor propõe que, diante do fato dessa dupla temporalidade, só pode ocorrer uma reconciliação no âmbito da arte, não no sentido de que a história da arte a realize, pois esta está sujeita à mencionada duplicidade, mas, sim, enquanto uma ideia artística, que ele enxerga, justamente, em Proust, ao fim da *Recherche*. Em termos históricos, no entanto, permanece a duplicidade, e é sob esta que eu sugiro ver-se o que chamei de “retomada” do gesto anônimo a partir de Merleau-Ponty.

Merleau-Ponty, dentre as suas reflexões acerca da pintura, concebeu-a como uma expressão artística em que se reencontra a continuidade entre o corpo e o mundo. A pintura enuncia, de direito, o “enigma” segundo o qual a corporalidade de quem vê as coisas é também “pris entre des choses [tomado entre as coisas]”^{vii}, e que “mon corps est au nombre des choses, il est l'une d'elles, il est pris dans le tissu du monde et sa cohésion est celle d'une chose [Meu corpo é uma coisa entre as coisas, ele é uma delas, ele está preso no tecido do mundo e sua coesão é a de uma coisa]” e “il tient les choses en cercle autour de soi, elles sont une annexe ou un prolongement de lui-même, elles sont incrustées dans sa chair [ele tem as coisas em círculo ao redor de si, elas são um anexo ou prolongamento dele, elas estão incrustadas em sua carne]” (MERLEAU-PONTY, 1964, p. 19-20). Tal capacidade da pintura faz o filósofo especular que o pintor há de ser igualmente um bom escultor, na medida em que é capaz de colocar um sistema de equivalências entre o corpo e o mundo¹⁶⁷:

¹⁶⁷Não deixa de colocar escultura e pintura lado a lado, por exemplo, quando se refere à impressão de movimento, inclusive referindo-se a Rodin (o qual há de ressurgir avante em meu arrazoado, por motivos que logo abordarei): “Ce qui donne le mouvement, dit Rodin, c'est une image où les bras, les jambes, le tronc, la tête sont pris chacun à un autre instant, qui donc figure le corps dans une attitude qu'il n'a eue à aucun moment, et impose entre ses parties des raccords fictifs, comme si cet affrontement d'impossibles pouvait et pouvait seul faire sourdre dans le bronze et sur la toile la transition et la durée [Isto que dá o movimento, disse Rodin, é uma imagem na qual os braços, as pernas, o tronco, a cabeça, estão presas cada qual a um outro instante, que então afigura o corpo em uma atitude que em nenhum momento ele teve, e impõe

Quand on y pense, c'est un fait étonnant que souvent un bon peintre fasse aussi de bon dessin ou de bonne sculpture. Ni les moyens d'expression, ni les gestes n'étant comparables, c'est la preuve qu'il y a un système d'équivalences, un Logos des lignes, des lumières, des couleurs, des reliefs, des masses, une présentation sans concept de l'Être universel (MERLEAU-PONTY, 1964, p. 71).

Bem pensado, é um fato espantoso que amiúde um bom pintor faça bom desenho e boa escultura. Nem os meios de expressão, nem os gestos sendo comparáveis, isto é prova de que há um sistema de equivalências, um Logos das linhas, das luzes, das cores, dos relevos, das massas, uma apresentação sem conceito do Ser universal.

É assim que, de fato, a obra deixa de ser um objeto perante o qual alguém se põe e olha enquanto coisa. A capacidade de suscitar um tal sistema de equivalências, antes, torna a visão da obra um colocar-se *com* ela, *ver com* ela, e por tanto, nada há nela de uma representação que duplica o mundo, pelo contrário, é uma percepção do mundo que se faz nela e em quem a vê; talvez seria forçar as coisas dizer que a obra “desaparece”, mas nem tanto seria dizer que a sua visão enquanto coisa é suspensa, para dar lugar a uma experiência de ser *com* ela: “Car je ne le regarde pas comme on regarde une chose, je ne le fixe pas en son lieu, mon regard erre en lui comme dans les nimbes de l'Être, je vois selon ou avec lui plutôt que je ne le vois [Pois não o olho como a uma coisa, não o fixo em seu lugar, meu olhar o percorre como nos nimbos dos Ser, mais do que vê-lo, vejo segundo ele ou com ele.]” (MERLEAU-PONTY, 1964, p. 23), por isso, pode o filósofo dizer que o olhar sobre a pintura, mais do que evocar uma taticidade (o que, de certa forma, a reestabeleceria enquanto representação), é capaz de fazer habitar, como se habita o mundo mesmo:

la peinture n'évoque rien, et notamment pas le tactile. Elle fait tout autre chose, presque l'inverse: elle donne existence visible à ce que la vision profane croit invisible, elle fait que nous n'avons pas besoin de «sens musculaire» pour avoir la voluminosité du monde. Cette vision dévorante, par-delà les «données visuelles», ouvre sur une texture de l'Être dont les messages sensoriels discrets ne sont que les ponctuations ou les césures, et que l'oeil habite, comme l'homme sa maison (MERLEAU-PONTY, 1964, p. 27).

a pintura nada evoca, e, notadamente, não evoca o tátil. Ela faz algo totalmente outro, antes o inverso: ela da existência visível a isso que a visão profana crê invisível, ela faz que nós não tenhamos necessidade de 'sentido muscular' para ter a voluminosidade do mundo. Esta visão devorante, para além dos 'dados visuais', dá abertura a uma textura do Ser da qual as mensagens sensoriais discretas não são mais que as pontuações ou as cesuras, e que o olho habita como o homem habita a sua casa.

Eis, então, por que talvez se possa ver na figura humana da pintura uma situação semelhante à imagem diante do espelho. Nada há ali a se dizer de uma “representação realista” do corpo, como se um ideal fotográfico fosse necessário para ter diante de si a imagem de um ser humano. É redundante lembrar que Merleau-Ponty dirigiu seu olhar e

conexões fictícias entre suas partes, como se este confronto de impossíveis pudesse, e pudesse só ele, fazer surgir no bronze e sobre a tela a transição e a duração]” (MERLEAU-PONTY, 1964, p. 78-9).

elaborou seu pensamento do “visível” notadamente sobre pinturas que em muito distam do senso comum de uma “representação” realista das coisas, que deposita seu valor na habilidade técnica alcançada na Renascença. Mesmo quando apresenta paisagens, a pintura invoca a habitação na textura do mundo, importando, antes, como ela restaura o “sistema de equivalências” latente no olhar, o mesmo olhar que, diante do espelho, “traîne dehors ma chair, et du même coup tout l’invisible de mon corps peut investir les autres corps que je vois[arrasta para fora a minha carne, e ao mesmo tempo todo o invisível do meu corpo pode investir os outros corpos que eu vejo]” (MERLEAU-PONTY, 1964, p.33). Tendo em consideração estas duas facetas no pensamento de Merleau-Ponty acerca da arte, a saber, aquela “anonimidade” do gesto e esta invocação à “habitação” no mundo pelo corpo, pode-se então pensar em um aspecto duplo da expressão artística, referente, por um lado, à historicidade do gesto da obra (no sentido explorado junto a Kubler e Kracauer) e, por outro, ao acolhimento de quem vê e vive o corpo no mundo *com* ela. Se, como quer o filósofo, “l’oeuvre accomplie n’est donc pas celle qui existe en soi comme une chose, mais celle qui atteint son spectateur, l’invite à reprendre le geste qui l’a créée [a obra acabada não é pois aquela que existe em si como uma coisa, mas aquela que atinge seu espectador, convida-o a retomar o gesto que a criou]” (MERLEAU-PONTY, 1960, p. 64), então, considerado sob a duplicidade aludida, “reprendre le geste” seria mais do que um exercício hermenêutico relacionado a um situar-se junto ao gesto *do* autor, para ir *com* ele e *além* dele, retomando igualmente o “excès de l’oeuvre” que lhe vem daquela “história descontínua”, com seus brotes e ressurgimentos anônimos de gestos expressivos e modos de olhar e ocupar o espaço da arte.

Sem mais continuar apelando à imaginação abstrata de meu leitor, e recolocando meu arrazoado em direção do que chamo de uma “estética da mutilação”, agora volto-me para o concreto, em um caminho pelo qual quisera passar para colher os sintomas do que acredito ser o percurso que vai do “ver” para o “sentir”, cujo termo, ou pelo menos um deles, estaria no uso literário da linguagem em meio digital. Os fatos que hei de registrar dizem respeito a uma transformação operada no olhar lançado à imagem do corpo na pintura e na escultura, assim como ao fazer dos artistas e ao discurso sobre este fazer. Se dei ênfase às concepções de Kubler e Kracauer anteriormente é porque, a partir delas, aliadas à reflexão de Merleau-Ponty, pode-se colocar a questão que proponho de modo a não atrelar-se a uma história institucional da arte, pela qual a minha tentativa ver-se-ia impedida, talvez de saída, se fosse posta sob a ótica de uma metodologia rigorosa de historiar a arte. É por isso que, nas linhas que seguem, hei de invocar também um modo de ver a história da arte provindo de uma perspectiva outra, que se liga em seu princípio a uma questão sociológica contemporânea, como é a dos direitos

de pessoas com necessidades especiais. Deste modo, a estratégia que deve ficar subentendida é a de buscar indícios em discursos um tanto díspares e juntá-los em uma mesma direção, indícios que, tratarei de mostrar, podem ser lidos em conjunto, ligando-se às questões levantadas nos capítulos 3 e 4, fazendo confluir o “ricorso” da escrita “hieroglífica” (aquela dirigida ao corpo), com a dialética entre corporalidades normatizadas e alternativas encontrada na construção de objetos digitais e no uso literário da linguagem em meio digital e, por fim, com os modos de se olhar e conceber o corpo na história da arte ocidental.

Primeiro, deve-se entender a ideia de que um gesto anônimo, tão anônimo ao ponto de talvez sequer ser um gesto humano, coloca em andamento um olhar novo sobre a figuração do corpo humano na arte. Talvez por ter sido este gesto registrado em relação a um vulto como Michelangelo tenham-se obnubilado outras instâncias anteriores. De todos modos, acerca do olhar de Michelangelo, registra Leonard Barkan (1999) –um historiador da arte renascentista– o que teria sido a reação do mestre diante da figura quebrada do *Torso Belvedere*: este não necessita de restauração, pois quebrado como está –sem a parte baixa dos membro inferiores, braços e cabeça–, já é a materialização artística máxima da beleza do corpo masculino. O *Torso Belvedere* teria sido desenterrado por volta do início do século XV¹⁶⁸, e desde então chamou a atenção dos artistas, ao ponto de encorajar inclusive o experimento de destruir parcialmente suas próprias esculturas, para emular a beleza da rota antiguidade desenterrada (SIEBERS, 2008, p. 329). Se a destruição do *Torso Belvedere* é obra humana ou telúrica, não é distinguível, mas enquanto gesto artístico, que determinou a forma em que a escultura foi recebida, desencadeou uma “virada categorial” que reorientou, de acordo, com Barkan (1999, p. 209), o próprio fazer artístico, ao ponto de haver anedotas acerca do mesmo Michelangelo quebrando trabalhos seus para “finalizá-los” (SIEBERS, 2008, p. 331).

É o mesmo Siebers, a quem venho citando, que se encarrega de alinhar as consequências da descoberta do *Torso Belvedere* e outras esculturas antigas que vieram à superfície já rotas. A “virada categorial” de que fala Barkan, Siebers vê-la como a abertura de um caminho que se faz efetivo, enquanto tendência artística, apenas na arte moderna, mas que de alguma forma esteve subjacente à história da arte em períodos anteriores: a figura de corpos mutilados enquanto objeto da representação artística. Para dar conta de tal presença é que o autor acunha o conceito de “disability aesthetics”, que viria a ser parte de um campo de pesquisa mais amplo denominado “Disability Studies”: “What I am calling disability aesthetics names a critical concept that seeks to emphasize the presence of disability in the

¹⁶⁸Chilvers (2007, p.55) afirma que um documento de 1430 é o primeiro a registrar o descobrimento da escultura.

tradition of aesthetic representation [o que estou chamando de *disability aesthetics* dá nome a um conceito crítico que procura enfatizar a presença das necessidades especiais na tradição da representação estética]” (SIEBERS, 2010, p. 64). É do conceito de Siebers que faz eco a minha proposta de uma “estética da mutilação”, enquanto que provém dos mesmos sintomas, mas se opera de uma forma distinta. Siebers trata de retomar a ideia de “estética” de Baumgarten –inclusive usando-a contra a continuidade que a ela se deu ainda no século XVIII como estudo de uma percepção “desinteressada”–, enfatizando que “the human body is both the subject and object of aesthetic production: the body creates other bodies prized for their ability to change the emotions of their maker and endowed with a semblance of vitality usually ascribed only to human beings [o corpo humano é, ambos, sujeito e objeto de produção estética: o corpo cria outros corpos prezados pela sua capacidade de mudar as emoções de seu criador e dotados de um aspecto de vitalidade usualmente adscrito apenas a seres humanos]” (SIEBERS, 2010, p. 63), quer dizer, como uma afecção que apela fortemente às disposições corporais e não, como se vê em Kant, apenas a disposições anímicas. Sua posição quanto a isso viria ao encontro, pelo menos nessa formulação geral, da que tratei de encontrar junto a Merleau-Ponty em diversas instâncias de meu arrazoado, e neste sentido a aproveitarei mais adiante. Por enquanto, ainda é necessário acompanhar os passos de seu raciocínio para então prosseguir com o meu.

Ora, se o episódio de Michelangelo com o *Torso* pode, como quer Barkan, marcar o momento daquela “virada”, não se deve esquecer que, igualmente, o olhar sobre a escultura rota ainda se fazia, por assim dizê-lo, de um “aqui” para um “além”, quer dizer, uma contemplação da beleza *apesar* de seu representante meramente material ter sofrido danos:

If the Torso Belvedere is the paradigm of ancient sculpture and Michelangelo is the tragic hero of the fragment, that is because he based his career in part on what could be imagined and not seen or because he appeared too often to be unable to produce statues more complete than the fragments that inspired him (BARKAN, 1999, p.207).

Se o Torso Belvedere é o paradigma da escultura antiga e Michelangelo é o herói trágico do fragmento, isto se dá porque ele baseou sua carreira, em parte, naquilo que podia ser imaginado e não visto, ou porque ele pareceu, amiúde, incapaz de produzir estátuas mais completas do que os fragmentos que o inspiraram.

As palavras de Barkan, proferidas em nossa época, propõem que o fazer de Michelangelo se baseia antes no imaginar do que no ver, que o fragmento o inspira justamente por aquilo que falta materialmente: aquilo que está ausente ao senso da visão, está presente na imaginação, a falta é suplementada pela imaginação. Gombrich, também em nossa era, é do mesmo julgamento. Para ele, quando o florentino estava diante de um bloco de mármore,

“always tried to conceive his figures as lying hidden in the block of marble on which he was working; the task he set himself as a sculptor was merely to remove the stone which covered them[tratou de sempre conceber as suas figuras como escondidas no bloco de mármore em que trabalhava; a tarefa que ele se deu enquanto escultor era a de meramente remover a pedra que as cobria]” (GOMBRICH, 1989, p. 313). A concepção é basicamente a mesma, mas diante das esculturas quebradas, Michelangelo doaria imaginariamente o que falta, enquanto que diante da matéria bruta, ainda não trabalhada, a ideia estaria oculta no material, do qual se deve retirar o excesso para revelá-la. Para que o belo surja, a falta e o excesso devem ser superados.

Este olhar contemporâneo sobre o fazer de Michelangelo não difere daquele de seus antecessores próximos e de seus contemporâneos. Por um lado, sabe-se que à época do artista aplicou-se o ideal clássico do equilíbrio das formas (que nada sobre, que nada falte), remontável de Alberti (71 anos mais velho que Michelangelo) para Vitruvius (Roma antiga) e deste para Aristóteles (cuja *Poética*, aliás, redescobriu-se na Itália renascentista) e Platão. Por outro, vê-se como Giorgio Vasari, que acompanhou Michelangelo em vida, registra os versos dedicados à *Pietà*, pelo poeta Giambatista Strozzi, quando uma réplica desta foi instalada, em 1549, na igreja do *Santo Spirito*, em Florença. Strozzi canta a capacidade de se dar “pesar e piedade vivos ao morto mármore”:

Belleza et onestate
E doglia e pièta in vivo marmo morte,
 Deh, come voi pur fate,
 Non piangete sí forte,
 Che anzi tempo risvenglisi da morte,
 E pur, mal grada suo,
 Nostro Signore e tuo
 Sposo, figliuolo e padre
 Unica sposa sua figliuola e madre (VASARI, 1986, p. 919, cursiva minha).

Beleza e castidade, / E pesar e piedade vivos em mármore morto, / Ai, como podeis, /
 Não chorar tão forte / Que antes do tempo não desperte da morte / E, malgrado seu, /
 Nosso Senhor e teu / Esposo, filho e pai / Unica esposa sua, filha e mãe.

Sabe-se ainda que Michelangelo recebeu influência neoplatônica, bem provavelmente dos ensinamentos de Marsilio Ficino, frequentador dos Medici à época (JANSON, 2004, p. 437). Como assinalaram outros cronistas (TAYLOR, 1840, p. 78; STOKES, [1955] 2002, p. 77), os versos de um famoso soneto seu mostram a sua forma de ver a questão, quando escreve “Non ha l'ottimo artista alcun concetto, / Ch'un marmo solo in sè non circoscriva [Não tem o ótimo artista algum conceito / Que um mármore só em si não circunscreva” (MICHELANGELO, [15--?] 1904, p. 17). Da mesma forma, em uma carta a Benedetto

Varchi, afirma que a escultura é a arte de “retirar”: “Io intendo scultura, quella che si fa per forza di levare [Segundo entendo escultura, é aque se faz por força de retirar]” (MICHELANGELO [1549] 1875, p. 522)^{xx}. O olhar, a dedicação estudiosa e o zelo de Michelangelo sobre o *Torso* quebrado possuem, pois, um sentido forte na história da arte. Nele, o florentino encontrou a forma da perfeição corporal masculina e esta fecundou uma série de outras obras suas, como *Dia* (no túmulo dos Medici), o *ignudo* (dos afrescos da Capela Sistina), e os personagens de Jesus e São Bartolomeu (do *Juízo Final*) (SCHARFSTEIN, 2009, p.169).

Talvez o mais conhecido dos discursos sobre o *Torso*, seja um do século XVIII, na metade do caminho entre o reaparecer da escultura e a nossa época. Trata-se da leitura que dela faz Joachin Winckelmann (1717-1768). Pode soar hiperbólico comparar o que o seu olhar produziu (discurso) com aquilo que Michelangelo produziu (arte). No entanto, se no âmbito da produção de esculturas Winckelmann não tem contribuição, a sua descrição do *Torso* representa a coroação de um método de historiar a arte que teve largo alcance. Se Michelangelo pôde ver para além das bordas rotas do *Torso* a imagem completa do Belo masculino, o historiador constrói a partir delas uma narrativa com o mesmo fim; lá onde falta ao material presente, suplementa-se com o ideal ausente, como o significado suplementa a matéria presente do significante:

If it appear inconceivable how power of thought can be shown in another part of the body besides the head, then learn here how the hand of a creative master is capable of informing matter with spirit. It seems to me as if the back, which appears bent in lofty contemplations, formed a head which is busy with glad remembrances of his amazing deeds; and while such a head, full of majesty and wisdom, rises before my eyes, the other missing limbs begin to take form in my thought; an efflux from what is before me gathers, and produces, as it were, a sudden restoration. (WINCKELMANN, 1868 [1764], p. 352).¹⁶⁹

Se parece inconcebível como é possível mostrar o poder do pensamento em outra parte do corpo que não a cabeça, então aprenda aqui e agora como a mão de um mestre criador é capaz de informar a matéria com espírito. Parece-me como se as costas, que se mostram arqueadas em sutis contemplanções, formassem uma cabeça ocupada com gaudias lembranças de seus espantosos feitos; e enquanto uma tal cabeça, cheia de majestade e sabedoria, surge diante dos meus olhos, os outros membros faltantes começam a tomar forma em meu pensamento; um efluxo do que está diante de mim se junta e produz como que uma súbita restauração.

As palavras de Winckelmann parecem ter uma dupla função. Primeiro, como testemunho da experiência direta do perfazer-se da escultura em sua imaginação (“rises before my eyes, the other missing limbs begin to take form in my thought[“vor meinen Augen erhebt, so fangen sich an in meinen Gedanken die übrigen mangelhaften Glieder zu bilden”]); segundo, na qualidade de discurso do *connoisseur*/historiador, fornecer ao leitor a contraparte

¹⁶⁹ Tradução inglesa de Thos Davidson (1868), no *Journal of Speculative Philosophy*, sob o título “Winckelmann’s description of the Torso: of the Hercules of Belvedere in Rome”.

ausente da escultura, uma hermenêutica da escultura quebrada (aliás, no mesmo século e língua em que emerge a hermenêutica moderna enquanto disciplina filológica/filosófica, com Schleiermacher).

O que esse modo de olhar coloca é aparentemente claro: por mais danificado que esteja o *Torso*, o belo que dele emana não pode ser limitado pela matéria corrompida. Mesmo as palavras dos dois historiadores modernos, Barkan e Gombrich, concedem espaço para o *topos* do “espírito” que anima a matéria. Pode-se conceder o ponto: o *Torso* parece ter sido uma escultura magnífica, e não há nada mais intuitivo do que imaginá-lo por inteiro, como o fez Michelangelo, como o fez Winckelmann. Por outro lado, pode-se pensar, junto com Siebers (2008), que seguir a intuição também pode ter algo de denegatório: por que não julgar que a escultura, assim como está, sem ir para além dela mesma, é bela? Que aquele corpo, mutilado como se apresenta, também é belo? O que não deixa de ser também pensar, junto com Agamben, na situação edípica, que selou o destino do pensamento sobre a significação:

O ensinamento libertador de Édipo consiste no fato de que o que há de inquietante e de tremendo no enigma desaparece imediatamente, quando o seu dizer é redirecionado para a transparência da relação entre o significado e a sua forma, de que só em aparência este consegue escapar (AGAMBEN, 2007, p.221-2)

Talvez o “tremendo” e o “inquietante” do corpo mutilado fossem denegados justamente para seguir o caminho da passagem tranquilizadora das bordas dos membros rotos à imagem do belo corpo completo, deixando a materialidade da escultura servindo como degrau, servil à ascensão em direção do ideal. Um eco platônico ainda se ouve: pelo obscurecimento do sensível, ver o belo inteligível. Um outro caminho, no entanto, é aberto pelos membros destroçados do *Torso*: no mesmo momento em que o olhar idealizante o eleva, também introduz, ainda que subterraneamente, na história da beleza e na história da arte, a imagem do corpo mutilado. Tal seria o sentido da “virada categorial” situada por Barkan. Ainda demoraria para que a mutilação fosse objeto da representação artística como tal; no entanto, cada esboço, cada desenho e cada imitação do *Torso* feitos na condição em que este se apresentou ao emergir da terra, foram gestos, talvez inconscientes, ou na forma daquela anonimidade de que falava acima, de inserção da mutilação no campo da representação artística. Que fossem feitos com uma intenção outra, a de mero exercício para, a partir dele, fazer arte de “corpo completo”, não impediu que a imagem da mutilação fosse contrabandeada, como um outro fantasmagórico do ideal de completude construído sobre a escultura quebrada.

Pode-se procurar imagem por imagem na *História da Feiura* e na *História da Beleza*, de Umberto Eco, por uma visão explícita desse outro. Poder-se-á encontrá-lo, por fim, apenas no século XX, já na era das vanguardas. Logo adiante falarei desse momento; agora, ampliando o escopo para a pintura, pode-se pontilhar um pouco os tempos e épocas. Como bem o atestam os capítulos de *História da feiura* dedicados aos “monstros e mirabilia”, ao “cômico e obscuro”, e à “feiura da mulher” (ECO, 2007, p. 107-130, 131-158 e 159-178), a deformação corporal –principalmente na perspectiva eurocêntrica, mas os capítulos também cobrem períodos da antiguidade– teve um espaço considerável no imaginário artístico. A deformação, mas não a mutilação corporal. Encontram-se, de fato, muitas mutilações em pinturas de batalhas e cenas de monstros ou demônios devorando pessoas ao longo do estudo de Eco, mas nada parecido com a maneira em que o protagonismo da mutilação surge como assinalado por Siebers. Ao lado de Eco, o campo dos *Disability Studies* historiou com fartura a imagem, o imaginário e a opinião popular acerca de corpos ditos “anormais” desde a antiguidade. A posição naturalista de Aristóteles e a religiosa da Idade Média conviveram no discurso acerca das anormalidades corporais ainda no Renascimento: erro da natureza ou marca de um pecado (PENTASSUGLIA, 2011). O lenço do alemão Mathis Gothard Grünevald, “Die Verspottung Christi”, de 1505, por exemplo, dá rostos disformes àqueles que escarnecem de Jesus, atribuindo-lhes a monstruosidade, por assim dizer, “necessária”, para incorrer em tal ato. A analogia entre uma “alma deformada” e um corpo deformado pode ser vista ainda no *Calliban*, de Shakespeare. Irradiam na história, pois, diversos discursos: discurso teratológico, que irá referir-se às *mirabilia*; discurso comiserativo, admoestando à compaixão para com aqueles que sofrem de alguma deformação; discurso medicalizante, a partir do qual ver-se-ão surgir diversas ilustrações, como as produzidas pelo *Royal College of Physicians*.

Seja no âmbito da pintura, seja no da escultura, parece ser que o olhar sobre o corpo deformado/mutilado cessa de ser dominado pela atitude idealizante como a de Winckelmann e pela atitude comiserativa/didática (representação do corpo deformado/mutilado enquanto fonte de aprendizagem moral ou espanto com os horrores da guerra) a partir da arte moderna. Cessa de ser “dominante”, mas não deixa de estar presente, como logo assinalarei. Seguindo-se as razões de Siebers (2008), este situará como sinal emblemático a escultura de Magritte, *Les Menottes de cuivre*, de 1931. Uma imitação da *Vênus de Milo*, uma cópia, mas com alguns adendos, não no sentido de restaurá-la, mas de acentuar a ausência dos membros: “He painted his version of the masterpiece in flesh tones and colorful drapery but splashed blood-red pigment on her famous arm-stumps, giving the impression of a recent and painful

amputation [ele pintou sua versão da obra em tons de carne e drapeado colorido, mas respingada com pigmento vermelho cor de sangue nos famosos cotos, dando a impressão de uma dolorosa e recente amputação]” (SIEBERS, 2008, p.331)¹⁷⁰. Não se pode desconsiderar o tanto de iconoclastia envolvido no gesto, em um momento da história da arte em que paradigmas estavam sendo recorrentemente questionados; no entanto, na perspectiva em que se olha aqui, deve-se ter em mente a lógica do gesto “anônimo” acima aludida, assim como, em muito concordando com dita lógica, também a lógica do que Siebers denominou “signposts”, a qual não deixa de propor uma temporalidade própria e descontínua, como a sugerida por Kubler e Kracauer:

Signposts are often crossing points where historical forces mingle. They are at once deeply chronological and anachronistic, simultaneously historical and non-historical. They make evident that disability as a concept bears weight backwards in time, giving meaning retroactively to images and ideas for the advancement of disability aesthetics [(SIEBERS, 2008, p.331).

Sinais são amiúde pontos nos que forças históricas se entrecruzam. São, ao mesmo tempo, profundamente cronológicos e anacrônicos, simultaneamente históricos e não-históricos. Eles evidenciam que a *disability*, enquanto conceito, tem um peso para trás no tempo, dando sentido retroativamente a imagens e ideias para o avanço da estética da *disability*.

Com Magritte ou *por meio dele*, a consideração do corpo mutilado enquanto objeto de dignidade artística central se impõe, subjacente à iconoclastia de recolocar a Vênus, e tudo o que ela representa, em uma situação talvez vexatória para o gosto conservador. Podem-se também ver os reflexos da Vênus mutilada em uma manifestação mais sutil, como o lenço *Les deux baigneuses* (1938), de Aristide Maillol. Nele, a Vênus aparece sob a mulher que se banha tranquilamente, em uma posição em que os braços lhe são “cortados” pela linha d’água. Ainda antes, era o *L’homme qui marche* (1877-1904), de Rodin, que refletia, sob a impressão de movimento que lhe fez fama, a Vênus, ou o mesmo *Torso Belvedere*, ausente de braços e cabeça. Interessantemente, a reação à obra parece ter sido a de uma espécie de incômodo, mesmo entre os críticos de arte. A incompreensão de seus contemporâneos e sua admiração por Michelangelo são conhecidas, assim como seu proceder de deixar obras “inacabadas” –tal como o mestre florentino– e, perto de sua própria época, tal como os impressionistas:

[Like the Impressionists], Rodin despised the outward appearance of 'finish'. Like them, he preferred to leave something to the imagination of the beholder. Sometimes he even left part of the stone standing to give the impression that his figure was just emerging and taking shape. *To the average public this seemed to be an irritating eccentricity if not sheer laziness*” (GOMBRICH, 1989, p. 528, cursiva minha).

¹⁷⁰ Esta veio à superfície em 1820. Como acontecido com o *Torso Belvedere*, esta também provém da antiguidade (c. I a.C.), também surgiu mutilada do sítio de escavação, sem os braços, e, logo que os artistas e *connoisseurs* lhe puseram os olhos, também foi elevada à grandeza máxima do ideal da beleza do corpo feminino (SIEBERS, 2008, p.329).

Como os impressionistas, Rodin desprezou a aparência exterior de 'terminado'. Como eles, preferiu deixar algo para a imaginação do observador. Às vezes até deixou uma parte da rocha sobrando para dar a impressão de que a figura estava emergindo e tomando forma. *Para o público médio, isto pareceu uma excentricidade irritante, quando não pura preguiça.*

A incompreensão, no entanto, não parte apenas do “average public”; os *connoisseurs* de seu tempo não deixam de mencionar o *L'homme qui marche* como um “estudo”, sem mais título que isso, como o fez Louis Weinberg em seu *The art of Rodin* (WEINBERG, 1918, p. 45). Outros nele enxergam apenas um passo dentro de um fazer cujo *télos* seria o corpo completo, como o faz Judith Cladel, biógrafa e contemporânea do escultor, em seu estudo *Rodin: The man and his art* (1917, p. 260):

In 'The Age of Bronze' Rodin has adopted the balanced rhythm of Greek sculpture; in his new figure he passed to the Gothic equipoise, with a harmony that is less gracious, but with a reality stronger and more living. What he did not abandon was the rigorous construction and the strength of modeling which his study of the antique had given him. 'The Man Walking', as well as the greater part of his subsequent works, thus exhibits the union of the two great principles of sculpture that have governed the Occidental genius. *Rodin, strengthened by study, now made a complete statue with head and arms* (cursiva minha).

Na 'Idade do Bronze', Rodin adotou o ritmo balanceado da escultura grega; em sua nova figura, foi para o equilíbrio gótico, com uma harmonia menos graciosa, mas com uma realidade mais forte e viva. O que ele não abandonou foi a construção rigorosa e a força da modelagem, que seu estudo do antigo lhe dera. 'O homem que anda', assim como a maior parte de suas obras subsequentes, exibe, assim, a união de dois grandes princípios da escultura que governaram o gênio Ocidental. Rodin, fortalecido pelo estudo, agora fez uma estátua completa com cabeça e braços.

A este “now” final a que Cladel se refere, corresponde a escultura de *Saint Jean Baptiste*, terminada por Rodin em 1878, da qual se diz que *L'homme qui marche* é um estudo, ou ensaio. O Musée Rodin dá-lo como terminado em 1904 e, citando o próprio Rodin, não deixa dúvida de que seja de fato uma obra: “Mutilée comme elle est, elle se suffit malgré tout parce qu'elle est vraie [Mutilada como está, ela se basta, apesar de tudo, porque ela é verdadeira]” (RODIN, 1904 *apud* MUSÉE RODIN, 2013). Confrontadas as palavras do artista com os juízos dos críticos e o registro da recepção pelo “average public”, vê-se que convivem à época ainda o ideal antes mencionado, mas igualmente a ideia de que o corpo incompleto pode ser concebido, como tal, enquanto fim da representação artística.

Considerando novamente Maillol, o conflito das interpretações e das intenções ainda remanece, assim como se percebe a reafirmação do corpo mutilado enquanto uma aparência que desponta sobre ou sob a superfície da obra. Maillol também foi escultor (e faz aqui justiça à especulação de Merleau-Ponty acerca da relação entre ser pintor e ser escultor), e em 1940 trouxe ao mundo a sua *Harmonie* (1940-1944), a qual apresenta uma evidente remissão à Vênus. Diferente de Magritte, no entanto, não é uma reprodução da escultura antiga, mas uma

mulher de silhueta mais “cheia”. O texto do próprio Musée Maillol a confirma, como tem sido convenção, como uma obra “inachevée”, e igualmente confirma que o artista usou uma modelo para o trabalho, a conhecida Dina Vierny (MUSÉE MAILLOL, 2015). O filho da modelo, Bertrand Lorquin, hoje um consagrado historiador da arte e conservador do Musée Maillol, escreveu um estudo aprofundado sobre a vida e obra de Maillol. Nele, com depoimentos do artista, relata-se a dedicação que deu à *Harmonie*, começada em 1940, fala-se acerca do trabalho com Vierny e, claramente, que o “inachevée” da obra nada tem a ver com os braços especificamente, quer dizer, que do princípio, a escultura seria uma vênus sem braços: “I want this work to be more realist and alive than anything I have done up until now. That is why I am for once working directly from a model, and not just from drawings, as I usually do” [‘Quero que esta obra seja mais realista e viva do que qualquer outra coisa que eu tenha feito até agora. Por isso que estou, esta vez, trabalhando diretamente a partir de um modelo, e não de desenhos, como usualmente faço’]” (MAILLOL *apud* LORQUIN, 1995, p. 148). O crítico e historiador de arte, seu biógrafo e amigo, com quem Maillol manteve correspondência, John Rewald, registra a sua impressão do que viu no processo de criação da *Harmonie*: “It became evident to what degree the model was but a guide for the sculptor and with what obstinacy he was pursuing a preconceived idea... one could almost say in spite of the harmonious forms this creature offered him [Ficou evidente até onde a modelo não foi mais que um guia para o escultor, e com que obstinação estava ele perseguindo uma ideia preconcebida... poder-se-ia quase dizer apesar das formas harmoniosas que esta criatura lhe oferecia]” (REWALD, 1975, p. 27). Se esta impressão foi apenas uma elaboração intelectual com vistas a uma homenagem póstuma ao mestre e amigo, não há como saber; o fato é que nas palavras de Rewald, o sentido das palavras de Maillol recolhidas por Lorquin encontram uma interessante confirmação:

‘for Plato, idea and form were identical, and that is how I too understand it. *It is a form and a preconceived idea that guides the artist.* Followed by gracefulness, power, and all the other qualities which accrue in the course of the work, and as a result the work is not just the realisation of an idea, of an intellectual conception, but is also a work of art’ (MAILLOL *apud* LORQUIN, 1995, p.148).

‘para Platão, ideia e forma eram idênticas, e assim é como eu entendo também. É uma forma e uma ideia preconcebida que guia o artista. Seguida da graça, poder e todas as outras qualidades que advêm no percurso da obra; e como resultado, a obra não é apenas a realização de uma ideia, de uma concepção intelectual, mas também uma obra de arte’.

Agora, pensadas com seriedade as palavras do artista, o seu platonismo não quer menos do que atingir a pura forma e *realizá-la* na matéria; e o seu empenho faz-se pela observação de uma modelo, ponto de partida material, a partir do qual ascenderia em direção da forma para, só então, descender para a modelagem da matéria. Uma outra hipótese, dada a

remissão a Platão, seria pensar na disputa entre imitação e simulacro, sobre a qual discorre Deleuze:

Les copies sont possesseurs en second, prétendants bien fondés, garantis par la ressemblance; les simulacres sont comme les faux prétendants, construits sur une dissimilitude, impliquant une perversion, un détournement essentiels. C'est en ce sens que Platon divise en deux le domaine des images-idoles : d'une part les copies-icônes, d'autre part les simulacres-phantasmes . Nous pouvons alors mieux définir l'ensemble de la motivation platonicienne: il s'agit de sélectionner les prétendants, en distinguant les bonnes et les mauvaises copies, ou plutôt les copies toujours bien fondées, et les simulacres, toujours abîmés dans la dissemblance (DELEUZE, 1969 p.295-296).

As cópias são possuidoras segundas, pretendentes bem fundados, garantidos pela semelhança; os simulacros são como os falsos pretendentes, construídos sobre uma dessemelhança, implicando uma perversão, um desvio essenciais. É neste sentido que Platão divide em dois o domínio das imagens-ídolos: de um lado, as cópias-ícones, do outro, os simulacros-fantasmas. Podemos então definir melhor o conjunto da motivação platonista: faz-se necessário selecionar os pretendentes, distinguindo as boas e as más cópias, ou, de preferência, as cópias, sempre bem fundadas, e os simulacros, sempre submersos na dessemelhança.

Talvez aqui, o fantasma-simulacro interpôs-se, subrepticamente, no intervalo do retorno da pura forma para a matéria, encarnando nesta, assim, uma forma incompleta, não-correspondente com a bela forma do corpo completo, em uma espécie de “inversão do platonismo”. Ou, por fim, o platonismo de Maillol era capaz de contemplar no reino das puras formas, do Belo, a figura do corpo humano incompleto, e a sua realização material na escultura deu-se exatamente de acordo com a forma idealizada.

De todos modos, com esse percurso de Michelangelo a Maillol, trato de assinalar e delinear um entendimento da mutilação corporal na arte de acordo com a anonimidade de um gesto que a ninguém pertence e se propaga pelo tempo, encarnando-se aqui e ali, sem uma continuidade que se possa dizer totalmente intencional por parte dos artistas, a não ser como uma remissão à arte da antiguidade e da Renascença, a qual, no limite, pode ser respeitante à visão das obras mutiladas, mas não ao gesto de mutilação em si, o qual, como já disse, a ninguém pertence. Talvez o fato de Maillol ter produzido uma *Vênus* sem braços, usando-se de uma modelo viva e sem falta de qualquer membro, seja sintoma de uma inversão que os mesmos estudos de Siebers irão detectar mais avante no século XX, a saber, tomar o próprio corpo vivo e falto de membros como modelo, ou ainda fazer do próprio corpo (falto de membros ou não) uma escultura falta de membros. Podem-se ver essas linhas de trabalho, por exemplo, em Alison Lapper, nascida sem braços e com os membros inferiores atrofiados, a qual fez uma série de fotografias remetendo à *Vênus de Milo*¹⁷¹, além de ter uma escultura de

¹⁷¹ <http://www.albergomarin.it/en/files/2013/07/Alison-Lapper-Pregnant-3.jpg>

si mesma grávida, com três metros e meio de altura, na Trafalgar Square (Londres)¹⁷²; em, Mary Duffy, nascida em condições similares às de Lapper, a qual, nos anos 90, gravou vídeos posando como a *Vênus* (do qual podem-se obter instantâneos)¹⁷³; e, ainda, no trabalho de Joel-Peter Witkin, que pinta os corpos de modelos em cor branca e, por manipulação digital de fotografia, retira-lhes membros (MILLET-GALANT, 2010, p.85).

Como já mencionei, a partir das décadas finais do século passado a questão da imagem do corpo mutilado na arte tornou-se política. Os trabalhos de Lapper e demais mencionados acima entram nessa dimensão política para além da estética. O que têm em comum, segundo vejo, com o percurso que os antecede, é propor, ao fim, uma outra forma de ver e sentir o corpo, que se dirige a uma imagem do corpo que subjaz às formas de sua representação. Da “virada categorial” a que se referia Barkan sobre a renascença às reações ao trabalho de Rodin, está posto um gesto que se faz em direção de uma imagem do corpo, seja politicamente questionando-a, seja esteticamente propondo alternativas, outras configurações corporais. O que chamo de “estética da mutilação” no meio digital recolheria um tanto das duas direções. Talvez uma das manifestações sintomáticas mais fáceis de se assinalar encontra-se em expressões que se mostram de forma pouco refinadas artisticamente, como os fóruns de “devotees”¹⁷⁴. Abordar a noção de “devotee” exigiria um desvio ainda maior do que o já feito até aqui, por tanto, trato de dar uma visão geral¹⁷⁵. Basicamente, são pessoas que cultivam o desejo de relacionar-se com pessoas com necessidades especiais decorrentes da falta de algum membro ou com dificuldades de locomoção. Em seus fóruns, fazem intercâmbios de imagens estáticas e animações protagonizadas por pessoas faltas de membros. Tais criações são feitas com softwares de modelagem de objetos, como *Daz3d* e *Poser*¹⁷⁶. Outras pessoas sentem desejo de se verem amputadas, e podem recorrer a quem faça o trabalho, por encomenda, sobre suas fotografias, com resultados, pelo menos a princípio, sem intenções artísticas¹⁷⁷. O trabalho de criação de imagens, no entanto, é ao que mais me interessa fazer referência, pois se relaciona com o problema que venho explorando. No fórum *ampgfx.net* consta uma explicação da origem e motivações dos trabalhos, que assim diz: “They are created using computer software programs like *Poser* or *Daz3d* that allow an artist

¹⁷² http://www.caryb.co.uk/Women_Images/AL04.jpg

¹⁷³ http://blogs.evergreen.edu/hybridityanddesire/files/2014/04/02206_04-ic.jpg

¹⁷⁴ O fórum que pesquisei ao longo de 2013, lamentavelmente, agora encontra-se fora do ar. O endereço original (www.ampgfx.net) agora é apenas acessível por meio do archive.org. Uma pequena amostra do vasto material que lá havia encontra-se na página inicial.

¹⁷⁵ Uma descrição, acompanhada de estatísticas com base em questionários, elaborada pela ativista dos direitos de pessoas com necessidades especiais, Lia Crespo, pode ser lida em <http://www.bengalalegal.com/devotee>.

¹⁷⁶ <https://www.daz3d.com/home> ; <http://my.smithmicro.com/poser-3d-animation-software.html>

¹⁷⁷ Por exemplo: <http://makeparts.tripod.com/index.html>

to create images using mathematical models (...). These are not real people, but virtual manikins that can be shaped to any desired look by the artist including amputation stumps [São criados usando programas de computador como *Poser* ou *Daz3d*, que permitem ao artista criar imagens usando modelos matemáticos (...). Estes não são pessoas reais, mas manequins virtuais, que podem ser moldados de acordo com o visual desejado pelo artista, incluindo cotos de mutilação]”. Menos interessa inquirir sobre a denominação “artists” do que reparar sobre a razão de se recorrer aos “virtual manikins”, cuja necessidade procede de preocupações legais e éticas:

For the past ten or so years (o primeiro registro do fórum é de 2010) there has been a major controversy on the Internet concerning amputee pictures. Legally, any picture taken in a public venue can be posted on the net, but ethically, many people see a problem posting pictures of disabled individuals without their permission. Devotees have a real desire for amputee pictures, and there is the rub. A secondary issue has arisen based on the creation of so-called ES or Electronic Surgery amputee pictures. Devotees sought to alleviate complaints from the amputee community by creating “artificial” amputees. The problem with this is, somewhere out there is someone who owns the copyright to the base picture used by the ES artist, and there is a clear violation of the original photographer’s rights if derivative works are posted without consent.

Nos últimos dez anos, mais ou menos, tem havido uma grande controvérsia na internet em relação às imagens de amputados. Legalmente, qualquer foto tirada em um encontro público pode ser postada na rede, mas, do ponto de vista ético, muitas pessoas julgam ser um problema postar fotos de pessoas com necessidades especiais sem a sua permissão. Os *devotees* têm um desejo real por fotos de amputados, eis aí a questão. Um ponto secundário tem sido levantado acerca da criação da assim chamada Cirurgia Eletrônica, ou das imagens de amputados por Cirurgia Eletrônica. Os *devotees* buscaram aliviar as reclamações da comunidade amputada pela criação de amputados ‘artificiais’. O problema é que alguém, em algum lugar, é proprietário dos direitos autorais da imagem de base empregada pelo artista da Cirurgia Eletrônica, e há uma clara violação dos direitos do fotógrafo original se imagens derivadas são postadas sem consentimento.

O que esse investimento sobre a produção de imagens em meio digital fez foi dar vazão a uma demanda que, de acordo com estudos (BRUNO, 1997; DIXON, 1983), vinha de longa data; de fato, os primeiros registros “oficiais” (literatura médica) de manifestação do desejo dos “devotees” provêm ainda do fim do século XIX (NATRESS, 1996 apud BRUNO, 1997, p. 244), o que faz ser plausível imaginar que o fenômeno pode provir de muito além no tempo.

Nesses trabalhos, pelo menos superficialmente, poder-se-ia ver uma analogia entre o modelo do escultor e a ideia da obra, na medida em que os “manequins virtuais” são a matéria prima, qual o mármore ou o bronze de outrora, sobre a qual trabalham os artistas. Mas aqui as proporções devem ser guardadas, na medida em que uma limitação material implacável é colocada, sendo ela uma implicação direta do próprio meio digital. É verdade que a imagem do corpo à qual estes trabalhos reagem provém da esfera de um desejo carnal, o qual se trata

de suprir por meio da criação de imagens do objeto desejado. Suspeito, no entanto, que talvez essas criações sejam impotentes para fazer algo a mais do que a própria imaginação poderia fazer, em termos de realizar o desejo individual; já o seu compartilhamento nos fóruns coloca uma questão à parte, referente à constituição de um imaginário coletivo dos desejos. Agora, dita impotência, segundo vejo, tem relação direta com a limitação material. E ambas, impotência e limitação, têm sua razão em um problema de duas faces que já mencionei em capítulos passados: a codificação cultural, como apontada por Manovich, e a padronização, como apontada por Heckman e Bouchardon. Vale referir-se de novo a Manovich, quando ele fala da instauração de uma “lógica da seleção”:

what was a set of social and economic practices and conventions now became encoded in the software itself. The result is a new form of control, soft but powerful. Although software does not directly prevent its users from creating from scratch, its design on every level makes it "natural" to follow a different logic: that of selection (MANOVICH, 2001, p. 124-5).

o que era um conjunto de práticas econômicas e sociais e convenções, agora estão codificadas no próprio software. O resultado é uma nova forma de controle, suave, mas poderosa. Ainda que o software não impeça os usuários de criarem do zero, seu design, em cada nível, torna “natural” seguir uma lógica diferente: a da seleção.

Ora, quando se recorre aos “manequins virtuais” para criar as imagens desejadas, parece ser exatamente tal “lógica da seleção” que está se operando e exercendo-se enquanto limitante. Daí que a analogia com o escultor acima se desfaz, pela intromissão de tal lógica no processo de criação. Assim, o resultado da criação das imagens que viriam a suprir o desejo, vê-se, antes, modulado pelo mesmo sistema de representação a que se recorre. No mesmo sentido, configura-se a impotência na intenção de suprir o desejo, na medida em que, para além da antecipação das formas dada pela “lógica da seleção”, a própria maneira de se exercer o ato de criação, de se projetar enquanto agente que trabalha sobre a matéria no meio digital, vê-se pré-formada por um projeto de corporalidade introjetado de antemão na mesma tecnologia que abre a dimensão do meio digital, como já sugerimos ao complementar as razões de Heckman e Bouchardon quando recorriam a manuais de ergonomia de software para referir-se ao valor heurístico da literatura em meio digital. Pode o leitor voltar à página e ver que então remeti ao trabalho de Borsci et al. (2014); um exame mais próximo de como aí se sintetiza o que seria uma “psychotechnology” ilustra as implicações do problema:

We believe that the psychotechnology is both a medium of systems of symbols — which are organized by rules, restrictions, and knowledge possibilities that force users to a cognitive and cultural modification and adaptation (Miesenberger et al., 2012) — and a way to guide users to a cognitive and cultural readaptation of the environment system (BORSCI et al., 2014, p.98).

Acreditamos que a psicotecnologia é tanto um meio de sistemas e símbolos — que são organizados por regras, restrições e conhecimento de possibilidades, de forma a forçar usuários à adaptação e modificação cognitiva e cultural —, como uma forma de guiar os usuários a uma readaptação cognitiva e cultural do sistema ambiente.

“Forçar” e “guiar”, pois, nos aspectos cognitivo e cultural do meio digital, é o que se reporta como a tendência, e implica, em ressonância com a posição de Manovich, uma preconcepção, antecedente a qualquer ato de criação, de possibilidades de agir e dar forma a uma expressão — e à imaginação — por meio das ferramentas digitais: “psychotechnology would be better defined as any technology that emulates, extends, amplifies and modifies sensory-motor, psychological or cognitive functions of the mind [a psicotecnologia seria melhor definida como qualquer tecnologia que estende, amplifica e modifica funções sensório-motoras, psicológicas ou cognitivas da mente]” (FEDERICI et al., 2011, p. 1179)¹⁷⁸. Em consequência, do outro lado do circuito da comunicação, quem experimenta os objetos criados também há de ver-se com a resultante dos limitantes formais que já anteciparam as próprias formas de criação. E a situação abrange tanto o caso particular das criações dos “devotees” como o caso geral de quem se lance a experimentar quaisquer criações em meio digital: os meios de expressão e a própria forma do gesto criativo encontram-se codificados de antemão, e os meios de experimentar as criações o estão igualmente.

Uma olhada no percurso pela história da arte acima esboçado mostra que foi necessário que literalmente brotasse da terra uma imagem inaudita para que, lenta e descontinuamente, um novo gesto de criação fosse incorporado à prática dos artistas, ganhando contornos políticos muito tempo depois, tornando-se uma prática consciente e programática, a qual, igualmente, deu vazio a todo um imaginário que existia subterraneamente, sob padrões normativos de beleza artística. É a história descontínua da relação de uma imagem do belo com uma imagem que se apresenta como seu desvio e, depois, como seu igual, seja uma igualdade na dissolução do que seria “belo”, seja uma igualdade em termos de dignidade. Esta história, segundo a vejo, e como trato de apontar um sintoma com a consideração acerca dos “devotees”, prolonga-se dentro da época em que o meio digital passa a ser uma esfera integrante da existência do ser-no-mundo. Passa a integrá-

¹⁷⁸ Se meu leitor examinar as fontes (Borsci e Federici), há de dar-se conta de que ambas provêm de um contexto em que se está tratando de acessibilidade à tecnologia para pessoas com necessidades especiais. Eis uma ligação nada fortuita do tema da “disability aesthetics” com toda a série de questões pelas quais se veio passando desde o capítulo quarto, ligação que dá lugar à minha proposta de “estética da mutilação”. Assim como Merleau-Ponty elabora os conceitos de “esquema corporal” e “corpo fenomenal” pelo contínuo exame de casos clínicos, assim se deve pensar em relação a uma “imagem do corpo” introjetada de antemão na programação que dá forma ao meio digital: é justamente do contraste entre o que pode um usuário com necessidades especiais em relação ao meio digital e o que pode um usuário sem necessidades especiais que se torna possível vislumbrar como uma tal “imagem”, ainda que não se a possa tornar explícita, aí está presente.

lo no mesmo processo de digitalização da cultura; e se neste encontram-se problemas artísticos de representação em geral (técnicas de como compor paisagens, dar movimento, volume forma etc. a objetos em meio digital), encontram-se também em particular em relação à representação do corpo. Retomando, aqui o pensamento e palavras de Merleau-Ponty invocados acima, entende-se que “representação” em nada se relaciona com um espelho realista do mundo, mas na projeção daquele “sistema de equivalências”, pelo qual o olhar “traîne dehors ma chair, et du même coup tout l’invisible de mon corps peut investir les autres corps que je vois”; se esse “dehors” para o qual se “traîne ma chair” inclui uma esfera de existência digital, com sua dimensão artística, então nela há de também poder-se retomar o gesto anônimo a que tenho me referido, o gesto da mutilação da imagem do corpo, e não apenas como uma imagem mimética do corpo, mas, tal como tratamos de explorar no capítulo anterior, a mesma forma de se partilhar o mundo e de vivê-lo por meio de um esquema corporal. De tal forma, a “Disability Aesthetics” para a qual apontava Tobin Siebers seria um dos rebrotes daquele gesto de anonimidade telúrica que surpreendeu e se propagou pela Renascença e se reencontra no meio digital nos albores do século XXI, na forma de um esforço de representação mimética – com os problemas postos pela codificação cultural e a introjeção de padrões de uso–; uma “estética da mutilação” seria, ainda, o eco de um tal rebrote, pelo qual o gesto se transforma em mutilação do mesmo esquema corporal que no processo de digitalização da cultura se configurou enquanto modo de viver a corporalidade no meio digital.

Tal estética faz-se sentir em um momento em que a linguagem em meio digital alcançou a possibilidade de incorporar expressões sonoras, imagéticas, escriturais, justamente, dar um corpo a ser exercido em meio digital, quer dizer, no momento em que a mesma literatura digital passa lançar mão de um retorno à escrita hieroglífica, enraizada na corporalidade que do meio digital se constrói. Em outras palavras, tal estética faz-se sentir quando a escrita hieroglífica se viabiliza enquanto meio expressão literária para o meio digital. Por crer que esta estética provém do gesto longínquo e anônimo da destruição do belo corpo, não atribuo a ela um programa ou diretrizes, menos poderia rastrear-lhe manifestos ou escolas. Parece-me, antes, que se deva entendê-la como um fantasma, que escoa entre os poros daquilo se vê e desponta em negativo sob a retomada daquele gesto: lá esteve, quando as figuras mutiladas inspiraram a Renascença na forma de belas esculturas e pinturas de corpo inteiro, quando os artistas modernos viram na ausência de membros a possibilidade de expressar novas formas, quando os artistas contemporâneos viram na ausência de membros uma potência política e, agora, não mais de forma explicitamente visual, mas na de um sentir

da corporalidade em meio digital. Se a coloco como uma derivação da ascensão da escrita hieroglífica é porque a emergência desta no meio digital deu as condições para que se passasse de uma relação mais háptica do que escópica com os objetos digitais. A relação do ser-no-mundo com o meio digital, como tratei de apontar em páginas anteriores, foi a de uma incorporação paulatina, talvez em círculos cada vez mais abrangentes, até chegar ao estágio de se terem os “microambientes infovitais”, dos que falava Cuomo, e além, com toda uma camada ou região da experiência do mundo sendo constituída de vividos em meio digital. A literatura em meio digital retoma o gesto, pois, quando o fantasma desponta sob trabalhos que, pelo exercício da escrita hieroglífica, adensam a sensação de se ter um corpo em meio digital: lá onde o “eu posso” do esquema corporal falha, onde a cultura codificada é suspensa por momentos, onde as garantias de efetividade do agir em meio digital –o padrão “psicotecnológico”– são subvertidas.

No capítulo que segue, o último, trato de explorar duas obras que, a meu ver, deixam se manifestar uma tal “estética da mutilação”. Sob a sua superfície, tratarei de mostrar como os modos de se exercer da corporalidade em meio digital por elas propostas dialogam com a sua codificação cultural e com os pressupostos “psicotecnológicos” de sua apresentação visual e motora, retornando uma imagem “mutilada” do corpo que da interação com elas emerge.

CAPÍTULO SEXTO

LEITURAS

Neste capítulo, o último, trato de mostrar ao meu leitor duas manifestações da “estética da mutilação”. A primeira, através da obra *Loss of Grasp* (BOUCHARDON e VOLCKAERT, 2010), a segunda, através da obra *Dear Esther* (PINCHBECK, 2012). Como introdução a estas duas invectivas, preciso antes fazer alguns esclarecimentos.

Loss of Grasp é obra conjunta de um teórico do meio digital e autor de literatura em meio digital, Serge Bouchardon, em parceria com um engenheiro de programação, Vincent Volckaert. Na prática, para meu trabalho, isto coloca entre meu olhar e o objeto uma série de leituras feitas pelo próprio Bouchardon, o qual teoriza em ensaios e exemplifica com a sua própria obra. Como Bouchardon tem uma de suas ocupações enquanto pesquisador (e artista) justamente a relação entre corpo e meio digital, será inevitável retomar seus próprios modos de ver a sua obra. Em boa parte, pois, em relação a *Loss of Grasp*, o que eu farei, além de minha própria leitura, é uma leitura de leituras. A minha interpretação da obra não se distancia da que ele mesmo faz em parceria com outros teóricos/críticos em textos coautorados, ainda que também hei de delinear a minha posição.

Já *Dear Esther*, como se verá, é uma obra que está em uma zona limítrofe, interpenetrando a narrativa digital e o *game*. Isto implicará a referência à problemática da relação entre *game*, meio digital e a literatura em meio digital, já abordada atrás, no capítulo terceiro, para em seguida oferecer a minha leitura da obra, em seu aspecto textual e sua relação com a corporalidade que emerge da obra.

Uma diferença bem marcada pode ser vista entre as duas obras: enquanto que a primeira faz presente muitos elementos de todo o passado da “escrita vulgar” (como o uso, ainda que simulado, da permutação de caracteres) e da “escrita heroica” (sobreposição de imagem estática e texto) e subordina-os à “escrita hieroglífica” de forma fazer sentir a perda do toque sobre os elementos apresentados na superfície fenomênica da obra (daí “loss of grasp”), a segunda parte diretamente do ferramental técnico que deu emergência à “escrita hieroglífica”, principalmente o controle do movimento em primeira pessoa em um ambiente tridimensional.

Começo, pois, por *Loss of grasp* e seus constantes chamados ao leitor na obra. Em seguida, entro em *Dear Esther*, correlacionando com mais força aquilo que a narrativa conta e os modos como isso se reflete na corporalidade do leitor na obra.

1. Leitura 1. *Loss of Grasp*: das concessões e embargos a um corpo entrelaçado

*Loss of Grasp*¹⁷⁹ foi resumida pelo seu criador conceitual (Bouchardon) junto com a teórica e crítica espanhola Asunción López-Varela como “an interactive narrative in which the reader is expected to act [uma narrativa interativa na qual se espera que o leitor aja]” (BOUCHARDON e LÓPEZ-VARELA, 2011). A descrição, vinda de um de seus autores, evidentemente condiz com a realidade; desenvolvem-se paralelamente duas, por assim chamá-las, “tramas” ao longo da experimentação com a obra. Como narrativa, conta-se, por meio de orações dispostas no baixo-centro da tela, a história de um homem que perdeu os laços emocionais com seus entes próximos, a esposa e o filho; agora, o modo como se tem acesso a essa história se dá pelos periféricos do PC, o mouse, o teclado, os alto-falantes e a câmera, construindo-se a segunda “trama”, pela qual o leitor deve experimentar, transposta para a seus intentos de manipulação dos elementos materiais da obra, uma perda do controle do que lhe é exibido na superfície do monitor: “The sensorial experience conveyed in *Loss of Grasp* parallels the struggle of the narrating subject, seeking to find a sense of self and identity [a experiência sensorial transmitida em *Loss of Grasp* faz um paralelo com o sujeito que narra, à procura de um sentido de si e de identidade (BOUCHARDON e LÓPEZ-VARELA, 2011). A obra se compõe de seis “cenas” ou “capítulos”, mas, antes de se entrar nelas, deve-se ter em conta dois elementos “pré-textuais”, que não podem ser passados por alto. Ensslin (2014), por exemplo, ao abordar esta obra considera a sua abertura quando uma voz diz “welcome, press de hash hey”, porém há algo a se considerar antes¹⁸⁰: a obra está acessível como endereço de internet, em um domínio “.com”, e quando se acessa pela primeira vez, está-se diante da página inicial, na qual abre-se uma caixa que solicita permissão para o uso da câmera. Para o leitor, pois, isto já afirma que de alguma forma a sua imagem, ou do ambiente físico em que se encontra, há de ter alguma participação. Assim, já “iniciada” a obra (mas ainda antes de se começar o “capítulo” 1), aparece escrita a pergunta “is your computer sound on?”, indicando mais uma situação do leitor a ser integrada no processo, que a sua audição estará envolvida. O que esses dois elementos “pré-textuais” nos indicam? A meu ver, é uma preparação, uma pré-construção da corporalidade a ser entretecida com o que a obra virá a propor. Sem audição e

¹⁷⁹<http://www.lossofgrasp.com/>

¹⁸⁰A tela de abertura mostra o título e uma muito breve descrição da obra em quatro idiomas: francês, inglês, italiano e espanhol. Quando acessei esta obra por primeira vez, em 2012, não havia a opção em língua espanhola. Na versão para download, por sua vez, podemos ver que na página de créditos escreve-se somente em francês e inglês, apesar de que entre os arquivos, datados de 2011, encontrem-se os textos e audios também em italiano. Mais adiante darei alguma atenção ao fato de a obra estar disponível em mais de um idioma.

sem imagem da câmera, uma parte importante da “trama” paralela se perde; e se, como citado acima, a “sensorial experience” é parte complementar da mesma história narrada pela obra, é a mesma história que se verá incompleta.

Entro, agora, na obra. Após a pergunta pelos alto-falantes, um número “1” branco toma o centro da tela (cada “capítulo” iniciará com um número nessa maneira) em preto e logo ouve-se “welcome, press the hash key [bem vindo, aperte a tecla de número]”. De fato, qualquer tecla serve, e quando se aperta, é o som de discagem de telefone que se ouve, como se se estivesse ingressando em algum serviço de atendimento. “Congratulations”, ouve-se logo, e lê-se no centro da tela a primeira oração do que há ser a voz narrativa (que será sempre escrita): “My entire life, I believed I had infinite prospects before me [minha vida toda, acreditei que tinha prospectos infinitos diante de mim]”. Eis quando o leitor descobre como imprimirá o movimento à leitura, quer dizer, como irá avançar na obra. É necessário passar o *mouse* por cima das frases, quer dizer tocá-las. O toque faz com que a oração varie rapidamente entre vários caracteres, sugerindo, assim, uma espécie de permutação aleatória até o surgimento da próxima: “ ‘The whole universe belongs to me’, I thought [‘o universo inteiro me pertence’, eu pensei]”, e logo de outro toque, a próxima: “I have the choice [eu tenho a escolha]”. Leituras sucessivas da obra, no entanto, mostram que a permutação aleatória é apenas um efeito visual, as orações serão sempre as mesmas. Pode-se confirmar isso olhando o arquivo “text.en” da versão para *download*, nele se encontram todos os textos da obra. *A posteriori*, assim, podem-se ler as orações junto com as permutações simuladas como um registro da insegurança do sujeito que afirma (como quer Ensslin (2014)); por outro lado, por parte do leitor, o resultado sempre igual de suas ações após as permutações simuladas podem ser lidos, em oposição ao que dizem as palavras, como a sua impotência para determinar os rumos da narrativa. Os toques sucessivos só terão efeito, no entanto, até o aparecimento de “I control my destiny [eu controlo meu destino]”. Neste ponto, o cursor (até agora na forma da típica seta inclinada) torna-se a mão (também típica) indicativa de se estar sobre uma região de clique. Passá-la sobre a oração nada muda, restando apenas clicar. De fato, é toda a tela que se torna uma só grande região de clique. Considerando a “retórica” que mencionei atrás no capítulo quarto, aqui é uma outra figura da presença da ação do eleitor que se dá, se até agora a sua existência corporal dava-se na forma de um tocar com a seta, com efeitos apenas se dando sobre a oração no meio da tela, doravante será também através de um pulsar, com o efeito imediato de emitir som e criar círculos luminosos. A partir do aparecimento de “I control my destiny”, o único meio de avançar a narrativa é dando um clique, que mudará o ambiente visualmente e no sentido das possibilidades de agir também. O

clique, onde se aplicar, irá fazer aparecer um círculo luminoso e emitirá um som. Bouchardon e López-Varela (2011) interpretam o círculo (cujo primeiro aparecimento é sempre na cor de um amarelo alaranjado) como uma espécie de de sol, somando-se ao sentido da oração que logo aparece, “I am the king of the world [eu sou o rei do mundo]”. Do ponto de vista de uma expressão conjunta entre a palavra escrita que conduz a história e os recursos do meio digital, parece-me que é necessário concordar. Agora, descolando-se um pouco dessa linha, pode-se explorar o momento de outra forma. A sequência que segue trabalha bastante sobre o aspecto sonoro e visual: a cada clique é um som que se emite, e um círculo luminoso que aparece.

Figura 23 - Círculos luminosos que aparecem com os cliques do leitor (BOUCHARDON, 2010)



O leitor já tem a ideia de que passar a mão sobre a escrita produz uma nova oração e faz a narrativa avançar, e nesse sentido, está sob o controle da narrativa. Assim, se centrar o seu toque e seus cliques na região das palavras, ainda lerá a frase “I will become what I want [vou me tornar o que quiser]”; a próxima será “I followed my own path [eu segui o meu próprio caminho]” e a seu aparecimento os sons começarão a sair constantemente, sem a necessidade de mais cliques, e círculos luminosos sairão da mão em um fluxo constante, transformando qualquer movimento em traçado luminescente. Logo esses traços se estendem

velozmente, de acordo com a direção em que se move o mouse, e uma confusão de cores e sons se instaura. Por minha vez, como eu disse, descolando-me um pouco da condução paralela entre narrativa e gesto, quisera notar um pouco mais o trabalho com o som (e o clique) desse momento. Na interpretação de Bouchardon e López-Varela, este é passado um tanto lateralmente:

Musical sounds are heard as we click and click on the cosmic black hole. Such "moments of being" occur, as Virginia Woolf explained how the past and the future can be captured in the present moment. But once we move outside the center of the sun, dozens of other self-multiplying and colorful dots appear and the melody breaks into a multitude of discordant notes coming from nowhere and everywhere at the same time (BOUCHARDON e LÓPEZ-VARELA, 2011)

Sons musicais são ouvidos assim que clicamos e clicamos no buraco-negro cósmico. Tais 'momentos de ser' ocorrem tal como Virginia Woolf explicou que o passado e o futuro podem ser capturados no momento presente. Mas assim que nos movemos para fora do centro do sol, dezenas de outros pontos coloridos auto-multiplicantes aparecem, e a melodia se desfaz em uma multidão de notas discordantes, provindas de todos os lugares e de lugar nenhum ao mesmo tempo.

Se o leitor evitar passar o toque sobre as palavras, toda a pretidão da superfície ao seu redor está livre para se ir clicando e produzindo os círculos junto com os sons. De fato, bem ouvidos, os sons se limitam a oito: as notas da escala maior de dó, mais uma oitava de dó (dó4-ré4-mi4-fã4-sol4-lá4-sí4-dó5). Por três vezes, voltei ao mesmo momento da obra e anotei a sequência das 15 primeiras notas, e eis que as sequências não se repetem. Ao que parece, as orações não são aleatórias, mas as sequências de notas o são. Não importa o lugar da tela que se escolha, não há a certeza de que uma determinada região(ou cor) irá produzir uma determinada nota. É este um instante em que o leitor, empregando a liberdade de não ser levado pelas palavras, agarra-se ao poder de construir sequências sonoras, mas logo se dá conta de que não o tem, pois as notas são produzidas sem qualquer controle de sua parte, a não ser o de fazer soar. Ainda, as notas são emitidas com diferentes "ataques", "decaimentos" e "sustentações", sendo que uma mesma nota pode variar nesses três aspectos, não importando o local clicado para gerá-la. Perguntava a obra, como visto, se o leitor está com o som do PC ligado. A princípio, parece ser que para ouvir o que a mesma obra diz; mas quando é o leitor que pode soar através do corpo sonoro que lhe é concedido por um momento, é como se a "mão" que pulsa a "tecla" deste "piano" não fosse verdadeiramente sua: não há orientação possível para onde dirigir o toque. Isto, que muito parece um detalhe marginal, perceptível apenas para quem se descarrilhe da narrativa, há de ter ressonância (vale o trocadilho) significativa no último "capítulo" da obra, como lembrarei ao abordá-lo.

Retornando aos caminhos da narrativa, dizia eu que "I followed my own path" aparece quando a emissão contínua de som começa e os traçados luminosos se estendem. A imagem é

condizente com as palavras, porque os traçados luminosos tornam-se como “caminhos” desenhados na tela. O mesmo se pode dizer da oração seguinte, “I browsed beautiful landscapes [eu procurei por belas paisagens]”, que pode referir-se sem problemas à “paisagem” formada pelas cores sobrepostas ao fundo. Logo, a sequência de orações que havia começado em um tom assertivo com “I am the king of the world” encerra-se: após falar sobre a beleza das paisagens e a obvidade de serem belas por haverem sido escolhidas pelo mesmo personagem (“No wonder, because I had chosen them [obviamente, porque eu as escolhi]”), vem o “porém” que o ressitua no tom geral da narrativa, que é o da perda dos laços construídos na sua vida. A partir de “But for a while, I have had doubts [mas tive dúvidas por um tempo]”, a dúvida e a descrição sucessiva do desligamento dá-se a ler: “How can I have grasp on what happens to me?/ Everything escapes me./ Slips through my fingers./ Objects, people./ I feel I've lost control [Como posso ter o toque sobre o que me acontece?/ Tudo me escapa./ Escorrega entre meus dedos./ Objetos, pessoas./ Sinto que perdi o controle”. Lembrando que cada oração destas só aparece por meio da passagem do cursor pela zona do texto, o cursor, que desde “I control my destiny” havia-se tornado a mão de clique, desaparece ao passar por “how can I have grasp (...)”, tornando a tarefa de passar pelas demais frases algo a ser feito por tentativas. Quem tenha lido a obra sabe que para seguir adiante trazendo as demais orações o melhor é não fazer movimentos longos ao passar pela região do texto nesta oração em particular, para assim manter o cursor (que está “invisível”) por perto sem perder o contato com a região. Quem lê pela primeira vez, há de “tatear” com a “mão invisível” até acertar. Em ambos casos, de todos modos, tem-se o que eu abordava em meu capítulo quarto com Merleau-Ponty, um redimensionamento do “corpo próprio”. Se no caso da produção das notas musicais visto acima se ceifa uma possibilidade aparente de ação no ambiente da obra (uma capacidade, pois, que se assoma, mas não se realiza), neste caso trabalha-se com a “mutilação” de um “membro” efetivamente disponível e o intento, bem sucedido, de incorporação de sua falta a um novo “esquema corporal”. E aqui, novamente, é possível descolar-se do seguimento estrito da narrativa: se esta segue com “everything escapes me...etc”, propondo um paralelismo entre a história contada e a navegabilidade da obra, vê-se que de fato a incorporação da perda ao “corpo próprio” é, em última instância, uma recuperação do controle e do toque, sem os quais a narrativa não pode seguir. É um trabalho envolvendo o contraste entre “imagem corporal” e “esquema corporal”, a primeira provindo do aproveitamento dos elementos da cultura (os hábitos) em torno do meio digital (a navegação cotidiana pela internet, com cursor em seta para certas coisas, cursor em mão para outras), e a segunda, provinda do uso destes elementos para a expressão literária, fazendo o

jogo ambíguo de uma perda de navegabilidade e a sua manutenção por meio das readaptações que o “corpo próprio” é inerentemente capaz de realizar.

As orações seguintes a “I feel I've lost control” fazem a sequência: “For some time now,/ I expect but one thing./What comes next.[Já há um tempo,/ Espero por apenas uma coisa./ O que vem depois”, e neste ponto, a frase se transmuda, a cada segundo, no horário atual vigente no PC do leitor, e se ouve novamente a voz semelhante a um atendimento telefônico, a qual dá três opções temporais (em 10 anos, em 3 horas ou agora) de se realizar um encontro, ao pulsar das teclas 1, 2 ou 3. Qualquer uma das três (de fato, mesmo nada pressionar) leva ao texto “Meeting time has arrived [A hora do encontro chegou]”, o que levará ao “capítulo” 2. Evidentemente, as “opções” de tempo se reduzem apenas a realizar o encontro “agora”, apesar de que, como fica declarado pela remissão a um passado nos textos do “capítulo” seguinte, é a uma lembrança que se conduz o leitor. Quer dizer, não há outra opção senão lembrar junto com o personagem. Remarque-se, pois, que isto também retoma a tradição das narrativas com “opções” de seguimento para, em instantes, descartá-la, como um reforço da situação em que leitor e personagem estão envolvidos. A cena que se constrói ao se iniciar o segundo capítulo é a do primeiro encontro do personagem com a mulher que, no agora da narrativa, é a sua ex-companheira. A indubitável remissão ao passado, dá-se, mormente, porque em momento posterior será apresentada ao leitor uma carta de despedida dela e do filho de ambos, já crescido. Deve-se ter isso em mente para pensar o que é a característica mais importante na cena do encontro, segundo a minha perspectiva. O que se desenrola é mais um trabalho sobre o som, agora o som da fala, em conjunto com a performance da palavra escrita. Simula-se na cena o que seria um diálogo, no qual, basicamente, o personagem não consegue dizer o que intenciona. A introdução à cena, dada pelas orações ao centro da tela (que na última oração se deslocam para o baixo-centro) diz: “But the meeting was trumped./ I only realized it later. /The woman in front of me seemed so perfect, I was flabbergasted. /I couldn't say anything coherent [Mas o encontro estava carregado./ Apenas depois dei-me conta./ A mulher diante de mim parecia tão perfeita, eu fiquei boquiaberto./ Eu não conseguia dizer algo coerente”. Segundo a sua lembrança, então, o personagem ficou estupefato pela “perfeição” da mulher, ao ponto de as suas próprias palavras saírem com dificuldade. É quando a programação da obra procede exibindo a partir do meio-alto da tela uma série de orações, as quais, quando tocadas com o mouse, disparam a

sua expressão oral e a sua transformação em uma oração graficamente semelhante, porém sem sentido determinado. Eis um quadro das transformações¹⁸¹:

Have you lived around here for a long time?	Have you used the wrong ear for a long time?
What do you do for a living?	What do you do fall and evening?
You are very pretty!	You all very picky!
You have gorgeous eyes	You have college size
Do you often come here?	Dew often comes here?
Can I get you another drink?	Caning gets you into the drink
I like the way you smile.	By night they would use mine
Shall we go for a walk?	Should we go to Walter?

O leitor ouve a expressão oral da frase correta, mas a incorreta não é “dita” logo a seguir pelo personagem, e, por tanto, o leitor não a ouve. Ensslin (2014) afirma que, neste ponto, a obra está remetendo aos problemas que os programas de reconhecimento de voz podem apresentar, alterando o *output* escrito daquilo que lhes é falado. Não poderia eu discordar disto, vez que é também a incorporação de um outro objeto digital que faz parte da cultura digitalizada, e, com ele, a tentativa de fazer coincidir o orgânico-humano com o inorgânico-maquínico. O interessante, no entanto, é que aqui, em conjunto com a história, isto se reflete de uma forma em que se entende, de um só golpe, que humano e máquina podem padecer de uma mesma incompreensão mútua: assim como por vezes em um diálogo humano-humano as nossas palavras podem ser “distorcidas” em forma e/ou sentido, tal pode acontecer na tentativa de ser compreendido pela máquina. Mas, para além disso, a disposição da frase “distorcida” logo após a sua exibição “correta” falada e escrita, incorpora à obra o mesmo ouvido do leitor, quer dizer, convida-o a experimentar por si mesmo os sons da frase “distorcida” com a sua própria voz e audição, a perguntar-se como a frase X pode se tornar a frase X'. Do ponto de vista história e sua relação com a narração (cuja focalização é no protagonista) isto deve ser bem pensado. Ora, já pensando que o episódio é trazido como uma lembrança, já se deve considerar se ela é feita com precisão, e isto é algo sobre o que simplesmente não se pode ter certeza; ainda, como não se tem qualquer informação acerca da perspectiva da destinatária das frases, a mulher, não é possível saber se ela de fato ouviu *estas* distorções, outras ou nenhuma. Fica-se, então, com duas possibilidades para os fatos diegéticos: o que o personagem pensa ter querido dizer naquela ocasião e o que ele pensa ter ouvido (ambas coisas mostradas ao leitor agora), por um lado, e o que ele realmente disse e

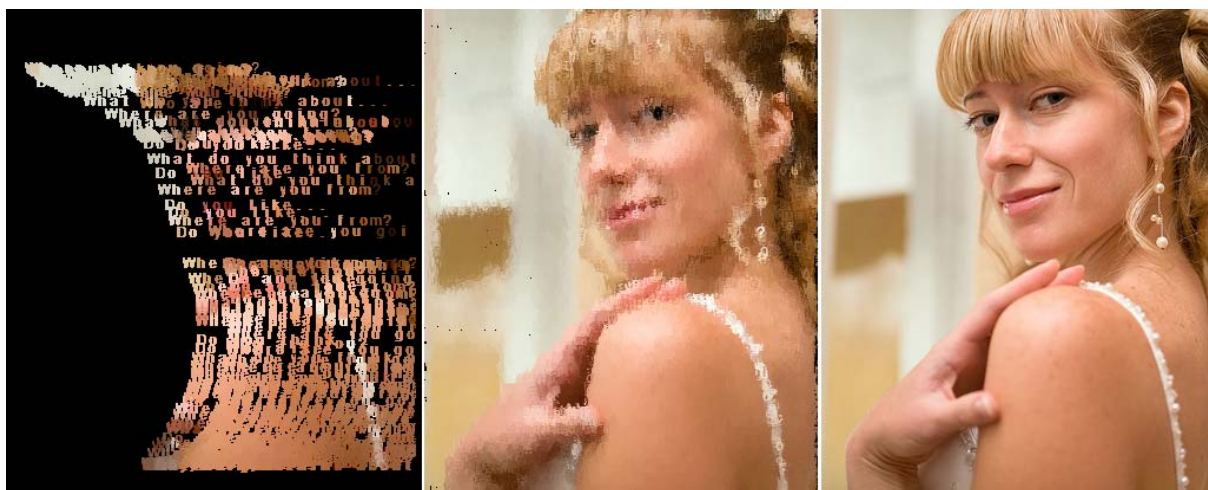
¹⁸¹ Só traduzo as orações do lado esquerdo. Em ordem: “Você vive aqui há muito tempo?/ No que trabalha?/ Você é muito bonita!/ Você tem olhos belíssimos./ Costuma vir aqui?/ Posso lhe pagar outro drinque?/ Gosto de como sorri./ Vamos dar uma volta?”.

ouviu (ao que jamais se terá acesso por meio da narração, por outro lado. Resta, pois, em razão da escolha da focalização no personagem adotada na obra, que ao leitor só cabe assumir a perspectiva *do* personagem e ouvir *com* o personagem o que ele quer dizer; nos termos de minha leitura, trata-se da incorporação da audição do leitor na mesma construção técnico-formal da obra, ou seja, de incorporar-se o ouvido do narrador ao “corpo próprio” do leitor. E isto quer dizer, em termos mais refinados, que se trata de incorporar à obra, e distorcê-lo, o mesmo sistema fonológico em que o leitor se baseia para ler quando percebe o contraste entre as frases (escritas e ouvidas) do querer-dizer com as frases (apenas escritas) efetivamente ditas (ou lembradas). O leitor é então envolvido não exatamente na vocalização efetiva e perceptível das frases distorcidas, mas, antes, situado no intervalo imperceptível da diferença profunda que garante a distinção de superfície, perceptível, entre as realizações dos fonemas que constroem as frases e o seu sentido. É a sentir a perda da própria possibilidade/capacidade de construir frases com sentido, pois, que se dá ao leitor, situando-o na diferença que separa as frases “corretas”, segundo o querer-dizer, e as frases “distorcidas” cuja audição só pode ser feita pela mesma vocalização do leitor, vez que o narrador não as vocaliza.

Ainda nesta cena, um outro investimento na visualidade é colocado. Após ouvir/ler as perguntas de que falei acima, a última oração que lá estava (“I couldn't say anything coherent”) se transforma e uma nova sequência nas orações no baixo-centro da tela se inicia: “I was distraught./ I had to ask questions to reveal her [Eu estava perturbado./ Precisava fazer perguntas para a revelar]”. Agora, por primeira vez na obra recorre-se ao uso de uma fotografia; em consonância com a situação proposta pelo texto, o encontro, trata-se de revelar a imagem de uma mulher por meio de perguntas: “Who are you?/ Do you like.../What do you think about.../ Where are you from?/ Where are you going?/ Do you think... [Quem é você? Você gosta.../ O que pensa de.../ De onde você é?/ Para onde vai?/ Você pensa...]”. Estas se fazem aparecer por duas possíveis ações do leitor: clicando em uma grande marca de interrogação no centro-esquerdo da tela, ou passando o cursor pelo centro-direito. Por ambas ações, no centro-direito vai-se revelando a imagem de uma mulher sob a sobreposição de perguntas. Considerada a forma como é dada ao leitor a capacidade de revelar a imagem, deve-se notar que a forma mais rápida e efetiva de fazê-lo é passar o cursor pela região em que a imagem está a surgir. O ato dá a impressão clara de que a imagem está sob a camada preta que em geral faz o pano de fundo de todas as telas da obra. Mas eis onde novamente faz-se o jogo entre capacidade e limitação. Em contraste com o “nada” preto que cobre a imagem, cada pedaço desta que surge é como uma revelação. E de fato, na medida em que se alcança uma porcentagem de revelação, a oração que descansa no baixo-centro se transforma

novamente, convidando a seguir a sequência e continuar o andamento da narrativa: “Without my being aware of it, this stranger became my wife./ We shared everything./ But I never got to know her truly./ Today, I still wonder./ Who is following who?/ When I love her, she loses me [Sem que eu o soubesse, esta estranha se tornou minha esposa/ Dividimos tudo/ Mas eu nunca a pude conhecer realmente/ Hoje, ainda me pergunto/ Quem segue quem?/ Quando a amo, ela me perde]”. O leitor, no entanto, tal como se fez com experimento dos círculos sonoro-luminosos mencionado acima, pode não passar o cursor sobre as orações, e tratar de continuar a revelação da imagem. É uma capacidade, uma potência que a programação da obra lhe dá. No entanto, como tem feito em outras instâncias, a concessão logo será transformada em limitação: seguindo a lógica da história que se desenrola na sequência que se escolheu por ora suspender, a mulher teve que ser revelada por perguntas, mas o leitor também *never gets to know her truly*, mesmo enquanto leitor que resiste a continuar a narrativa e fixar-se na imagem. Se, ao modo dos “Critical Code Studies” que mencionei em meu capítulo segundo, for feita uma exploração nos arquivos da obra, encontra-se na pasta “media” a fotografia, que se pode comparar com a imagem “revelada” totalmente na cena presente:

Figura 24 - À esq., o processo de “revelação”; ao meio, a “revelação” completa; à dir., a imagem nos arquivos (BOUCHARDON, 2010)



Como uma imagem algo “impressionista”, a melhor “revelação” que se pode fazer da mulher, insistindo-se em permanecer na cena, é esta ao meio. Jamais há de se alcançar o ideal fotográfico da direita, por mais que se insista em passar o cursor: mais e mais perguntas hão de se acumular, apenas reconfigurando levemente a imagem borrada. Formalmente, como quer Ensslin (2014), o procedimento literário é um uso bem patente da *ekphrasis*, “manifested ekphrasis (words literally making up the narrator’s wife’s portrait) [ekphrasis manifesta

(palavras literalmente fazendo o retrato da esposa do narrador)]”; agora, enquanto se pensa em um uso literário da linguagem em meio digital, é o elemento “hieroglífico” do movimento e toque do mouse, em conjunção com a subordinação do elemento “vulgar” ao “heroico”, que deve conduzir a reflexão: no conjunto dos materiais com que se constrói a obra, lá está a fotografia da mulher, nítida e clara, mas nenhuma ação programada da obra em curso há de permitir uma escavação sob as camadas interpostas pela interface, a qual é o ambiente em que o leitor se exerce. A cada passada do cursor, paradoxalmente, é uma nova camada de perguntas que se interpõe entre o leitor e a imagem, repetindo-a e modificando-a no mesmo movimento: o que parecia, em um princípio, a ação de desenterrar a imagem de sob a camada preta do fundo, agora se torna, de fato, um enterrá-la sob mais e mais camadas de escrita, interpostas a cada tentativa; a imagem, então, consegue estar aí, disponível, e ao mesmo tempo escapar, modificando a sua feição a cada novo intento de arrancá-la às palavras. O movimento que “escava”, na verdade “enterra”, e a *ekphrasis*, que a cada palavra deveria clarificar a imagem, só retorna à constituição da incerteza.

“When I love her, she loses me” marca o fim do segundo “capítulo”. O início do terceiro coloca no centro da tela a oração “Twenty years have gone by since we first met [Vinte anos passaram desde que nos encontramos pela primeira vez]”. A depender de onde o leitor tenha deixado o cursor após a última frase do “capítulo” anterior (“When I love her...”), ouvirá um som indistinguível, ou logo identificará “L'amour est un oiseau rebelle”, famosa ária da ópera *Carmen* (Bizet). Como indica o mesmo nome, e é coisa conhecida, basicamente o tema da ária apresenta uma visão do amor como coisa imprevisível. Em seguida falarei da experimentação com a cena, mas, por agora, convido meu leitor a considerar o que é mais provável: o cursor posicionado na região central da tela, em função da atração exercida pela mesma necessidade de se tocar nas orações para ler a sequência. Com isto, desencadeia-se a sequência: “(Twenty years have gone by since we first met) /This morning, I am reading a note she left me./ I am at a loss./ I don't know what to make of it./ Love poem or break up note? [(...)/ Nesta manhã, estou lendo uma nota que ela me deixou/ Estou perdido/ Não sei o que fazer disto/ Poema de amor ou nota de separação?]”. Esta última oração desce para o baixo-centro da tela e fica imutável por um tempo (mesmo com o passar do cursor nela), indicando, assim, que se deve proceder à exploração da cena. É quando se pode por fim interagir com o som e com o texto que agora ocupa o centro da tela. Consonante com a pergunta que descansa abaixo, o texto que se vê aparecer é a “nota”, da qual não se sabe se é um “poema de amor” ou “nota de separação”. Agora, para ler o texto, o leitor necessita experimentar o que pode fazer com o cursor. Basicamente, movê-lo para a direita faz com que

a ária toque no sentido “correto”, enquanto que para a esquerda o som dela é invertido; quanto mais próximo do centro da tela, considerando-se apenas o eixo horizontal (o vertical não tem qualquer influência), mais devagar será tocado o som. Há, pois, uma espécie de ponto invisível que determina o “sentido” em que vai a música; isto faz com que um movimento que passe de um lado ao outro desse ponto invisível faça um som semelhante ao que se obtém manipulando um disco numa vitrola (ou um tocador de fita *cassette* que permita a inversão do andamento da fita), e a impressão, logo, é a de que o leitor “segura” o som. Mas isto se dá em correlação com o texto da “nota”, que irá surgir a partir do meio da tela, em uma espécie de *fade in* e pode ser lida, uma vez completamente aparecida, em duas ordens inversas¹⁸²:

I know it's a shock for you Our love Has vanquished And the slightest misunderstanding Has dissolved The charm of our encounter Is more vivid than ever Indifference Has disappeared My love I love you From the first day, I have wondered how you can believe that/ I don't want to stay with you I want all our friends to know that "In a couple, there is always one who suffers and one who is bored"/ Is a lie, and « All I feel for you is love » I know it's a shock for you	I know it's a shock for you « All I feel for you is love » Is a lie, and "In a couple, there is always one who suffers and one who is bored"/ I want all our friends to know that I don't want to stay with you From the first day, I have wondered how you can believe that/ I love you My love Has disappeared Indifference Is more vivid than ever The charm of our encounter Has dissolved And the slightest misunderstanding Has vanquished Our love I know it's a shock for you
--	--

A ordem do lado esquerdo é a que se lê com o cursor posicionado à esquerda, e seria o “poema de amor”; a do lado direito é a que se lê com o cursor do lado contrário, e seria a “nota de separação”. Tem-se, pois, que a música toca em seu sentido “correto” junto com a “nota de separação”, e toca “invertida” junto com o “poema de amor”. Que sentido tirar dessa organização? Se a música de Bizet não for apenas um elemento ornamental, ainda que não se leve em conta mais que o sentido global da letra da ária, há certa coerência na sintonia entre o

¹⁸² Por razões que logo o meu leitor compreenderá, desta vez traduzo apenas a coluna da direita: “Sei que é um choque para você/ « Tudo o que sinto por você é amor »/ É uma mentira, e/ ‘Em um casal, sempre há um que sofre e outro que está entediado’/ Quero que todos os nossos amigos saibam que/ Eu não quero ficar com você/ Desde o primeiro dia, eu me pergunto como você pode acreditar que/ Eu amo você/ Meu amor/ Desapareceu/ (A) Indiferença/ Está mais vívida que nunca/ O charme de nosso primeiro encontro/ Dissolveu-se/ E o menor desentendimento/ Venceu/ Nosso amor/ Sei que é um choque para você”.

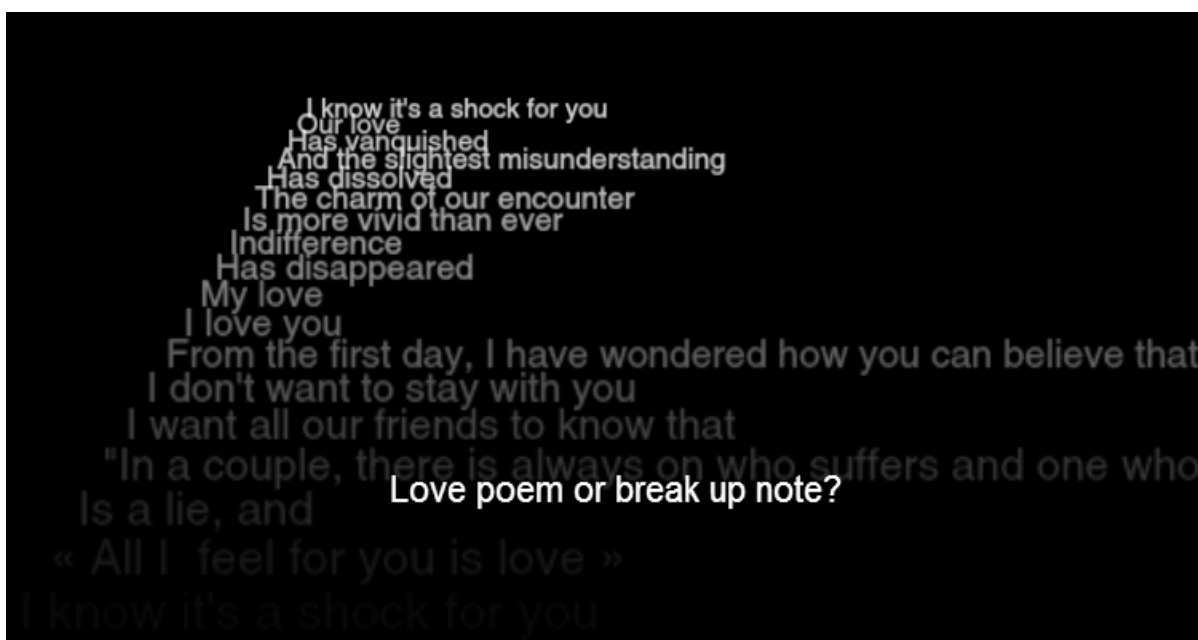
conteúdo da “nota de separação” e o sentido da música. No entanto, do “outro lado”, se for considerado o conteúdo do “poema de amor” e for “invertido” o sentido da letra da ária (o amor *não* é incerto, inconstante, caprichoso), pode-se dizer, então, que a música afirma ser o amor um sentimento claro e sem ambiguidades e, por tanto, que o “poema de amor” é exatamente um poema de amor, um amor afirmado claramente e sem ambiguidades? Creio que o primeiro caso é verdadeiro e o segundo não. Antes, a possibilidade de manipular o som parece falar alto aqui, novamente trazendo à obra a questão da imbricação de outras mídias (e suas possibilidades de manipulação) no meio digital. Assim como a digitalização dos produtos culturais tornou extremamente fácil toda sorte de reconfiguração de imagens e textos, tal se deu com o som; quando o procedimento do *backmasking* (gravar mensagens “ocultas” e trechos musicais em sentido reverso) tornou-se popular, procuravam-se mensagens pela execução reversa de vinis e *cassettes*, mas logo isto caiu em desuso com a chegada do CD e, em seguida, banal, com os aplicativos de execução de música do PC. A ária de Bizet tocando invertida “revela” uma mensagem que não existe, a de que ainda haveria o amor da parte da mulher que se separou do personagem; a dúvida entre “poema de amor” e “nota de separação” se desfaz quando a “nota” encontra um eco de sentido na ária, enquanto que o poema nada encontra naquilo que não passa de um som amorfo de uma ópera invertida.

No sentido em que eu leio a cena, então, dá-se ao leitor, e aqui de forma a coincidir com o intento do personagem de encontrar uma mensagem que não existe, a capacidade aparente de se controlar o fluxo de texto e o próprio tempo, uma vez que a música é a “arte temporal” por excelência. E, no entanto, algo que escapa ao personagem e ao leitor que com ele lê é que, se é possível organizar o texto em um sentido ou em outro uma vez que ele está todo na tela, este, o texto, *aparece* na tela, frase a frase, em uma única ordem: na da “nota de separação”. Se ao longo da obra trata-se de experimentar com o personagem as suas sucessivas perdas, parece-me que a ordem em que as frases vão aparecendo na tela tem alguma prioridade sobre a disposição que se possa dar *post hoc* à totalidade do texto constituída na tela. A ordem de aparição é, a meu ver, a ordem em que o personagem percebe o texto, quer dizer, em que o fenômeno linguístico aparece para a sua percepção e, por extensão, para a do leitor encarnado nessa percepção. Se é bem considerado o aspecto visual do texto¹⁸³, pode-se avaliar o peso da questão do tempo, por isso a mencionei. Em qualquer

¹⁸³E aqui necessito fazer uma consideração lateral, cujo tema já se assomava na cena do encontro e doravante torna-se mais premente, ainda que não diga respeito totalmente aos aspectos em que a minha leitura se interessa. Ainda no texto da “nota”, pode-se ver que há duas orações dentro de marcas de citação, mas para cada uma delas usaram-se marcas diferentes: « All I feel for you is love » e “In a couple, there is always one who suffers and one who is bored”. São “aspas francesas” e aspas simplesmente. O que fazer dessa

ordem que se escolha ler o texto já constituído, a ordem com que as frases apareceram continuam lá presentes, por uma diferenciação na transparência das letras, menos a mais sólidas de acordo com a sua “antiguidade” (quanto mais “anterior”, mais transparente).

Figura 25 - Texto da “nota”. A ordem de aparecimento fica marcada pela transparência das letras (BOUCHARDON, 2010)



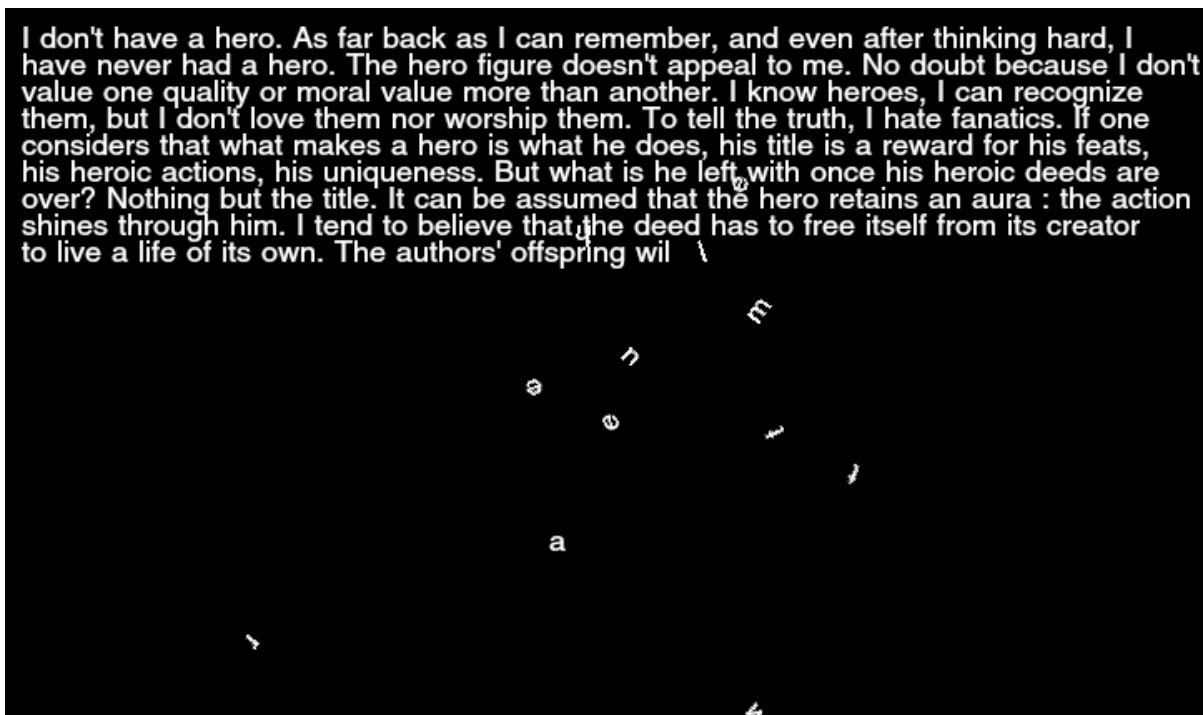
A transparência funciona, pois como se fossem marcas do processo de “retenção” pelo qual se constitui a própria percepção *do* tempo e dos objetos *no* tempo. Isto torna mais plausível, então o que chamei acima de “ecoar” o texto com a música: quando se coloca o cursor do lado esquerdo, o texto é reorganizado como “poema de amor”, mas a música torna-se o som amorfo e sem sentido, porque recordar o tempo de forma invertida é uma

diferenciação no texto? Convido meu leitor a terminar o parágrafo em que introduzi esta nota de rodapé e depois retorne aqui. Pois bem, se, como eu disse, apenas a “nota de separação” tem sentido, acredito ser plausível crer que « All I feel for you is love » refere-se a algo efetivamente dito pela mulher em algum momento da relação entre os dois, e, assim, “« All I feel for you is love » is a lie” faz todo sentido enquanto enunciado em uma nota de separação; desta feita, resta notar que “In a couple, there is always one who suffers and one who is bored” é a tradução um pouco alterada de “En amour, il y en a toujours un qui souffre et l'autre qui s'ennuie”, pensamento atribuído a Balzac, e é colocada como um ditado. No texto em inglês, pois fica aparentemente clara a separação entre uma referência a algo dito no contexto da relação e uma referência a uma frase popular. Agora, olhando-se o texto de *Loss of grasp* em francês, as duas orações estão, justamente, em aspas simples, e não “francesas”, o que desfaz a diferenciação possível no texto em inglês. Vem à tona aqui, logo, a questão da tradução. Esta obra, como eu disse em um princípio, está disponível, hoje, em quatro línguas, mas já esteve em três. Apesar de que eu não tenha feito uma comparação rigorosa entre as versões, uma coisa eu notei, pelo tanto que ela “salta ao ouvido”, por assim dizer. É que na cena do encontro, na versão inglesa em que baseio a minha leitura, as orações são faladas com forte acento francês (de fato, como se pode saber pelos arquivos mp3 da obra, e confirma Ensslin (2014), é a voz do mesmo Bouchardon); já nas demais línguas, as orações são faladas sem acento. Teria isto consequências para a leitura da versão inglesa? Certamente, algo da “dificuldade” de expressão do personagem poderia passar por aí, ainda que isto se veja anulado nas versões em outras línguas.

experiência impossível, que apenas se pode imaginar através de representações *objetivadas*, como quando se inverte, por exemplo, o andamento de um filme; quando se vai com o cursor para o lado direito, o texto se organiza na exata forma em que seu aparecer foi sendo percebido, o som toca em seu sentido correto e a “nota de separação” se encontra com a música, confirmando o próprio sentido da “nota”. Eis, pois, como o controle do tempo e do sentido do texto é montado e desmontado pela mesma cena, a potência sendo concedida e, bem refletida, sendo negada. Talvez aqui a oração do texto no baixo-centro que encerra o “capítulo” (após o texto central ter aparecido inteiro) ganhe um sentido a mais, enquanto enunciado do mesmo leitor: “What can I do?”, o que posso fazer?

O “capítulo” que segue, o quarto, apresenta outra cena de leitura-interpretação que parece reforçar a limitação do sentido proposta acima. Ele traz a cena que, por fim, vem a encerrar as comunicações entre os personagens. É a última vez que se tem acesso ao que seriam as palavras dos personagens coadjuvantes em nível diegético. Já se puderam ler as perguntas dirigidas à mulher pelo personagem-narrador, na cena do encontro, e já se pôde ler a “nota” da mulher; agora, ter-se-á acesso a um “ensaio” acerca dos heróis, escrito pelo filho. Segundo o dito pelo narrador, no texto do baixo-centro, o rapaz pediu-lhe que lesse o ensaio (eis as orações que abrem o terceiro capítulo, pois): “I can take it from my wife/ But how can my son do this to me?/ He wants me to read his paper./ But I can't focus on the words. /How come I can only read between the lines [Eu aceito isso da minha esposa/ Mas como pode meu filho fazer isso comigo?/ Ele quer que eu leia seu texto/ Mas não consigo focar nas palavras/ Como é que consigo ler apenas entre as linhas?]”. A seguir, então, começam a surgir as palavras, da esquerda para a direita, formando-se a partir da combinação entre as letras que surgem das extremidades da tela:

Figura 26 - “Ensaio” do filho formando-se de letras provindas de distintas direções (BOUCHARDON, 2010).



Na medida em que o texto vai se constituindo, ouve-se a voz do filho enunciando-o. Deve-se observar aqui que nas três instâncias em que surge o discurso dos personagens em nível digético há sempre um som associado a eles: as perguntas do encontro, a ária de Bizet na “nota”, a voz do rapaz no “ensaio”. Entre duas das situações, quando ao leitor é dado a ler o que a mulher e o filho escreveram, há um contraste, se não “gritante”, pelo menos bastante sonoro. Ora, se ao ler o ensaio do filho o personagem “reconstrói” a sua voz, quando se lê a “nota” apenas se ouve a ária. Por aí se reforça a ideia de que a “nota” tinha apenas um sentido, e a pergunta “Love poem or break up note” resta como mera pergunta retórica: se no intento de ler a “nota” ao contrário, a ária tornava-se em um som amorfo e sem sentido, agora, ao ler “between the lines” o ensaio do filho, só se ouvem dizeres de separação. No andamento da cena, essa leitura “nas entrelinhas” se faz quando o texto já está todo constituído na tela e, passando o cursor sobre ele, como quem passa o dedo pelas linhas de um texto, este se transforma na mão de clique, a qual “explode” uma parte do texto se acionada, ficando no local do clique uma das seguintes orações: “I don't love you./ You don't know me./ We have nothing in common./ I don't want anything from you./ You're not a model for me. / I want to make my own way. / Soon I will leave [Eu não te amo./ Você não me conhece./ Nada temos em comum./ Nada quero de você./ Você não é um modeo para mim./ Quero fazer meu próprio camiho./ Logo vou-me embora”. Para cada uma delas, ouve-se a dicção do filho, fortemente

marcada por cortes mecânicos, como os que se ouvem em mecanismos como o *google translate* ou nos leitores de textos para pessoas com deficiências visuais. Colocadas lado a lado esta e a cena da leitura da “nota”, novamente a busca por um sentido “oculto” (aqui, as “entrelinhas”; lá, a leitura “reversa”) resulta na prevalência do sentido de separação. São duas cenas, segundo vejo, que devem ser lidas juntas, marcando a ruptura da mulher e do filho para com o personagem.

Outrossim, como venho fazendo, devo remarcar como nesta cena em particular se constrói a ação do leitor. Já adiantei agora mesmo acima quais são as orações possíveis de se ouvir pela leitura “nas entrelinhas” do personagem. Lembrando que a elas se tem acesso pelo acionar da mão de clique nos pontos em que ela aparece ao se percorrer a superfície do texto, deve-se notar que em leituras sucessivas, quer dizer, acessando o “capítulo” diversas vezes, pode-se notar que tais pontos se distribuem de formas diferentes, em locais diferentes do texto, podendo estar sobre palavras, pontos, espaços entre palavras. Assim mesmo, os pontos de clique são muitos mais do que as orações possíveis e, de fato, um mesmo ponto pode acionar qualquer uma delas em cliques diferentes, sendo, por fim, que elas mesmas não são “ditas” em uma ordem definida. Com esta configuração da relação entre leitor e texto na cena, estabelece-se um círculo “pseudo-caótico”, por assim chamá-lo, no qual uma mesma ação há de ter uma mesma reação, porém em uma ordem imprevisível e ao mesmo tempo limitada. Assim como no passar do cursor pelas orações do baixo-centro há aquela permutação simulada da que falei páginas atrás, aqui, a mão de clique, que em um princípio “explodia” o texto em uma aparente fragmentação de letras que acorrem para se recombinar desvelando as “entrelinhas” sonoras, ela passa agora a operar em uma espécie de “*taedium clickae*”. E ainda, como acontecia nos cliques com as notas musicais dos círculos sonoros no primeiro “capítulo”, a mão que “explode” o texto esgota em poucos cliques a sua aparente potência criadora, e é imobilizada em um maquinismo que só se reforça pela voz robótica e monótona que repete as mesmas coisas *ad nauseam*.¹⁸⁴

A ideia de que todo possível diálogo com os outros se encerrou fica patente no momento mais solipsista da obra, o “capítulo” quinto. Após o encerramento do quarto, com o texto no baixo-centro estagnado em “How come I can only read between the lines”, logo na abertura do quinto o espaço ocupado pela oração se centraliza na tela e se transmuta para a pergunta “Am I so little here?”. Se até o quarto as sequencias de orações sempre fizeram referência à perda dos laços com objetos e pessoas (“Everything escapes me. Slips through

¹⁸⁴ Estaria aqui figurada a mão do “navegante” das redes sociais que volta uma e outra vez sobre a sua “linha do tempo” para apenas reencontrar as mesmas coisas?

my fingers. Objects, people”, no “capítulo” primeiro; e nos demais, referências à mulher e ao filho), agora tudo parece centrar-se no “I” do personagem. Evidentemente, mesmo nos “capítulos” anteriores remarcava-se na narração, e nos dispositivos de controle dados ao leitor, que a perda se dá partindo do “I” em relação às coisas, é disso que trata, afinal, a narrativa. No entanto, se até então o leitor se acoplava na perspectiva do personagem-narrador e perdia as coisas e pessoas *com* ele, neste “capítulo” quinto, o leitor parece redobrar-se sobre si mesmo. Ao se iniciar a sequência das orações, lê-se: [“Im a so little here?/] So easily deformed?/ My own image seems to escape me./ It fails me./ I feel manipulated”, todas no centro da tela; mas, a partir de “It fails me”; elas se deslocam para o baixo-centro novamente, pois a câmera do PC é acionada e, no centro da tela, é a imagem do próprio leitor que surge, em tempo real. Simultaneamente, sons completamente confusos de instrumentos de sopro-metal e pratos se fazem sentir. Qualquer movimento do cursor nas cercanias da imagem produzida pela câmera irá deformá-la.

Figura 27 - Instantâneo da captura de vídeo pela câmera. A imagem se deforma com o passar do cursor (BOUCHARDON, 2010)



“So easily deformed”, como dizia o texto, coincidindo, então, o “I” do narrador com o leitor que deforma a sua própria imagem. Mas eis aqui, talvez, o verdadeiro nó da trama que se tece paralelamente à história do personagem, a trama do leitor e do sentir dele *com* o

personagem: a imagem que o leitor vê de si mesmo e que aparentemente deforma com o toque *não é a sua* imagem. Que o leitor possui um corpo no meio digital, é algo daquilo que tenho tratado de estabelecer ao longo deste trabalho, e, neste intento, também tentei deixar entendido que esse corpo não possui uma representação objetiva, ou, falando com Merleau-Ponty, esse corpo não é *partes extra partes*: não pode ser essa cabeça e ombros que se mostram no centro da tela. O corpo do leitor emerge como o sentir das potências que no ambiente é possível exercer, para as quais, como já disse em capítulo anterior, são dados nomes, mas estes só podem recair também sobre representações do que é objetivo (“clique”, “arrastar”, “segurar”), como meras expressões figurativas para algo que escapa à denominação. A imagem do leitor no meio da tela é como os círculos sonoro-luminosos, como as perguntas na supracitada *ekphrasis* ou como texto-som manipulável da “nota”: o tecido de signos (em escritas “vulgares”, “heroicas”, “hieroglíficas”) que constituem corpo e ambiente, pelos quais este corpo se faz sentir em suas possibilidades e limitações de ação. O que se vê nesta cena, em que *euestou* “me vendo”, não é, pois, uma “visão de mim”, mas apenas como *posso* embaralhar uma imagem, como *posso ser-enquanto-embaralho*. Talvez por isso poder-se-ia dizer que, em um primeiro momento, enquanto constituinte da narrativa, o modo de apresentar a perda da imagem de si por parte do personagem nesta cena tem algo de desinteressante, porque romperia a experiência de entrelaçar o *eu* com um *outro*, substituindo-a por uma imagem espelhada de *mim mesmo*. É quando se tem em mente que tal imagem é *escrita e inscrição* do ambiente, e *do leitor* e seu corpo *no* ambiente, que se pode então deixar de pensá-la como representação de um objeto (*meu* corpo, *meu* rosto) e passar a experimentá-la como o toque ambíguo de quem ao querer tocar o objeto (a si mesmo), termina sendo tocado por ele, e dá-se conta de que tocante e tocado se confundem, e *isto* que parecia ser um objeto, é um *algo* tão vivo e tocante como quem se propõe a tocá-lo. O entrelaçamento, então, não se rompe; na verdade, este “capítulo” marca o seu ápice, ponto a partir do qual o personagem passará, no “capítulo” seguinte, a desvencilhar-se do leitor que se entrelaçava com ele.

A cena da imagem se esvai em *fade out* e o capítulo “sexto” abre-se com a oração “It's time to take control again [É hora de tomar o controle de novo]” no baixo-centro, renunciando o que há de vir. Na medida em que se move o cursor, letras diversas aparecerão nos extremos da tela e irão se arremessar, convergindo, para o local em que o cursor estiver. Em um princípio, a convergência de letras para o local do cursor parece resultar em uma sobreposição de caracteres sem sentido. O leitor deve, assim, calibrar a sua motricidade com o fenômeno das letras, quer dizer, entender que pelo movimento paulatino do cursor é possível

controlar a disposição que as letras irão adotar: se o cursor for movido da esquerda para a direita, as letras formarão palavras em uma cadeia que se articulará sintaticamente, formando orações. Com o domínio deste movimento e a sucessiva formação destas orações, assim como com as mudanças que se dão nas orações do baixo-centro, dar-se-á conta o leitor de que ambas séries de orações são as mesmas. Desta forma, o texto do meio da tela é igual ao da sequência de orações do baixo-centro, com a diferença de que ele repete as orações e a sua sequência é em outra ordem. Eis a sequência do baixo-centro (quer dizer, a narração): “It’s time to take control again./ To stop going round in circles./ Find some guidelines./ Shape events./ Give meaning to my actions./ Stop going round in circles [É hora de tomar o controle de novo/ De parar de andar em círculos/ Encontrar alguma linha de orientação/ Dar forma ao eventos/ Dar sentido às minhas ações]”. Se é hora de “tomar o controle” novamente, isto parece iniciar-se, pois, com o domínio do movimento que faz coincidir as duas séries de texto. Se o leitor exercitar a memória, dar-se-á conta de que, por primeira vez, aquilo que ele vê/lê no texto do baixo-centro é quase que idêntico aos fenômenos que acompanham o texto no meio da tela. Se até agora o texto do baixo-centro era mais bem uma espécie de descrição do que se dava no meio da tela, agora, descrição e descrito coincidem quase que rigorosamente, e o aparecimento caótico das letras pode ser transformado, pela ação do leitor, em ordem.

Não obstante, este “capítulo” ainda tem mais uma cena. Ao centro da tela abre-se uma caixa de texto, dentro da qual o cursor se transforma no sinal de cursor de texto, e na qual pisca um traço vertical, típico dos processadores de texto à espera de digitação. Se na cena anterior anunciava-se a hora de “tomar o controle” novamente, e, com efeito, isto parecia estar acontecendo, a caixa de texto à espera do *input* do leitor irá desfazer a ideia, ainda que em um sentido bem especial. Quando nela vai-se digitando, não importa o quê, o texto troca-se no que já está programado pela obra: “I’m doing all I can to get a grip on my life again./ I make choices./ I control my emotions./ The meaning of things./ At last, I have a grasp [Estou fazendo tudo o que posso para tomar a minha vida de volta/ Eu faço escolhas/ Eu controlo as minhas emoções/ O significado das coisas/ Por fim, tenho toque novamente]”. Que ressonâncias pode isto ter com o “capítulo” anterior, o da imagem capturada pela câmera? Lá, temos uma imagem como *input* do leitor, aqui, o pressionar das teclas. Se, como eu dizia, bem pensada, aquela não é uma imagem *do* leitor, porque este só existe enquanto ação de deformar, agora, diante da modificação programada de “seu” texto, deve-se pensar que aquilo que ele escreve, a sequência de caracteres que ele decide inserir, tampouco é *seu* texto, porque a ele simplesmente não se dá a oportunidade de redigir algo. Vendo atentamente, nota-se que a obra permite que se enxergue por um breve instante o *input* do leitor, para logo alterá-lo

àquilo que está prescrito pelo programa. A diferença entre *input* e *output* aqui é verdadeiramente, pois, a marca de sua existência, e não o aparecer da *sua* letra, nem o fato posterior de estar alterada: o desaparecer mesmo do caractere inserido, a retirada do mesmo *apelo à escrita* que a caixa de texto e seu cursor piscante haviam feito. Quando esta caixa aparece, é todo um outro gesto que apela à corporalidade do leitor; apelo, por assim dizer, para que passe a concentrar as suas possibilidades de ação nos seus “dedos-de-escrever” e deixe em descanso latente o seu “cursor-de-tocar”, para que agora a sua existência no ambiente se exerça como escrever. É a resposta ao apelo por tal exercício que se verá tolhida pela obra.

Há que se notar também que ao aparecimento da caixa já não há orações no baixo-centro, a semelhança entre orações do baixo-centro e texto do meio da tela agora é mesmo total, ao ponto que, bem observado, ele é igual aos demais textos do baixo-centro que foram surgindo ao longo da obra, de orações curtas, sempre com referência ao “I” do personagem. Ora, se o leitor tem a possibilidade de inserir qualquer caractere do teclado em cada um dos espaços previstos pela caixa (uma contagem de toques totais do texto ao fim da cena deixa saber que são 133), e qualquer um deles irá se mudar para o que está pré-determinado, é como se o próprio digitar do leitor tivesse passado a figurar como aquela permutação simulada já mencionada e, agora, o personagem estivesse “tomando o controle” de sua vida das próprias mãos do leitor.

Da cena em que se colocam em ordem as letras disparadas em direção do cursor à cena em que o leitor escreve na caixa, trata-se, pois, de “tomar o controle” novamente. Na primeira, ainda há uma separação entre a voz narrativa do personagem, no texto do baixo-centro, e os elementos com que se lida no meio da tela; na segunda, como assinaléi, ambos locais se juntam em uma só escrita, na caixa ao meio da tela. Assim, na primeira, a separação aponta ainda para uma espécie de trabalho do leitor *com* o personagem; na segunda, há, de fato, um trabalho *do personagem contra o leitor*. O “capítulo” quinto, segundo o vejo, ao trazer um simulacro da imagem do leitor para o centro da obra, marca uma espécie de ruptura do pacto tácito que se estabeleceu entre o leitor e o personagem enquanto ainda se tratava de narrar a perda dos laços com as demais pessoas. Até o “capítulo” quarto, dava-se a narrativa dessas perdas por parte do personagem, e o leitor assumia a sua perspectiva e perdia *com* ele. No quinto, marca-se a centralização da história no personagem, separado já das coisas e pessoas perdidas. No sexto, por fim, em sua primeira cena, o meio da tela – que sempre foi o espaço em que o leitor até o quarto “capítulo” experimentava os eventos *com* o personagem – começa a espelhar os enunciados deste; e na segunda cena, os enunciados passam a ocupar

aquele espaço, expulsando o leitor ali colocado, como se fosse este o mesmo caos com o qual o personagem lutava para expressar a sua história. O leitor pode tratar de rebelar-se contra a disposição adamantina com que a caixa de texto se impõe. Assimilado agora ao caos que fazia o personagem perder os laços com as coisas, pode o leitor, em vez de tratar de digitar um texto, exercer sua única possibilidade de ação na forma da aleatoriedade, inserindo indiscriminadamente quaisquer letras: estas serão de imediato retificadas, como já aponte; ou pode, como um último “grito” de inconformidade, “apertar” e manter uma só “tecla” para preencher o espaço com a mesma letra repetida ao infinito: aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa..., assim que parar de exercer-se, o seu longo protesto será imediatamente recuperado no sistema que o tolhe. Deixa-se que o gesto alcance o além do que efetivamente pode, para em seguida trazê-lo à realidade incontornável do que *não pode*.

2. Leitura 2. *Dear Esther: game, convenções e suicídios*

2.1 *Game* e literatura em meio digital

Ainda que minha tese não tenha a intenção de se embrenhar nos meandros dos *Game Studies*, há de lembrar-se meu leitor de que os jogos de computador tiveram seu momento de consideração no capítulo terceiro: inevitavelmente, na dinâmica que constitui o âmbito dos objetos digitais, eles não de estar presentes enquanto um de seus componentes; inclusive, são bastante importantes na constituição do que é a linguagem em meio digital, já que deles provêm diversas formas bem comuns de elementos culturais do meio digital.

Ora, se ficou bem entendido que o meio digital e suas expressões constituem-se semioticamente tanto de *remediações* de objetos culturais precedentes como de objetos exclusivamente inerentes a ele (inexistentes fora do meio digital, a não ser por uma nova remediação, cujo produto seria semioticamente diferente), deve-se entender que os jogos de computador não poderiam escapar a este fato. Outrossim, deve-se observar que essa posição não vai sem polêmica, já que, de acordo com a literatura acerca do problema, há um debate acalorado, dentro do qual necessito me posicionar minimamente.

Quem acompanhe a literatura sobre *games* no campo das humanidades, mesmo que o faça superficialmente, há de inteirar-se da tensão existente entre os denominados “ludologistas” e “narratologistas” (SIMONS, 2007). Os primeiros afirmam filiação aos estudos de jogos, em sentido amplo, social e antropológico, derivados da obra de Huizinga e outros. Por outro lado, os segundos derivam sua posição da tradição dos estudos da narrativa (formalismo russo, estruturalismo francês e sua transposição para o âmbito teórico anglo-americano), assim como de sua aplicação nos *Media Studies*. A “batalha”, por assim chamá-la, dá-se na tensão entre os que afirmam ser a narratologia insuficiente para dar conta do que é a *gaming situation*, a situação do jogador, (e agir de uma forma “colonial” sobre o campo dos estudos de jogos) e os que afirmam serem os *games* uma modalidade de narrativa, subsumível aos conceitos narratológicos, assim como também serem os jogos de computador um elemento do conjunto dos *new media* e, por isso, perfeitamente aptos a serem investigados pelo ferramental resultante da transposição da narratologia para o campo do cinema e dos *new media* (CORLISS, 2011).

Pender aqui para um “lado” ou para outro seria irresponsável de minha parte sem fazer um acompanhamento detalhado do debate, exibindo com clareza e justeza a posição de cada qual. Não posso, no entanto, proceder nessa tarefa, que excede os limites de meu estudo. Tratarei de elaborar uma posição intermediária, que basicamente se resume a afirmação de um

espectro: por vezes, a narrativa é irrelevante, e interessa muito mais debruçar-se sobre a *gaming situation*; por vezes a narrativa se constrói de tal forma a igualar-se em importância com a *gaming situation*, a qual adota a repetição de padrões de jogabilidade conhecidos (a grande variedade de *first person shooters* é um exemplo eloquente); em outras palavras: a narrativa pode não ter importância alguma ou a narrativa pode ter grande importância. Agora, o que quer dizer “importância” aqui?

Ben-Porat (2012) fez um estudo sobre o funcionamento das alusões intertextuais entre jogos e obras literárias clássicas e populares. Sua conclusão é taxativa: “Markers of local allusions, metaphoric or metonymic, are not noticeable in games (or dismissed as irrelevant), unless a literary scholar is looking for them [Marcadores de alusões locais, metafóricas ou metonímicas, não chamam a atenção em *games* (ou são descartados como irrelevantes), a não ser que um acadêmico de literatura esteja procurando por eles]” (BEN-PORAT, 2012, p. 270). Neste caso, pois, a função da alusão à literatura é totalmente irrelevante para o jogador, e a narrativa aludida não tem qualquer determinação no curso dos acontecimentos no jogo. No entanto, isto não quer dizer que os jogos são desprovidos de uma narrativa, mas apenas que esta possui relações demasiadamente superficiais com a obra literária que supostamente lhe dera inspiração, não importando, de fato, o conhecimento da obra para o ato de jogar o jogo, mas, antes, os próprios desafios colocados pelo jogo e a narrativa por ele proposta, que funciona, esta sim, como o motor do jogo. Para remeter-nos a um dos argumentos fortes do lado “ludologista”, a narrativa depende da jogabilidade construída pela programação:

The relationship between games and stories is a hierarchical one: game engines are also potential story-producing devices, but not vice versa. So the game system is the more basic, fundamental, encompassing structure; the story is merely one of its possible uses (AARSETH, 2005, p. 503; citado diretamente por mim, mas também por Ben-Porat (2012, p. 262), pelo qual soube da existência deste texto).

A relação entre *games* e histórias é hierárquica: plataformas de *game* são potencialmente mecanismos de produção de histórias, mas não vice-versa. Assim, o sistema do *game* é a estrutura fundamental mais abrangente; a história é apenas um de seus usos possíveis.

Espen Aarseth é um dos maiores opositores da abordagem narratológica e, como se vê, recusaria completamente a minha posição de que pode haver *games* em que a narrativa tivesse igual importância com a *gaming situation*. Não quer dizer isto que ele descarte a contribuição que a narratologia pode dar aos estudos de jogos, mas apenas que ela não pode ser a abordagem matriz para estudá-los. Como ele mesmo admite, elementos como o cenário e caracterização podem ser propriamente estudados por meio da narratologia, tendo estes um papel, ainda que acessório para construção do jogo, de certa importância para a compreensão

da experiência do jogo¹⁸⁵. Afeito à construção clara e distinta de tipologias e categorias de análise que sejam capazes de abranger o maior número possível de exemplos empíricos, afirma que todo jogo que possua uma história, quer dizer, que apresente uma narrativa, pode-se resumir ao percurso de um ponto A a um ponto B. Este percurso pode ser proposto de três formas básicas: orientado para o lugar, orientado para o tempo e orientado por um objetivo; tais formas podem ainda ser combinadas de quatro maneiras, formando-se sete tipos básicos, os quais podem, por sua vez, ser adotados em partes diferentes do percurso, imbricando-se uns nos outros. Estes são os elementos propriamente “ludológicos” do aspecto “narrativo” (há outros elementos, não respeitantes a este, como jogabilidade, agência, perspectiva etc., os quais não abordarei) de jogos com “narrativa”, sobre cujo uso (e combinatória) pode-se articular uma história. Assim, em um jogo orientado por um objetivo, as características de um personagem (ter certos poderes e fraquezas, por exemplo) importam mais em relação à realização do objetivo do que especificamente sobre considerações acerca do personagem em si mesmo. O caráter narrativo do jogo é, pois, subordinado ao jogar em si mesmo, sendo comum, inclusive, que os momentos propriamente narrativos do jogo se vejam dissociados do ato de jogar, quando a ação do jogador é suspensa (cessa o controle) e ele se torna um espectador. Pode-se lembrar aqui de alguns casos, como, junto com Aarseth (2005, p. 503), *Half Life*, ou ainda *Another World*. Em suma, a “narratividade” que se pode auferir de um jogo decorre da relação entre os elementos do jogo enquanto jogo, os quais têm a ver muito mais com uma tradição da arquitetura de jogos do que com a tradição literária.

Agora, se, tal como tratei de propor no capítulo terceiro, os jogos se integram ao sistema dos objetos digitais e terminam por fazer parte dos meios expressivos de uma linguagem em meio digital, eles estão abertos à possibilidade de serem fontes de recursos expressivos para a construção de objetos que, talvez de partida, possam chamar-se de não-*games*, retendo-se a palavra *game* na locução para lembrar de onde partem alguns dos traços que caracterizam ditos objetos. Meu leitor pode lembrar-se de um dos exemplos que mencionei, referentes ao momento “hieroglífico” da literatura em meio digital, *New Word Order: Basra*. De um ponto de vista estritamente técnico, é um *MOD* do jogo *Half Life*, aproveitando-se a infraestrutura do atirador em primeira pessoa em 3-D. No entanto, enquanto *game* em sentido estrito, não pode funcionar, pois perdeu toda “orientação” no sentido mencionado acima junto com Aarseth: não há ponto de partida e chegada, não há objeto a ser

¹⁸⁵ “Aarseth, emphasize the important contribution of the narrative (including characterization and scenery) to the playing experience, and the concomitant utility of narratology to game studies [Aarseth enfatiza a importante contribuição da narrativa (incluindo caracterização e cenário) para a experiência do jogar, e a importância concomitante da narratologia para os estudos de *games*” (BEN-PORAT, 2011, p.261).

obtido, não há tempo a ser vencido. Não há, pois, qualquer fim, a não ser usar as armas do avatar para destruir letras dispostas no ambiente. O sentido de uma tal tarefa é muito mais alegórico do que prático: as letras disponíveis no ambiente são insuficientes para construir palavras (quanto mais qualquer frase, e menos ainda, oração), restando a opção de adotar-se um olhar mais global sobre a situação, considerando o título da obra, os gestos do leitor e os materiais com que se constrói o ambiente. Assim o título coloca a situação bélica instalada na região de Basra, politicamente resultante da intervenção do ocidente, o qual se representa de forma irônica pelo mesmo modelo de jogo adotado, exaustivamente explorado na indústria anglo-americana: o soldado-atirador, em uma missão contra os “terroristas”. A pobreza do vocabulário (ou do abecedário) no ambiente pode estar mostrando a destruição das possibilidades expressivas decorrente da violência extrema a que se está sujeitando uma região em guerra, e o pouco que está ali de pé enquanto retalho de alguma expressão, está suscetível ao dispor violento do avatar, que vem impor a “nova ordem de palavras”. Apesar de serem elas um elemento quase decorativo em contraste com o aspecto visual e motriz propiciados pela obra, o ditame de Simanowski (que já evoquei algumas vezes e ainda o farei nesta parte final do trabalho) acerca da função da palavra se faz sentir: importa mais a performance da palavra e, neste caso, tal performance sendo a sua absoluta impotência. O meu leitor não precisa concordar com esta interpretação, evidentemente. Como ilustração do problema abordado nesta abertura de capítulo, no entanto, ela deve esclarecer o que se está considerando como apropriação do *game*, e sua integração à linguagem em meio digital, enquanto elemento para o uso literário da linguagem em meio digital.

A apropriação dos elementos do *game* pode ter, como quis mostrar acima, diferentes usos. No geral, os MODS visam a ampliar aspectos intrínsecos à experiência do jogo, como expansão de níveis, inclusão/alteração de personagens, habilidades, música etc. O que *New Word Order: Basra* faz é deslizar o MOD na direção do uso literário do objeto digital que chamamos de *game*, é algo que escapa aos propósitos da jogabilidade e, assim, torna o tipo de intervenção mais aberta a explorações menos ligadas estritamente (e de direito) a uma abordagem “ludológica”. Um pouco mais além nesse deslizamento, pode-se pensar na produção de *games* como a caracterizada por Domenico Quaranta, que “introduce alternative narratives or *bypass gaming dynamics* to focus on the creation of navigable virtual worlds and characters whose psychological development interests us more than their adventures [introduz narrativas alternativas, ou *deixam de lado a dinâmica dos games* para focar-se na criação de mundos virtuais navegáveis e personagens cujo desenvolvimento psicológico nos interessa mais do que as suas aventuras]” (QUARANTA, 2006, p. 295, cursiva minha). Eis uma

possibilidade em que a *gaming situation*, do ponto de vista estrito da jogabilidade, pode ver-se suspensa em favor de uma narrativa mais ligada a aspectos que transcendem objetivos *do jogo*. Ainda que não o possa afirmar categoricamente, creio ser difícil encontrar um *game* industrial cujo objetivo seja inteirar-se do estado psicológico do personagem. Pelo contrário, em geral este pode ser uma premissa apenas para introduzir a história do personagem, que logo dará lugar ao jogar em si mesmo (por exemplo, um jogo em que a recuperação da honra ou a vingança seja o contexto em que o personagem deve vencer rivais, superar obstáculos etc.). Não gratuitamente, os *games* que flertam com este limite, são tratados (por exemplo, pelo mesmo Quaranta) como *Game Art* e são objetos de reflexão acerca de como os *games* vão-se introduzindo no domínio das artes (QUARANTA e BITTANI, 2006). É nesse contexto, pois, que quero referir-me a *Dear Esther* (PINCHBECK, 2012) neste capítulo. Mostrarei como, em consonância com o proposto por Simanowski acerca da função da palavra na literatura em meio digital, os dizeres que se espalham ao longo do jogo têm uma função importantíssima, empregando inclusive recursos poéticos, e sua jogabilidade ao mesmo tempo em que remete às convenções do *first person shooter* e aos *games* de aventuras, entram em ressonância com as palavras, criando uma *narrativa* com profundidade psicológica, um *pathos* melancólico, que se resolve de forma em que o *game* vê-se deslocado para o âmbito de um uso literário da linguagem digital provinda do universo dos *games*. Uma experiência, pois, em que a “estética da mutilação” faz-se sentir sobre o corpo prometido pelas convenções da cultura digital construída em torno do *game*, transformando a narrativa em um suicídio ritualizado.

2.2 *Dear Esther* e os *first person shooter*

Apesar de na seção eu colocar primeiro o nome da obra, algumas palavras, antes, acerca dos *first person shooters* (FPS). Vê-se que a locução combina duas coisas: a “primeira pessoa” e o “atirador”; portanto, é preciso considerar cada termo em separado e, logo, a junção entre eles. Tratarei de ser breve nas definições, para conduzir o leitor prontamente ao que me interessa expor de fato. Ora, como é fácil (e até banal) intuir, a “primeira pessoa” aqui refere-se à perspectiva do jogador em relação ao mundo em que se desenvolvem as ações e se dão os eventos de um jogo. Como bem mencionava Manovich (2001, p.90), essa perspectiva visual no contexto dos *games* repousa sobre um dispositivo que primeiramente foi cinematográfico. O que já diz bastante: tal perspectiva permitia tanto “ver” o espaço construído pelo filme desde “dentro” de um personagem, como desde um observador

diegético ou até uma narração onisciente. Com a abertura para uma visão como essa, dá-se o lugar, igualmente, para transparecer outras características não puramente visuais (como ângulo de visão, obstáculos à visão no espaço etc.), mas também objetivas e subjetivas: objetivas, no sentido da fisiologia do personagem (óculos, binóculos, problemas de visão etc.), subjetivas, no sentido de interferências psíquicas na constituição do visado (pessoas aumentadas pelo sentimento de inferioridade, pessoas com feições aterrorizantes em função do medo do personagem que vê, pessoas/objetos/ambientes distorcidos por mal-estar ou entorpecimento etc). Tais possibilidades do cinema, passadas ao âmbito dos *games* (ou *ambiente*, considerando as características e transformações tecnológicas já abordadas em capítulos anteriores), foram aproveitadas e, igualmente, desenvolvidas em direção do que almejaram os criadores e seus consumidores (através dos *feedbacks* característicos do mercado). O “atirador”, por sua vez, já existia no âmbito dos *games* praticamente desde os seus primórdios (dos abordados acima, no capítulo terceiro, pode lembrar-se o leitor de *Space Invaders*, entre outros). A combinação entre “primeira pessoa” e “atirador”, já existente, de todos modos, no cinema anterior ao surgimento dos *games*, foi algo que teria que surgir em algum momento, dadas as possibilidades, no âmbito dos *games* (e nela se inscreve a linhagem desde *Wolfenstein* aos *Counter Strike* e além). Agora, o que vale frisar aqui é que “primeira pessoa” não necessariamente se combina com “atirador”, algo que, em teoria, parece óbvio, mas, na prática, nos discursos que classificam, não parece muito enfatizado. Em um recente *handbook* sobre estudos de *game*, lê-se:

From the technological perspective, another concept closely related to immersion is the sense of presence. Slater et al. define presence as the sense of “being in a virtual environment.” As such, it specifically relates to technologies that offer a virtual environment in which a person can represent themselves [sic]. In games, this would most typically be a first-person shooter, like *Call of Duty: Black Ops*, where the player has the perspective of a person in a virtual world that looks like a real place and is able to navigate through the world to explore it, find enemies, and kill them (CAIRNS et al., 2014, p. 351)

De uma perspectiva tecnológica, outro conceito relacionado de perto com a imersão é o senso de presença. Slater et al. Definem presença como o sendo de ‘esta em um ambiente virtual’. Enquanto tal, isto se relaciona especificamente com tecnologias que oferecem um ambiente virtual em que pessoas podem se representar. Em *games*, isto seria mais tipicamente um atirador em primeira pessoa, como *Call of Duty: Black Ops*, no qual o jogador tem a perspectiva de uma pessoa em um mundo virtual, que se parece com um lugar real, e pode navegar a través dele para explorá-lo, encontrar inimigos e matá-los.

Por vezes, pois, a distinção necessita ser feita ostensivamente. Por exemplo, no fórum sobre *game* de um renomado sítio de tecnologia, lê-se:

*Shooter: The shooter genre is the one that I have the biggest gripe about. People go around labelling games as "first person shooters".. although that is correct, calling a game that puts you in first person perspective but doesn't require that you shoot

anything is STILL considered a FPS. So.. here is my definition. A "shooter" is simply a game that requires some type of Aim. Aim, implying that the player must control a cursor, or move their character to aim at certain things and 'shoot' them to take them out. There are different sub-genres of shooters, and apparent types, but they are all still shooters. Examples: Duck Hunt, Doom, Quake, Half-life, Jedi-Knight 2, To The Earth, Time Crisis, Deer Hunter

*First Person (FP): First person games require the player to see through the eyes of the character in a game. That is it. Just because a game is first person doesn't AUTOMATICALLY (although it usually is the case) make it a shooter. Examples: Myst, Doom, Quake, Half-life, Counter-strike, Metroid Prime.¹⁸⁶

*Atirador: O gênero atirador é um pelos quais eu tenho mais incômodo. As pessoas vão por aí rotulando jogos como "atirador em primeira pessoa"; ainda que seja correto, chamar um jogo que lhe põe em perspectiva de primeira pessoa mas não requer que você atire, AINDA é considerado FPS. Então, eis minha definição. Um "atirador" é apenas um jogo que requer algum tipo de mira. Mirar implica que o jogador ainda tenha que controlar um cursor, ou mover seu personagem para mirar em certas coisas e 'atirar' para destruí-las. Há diferentes sub-gêneros de atiradores, e tipos aparentes, mas todos eles ainda são atiradores. Exemplos: Duck Hunt, Doom, Quake, Half-life, Jedi-Knight 2, To The Earth, Time Crisis, Deer Hunter.

* Primeira pessoa (FP): Jogos em primeira pessoa requerem do jogador que ele veja através dos olhos do personagem em um jogo. É isso. Apenas porque um jogo é em primeira pessoa, não o trona AUTOMATICAMENTE um atirador (ainda que usualmente seja o caso). Exemplos: Myst, Doom, Quake, Half-life, Counter-strike, Metroid Prime

Como implicado pelas palavras do acadêmico e do frequentador do fórum, a "primeira pessoa" *typically* e *usually* são "atiradores", mas não necessariamente. Quer dizer, a primeira pessoa é um dos recursos formais a se empregarem no *design* de um jogo, mas combina-se com outras características relacionadas ao seu gênero. Exemplos de primeira pessoa sem ser atirador são simuladores de voo e de corridas automotivas, os quais cruzam a perspectiva com o objetivo do jogo, remetendo às categorias de Aarseth acima: no caso dos simuladores (de forma geral) chegar de A a B, e no caso das corridas, chegar de A a B antes que outros o façam, o que implica uma orientação para o tempo. Mas os cruzamentos podem ser outros, como no caso do gênero *adventure*, no qual se trata de chegar de A a B vencendo obstáculos, encontrando atalhos, objetos de poder etc.

Eu precisaria fazer um percurso que lembraria uma "teologia negativa" para levar meu leitor ao ponto a que desejo. Em vez de ir negando cada um dos atributos ao meu objeto, *Dear Esther*, direi de forma sintética que a obra é *first person*, mas não é *shooter*. Tampouco é *adventure*, não propõe a solução de problemas, nem esforçar-se para encontrar saídas de intrincados labirintos, nem conseguir poderes para se chegar ao fim; tampouco é necessário derrotar adversários. Essa característica (ou falta de características que definam) coloca *Dear Esther* em uma situação interessante: no limite dos domínios do convencionalmente aceito como *game*. Uma olhada nas resenhas recebidas quando de seu lançamento ressalta a

¹⁸⁶ <https://arstechnica.co.uk/civis/viewtopic.php?f=22&t=702456>

indefinição. O sítio metacritic.com colhe resenhas dos principais sítios de avaliação de *games*; nele, podemos ler, distribuídas tanto entre as negativas como entre as positivas, a pergunta ou a dúvida acerca de como referir-se a *Dear Esther*:

- (...) a new playable indie experience that escapes from the boundaries of traditional gaming.
 - (...) Maybe not properly a videogame, Dear Esther speaks directly to gamers' souls.
 - (...) An interactive experience you need to live, if you're into mellow stories, but not really a "game" in and of itself.
 - (...) It's difficult to define Dear Esther as a proper game, but you'll surely want to play it more and more.
 - (...) If you're into the idea of experimental "games" pushing the boundaries of the medium, you might like Dear Esther.
 - (...) Is it a game? I can't say I know the answer.
 - (...) To call this piece "a game" and rate it as an ordinary game is not fair.¹⁸⁷
-
- (...) uma experiência *indie* nova, que escapa dos limites dos *games* tradicionais.
 - (...) Talvez não propriamente um *videogame*, Dear Esther fala diretamente à alma dos *gamers*.
 - (...) Uma experiência interativa que você precisa viver, se você gosta de histórias densas, mas não realmente um “*game*” por si mesmo.
 - (...) É difícil definir Dear Esther como um *game* propriamente, mas você querará certamente jogar mais e mais.
 - (...) Se você gosta da ideia dos “*games*” experimentais empurrando os limites do meio, você pode gostar de Dear Esther.
 - (...) É um jogo? Não posso dizer que sei a resposta.
 - (...) Chamar esta peça de “um *game*” e avaliá-la como um *game* normal não é justo.

Talvez as próprias palavras da equipe criadora de *Dear Esther* possam apontar para algumas das razões pelas quais, enquanto “game”, foi recebido com estranheza por uma boa parte dos resenhistas e jogadores em geral. Em uma entrevista, pode-se ler que uma das linhas de criação foi justamente evitar o “traditional gameplay from a typical FPS space, leaving nothing but the story to keep the player engaged [modo de jogar tradicional de um típico espaço *fps*, deixando apenas a história para manter o jogador engajado]” (BRISCOE, 2012)¹⁸⁸; além disso, diversos elementos familiares de jogos *first person shooter* são retomados, como *Half-Life*, *System Shock 2*, *Metro 2033*, *Doom3*, *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*¹⁸⁹. Parece natural, pois, que o contraste entre referências e intenção dos criadores tenha levado grande parte dos que experimentaram a julgarem pelo estranhamento. Em *Dear Esther* estão de certa forma presentes a atmosfera sombria dos cenários apocalípticos e, por

¹⁸⁷ <http://www.metacritic.com/game/pc/dear-esther/critic-reviews>. É interessante também clicar na aba “user reviews”; vê-se que as avaliações negativas quase se igualam às positivas, e a tônica é dizer que *Dear Esther* não funciona como *game*.

¹⁸⁸ http://www.peworld.com/article/251408/up_close_with_dear_esther_level_designer_robert_briscoe.html

¹⁸⁹ http://www.whoinspired.com/wiki/Dear_Esther. Meu leitor pode ter uma ideia das influências vendo vídeos de sessões de jogo. A começar por *Dear Esther*: <https://www.youtube.com/watch?v=cEjvpHpVyiW> ; *Half-Life*: <https://www.youtube.com/watch?v=fB4ScIujr8A>; *System Shock 2*: <https://www.youtube.com/watch?v=DswRbPkHThg> ; *Metro 2033*: <https://www.youtube.com/watch?v=ofRUiZRh5n8> ; *Doom 3*: https://www.youtube.com/watch?v=afq_kMvXNiU ; *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*: <https://www.youtube.com/watch?v=dJNDnZbwX5s>

um bom tempo durante a primeira parte, tem-se a impressão de quem algum ser (humano ou não-humano) poderá surgir no cenário, dando início ao conflito ou aventura que deverá guiar a ação.

Por essas características, pois, *Dear Esther* entabula um diálogo com a tradição e as convenções dos *games* em *FPS*, incorporando os traços de simulação e realismo (este, muito importante, como mostrarei no momento oportuno) do ambiente e das ações e, ao mesmo, tempo coloca-as em tensão com a contínua inserção de uma voz narrativa, que se ouve e se lê ao longo do percurso de leitura. De acordo com o que venho propondo ao longo de meu trabalho, vejo nessa tensão entre *ação* e narrativa um procedimento de mutilação de um corpo-agente tipicamente proposto pelos *FPS*.

2.3. *Dear Esther*: um suicídio ritualizado

Meu leitor com razão pode tomar o resumo que segue como algo extremante cru, mas é tal como vejo as coisas e, segundo penso, tenho elementos para sustentar tal visão: basicamente, *Dear Esther* é uma narrativa em que o leitor leva o personagem ao ponto em que este escolheu para realizar o seu suicídio. As razões do personagem para acabar com a própria vida são expostas ao longo do desenrolar-se da narrativa, mas, de forma direta, está ele tomado de uma profunda melancolia por causa da morte de sua companheira/esposa em um acidente de carro. Dito isto, darei uma visão mais geral, para então retornar à questão do suicídio.

Dear Esther situa o personagem em uma ilha, na qual não há mais seres humanos que ele mesmo. Além de si, há algumas aves e a flora do local. A única interação com outros agentes é o ocasional voo de algumas destas aves. São quatro os “capítulos”: “The Lighthouse”, “The Buoy”, “The Caves” e “The Beacon”¹⁹⁰, os quais, como geralmente se dá no âmbito dos *games*, vão sendo “destrancados” na medida em que são completados. Quer dizer, a partir da instalação do programa, só se podem escolher os capítulos a serem acessados após ter-se passado por todos eles¹⁹¹. A passagem do tempo fica marcada pela mudança da luz: os dois primeiros capítulos são à luz do dia, o terceiro é dentro de uma caverna e o quarto é pela noite. Não obstante, o tempo é “estático” no “interior” de cada capítulo, e só se percebe

¹⁹⁰“A casa de luz”, “a bóia”, “as cavernas” e “o farol”. *Lighthouse* e *beacon* significam aproximadamente o mesmo, ambas coisas servem como guias para navegação. Nos termos concretos referentes a *Dear Esther*, a primeira é realmente uma pequena casa com uma torre que é um farol, o segundo é apenas uma altíssima torre, que é um farol igualmente. Mais adiante hei de mencionar o aspecto simbólico do *beacon*.

¹⁹¹Algo que coloca a interessante questão da linearidade da narrativa. Antes de uma liberdade “rayuelesca”, deve-se, primeiramente experimentar a narrativa na sequência escolhida pelos criadores.

na passagem entre os capítulos. Apesar de ficar claro que é um mesmo espaço total o que compõe a ilha, entre cada um dos capítulos estabelece-se um ponto de onde não se pode “voltar” ao anterior. Na medida em que se faz andar o personagem, há pontos que engatilham uma voz que dá a entender o estado de ânimo do personagem, seus sentimentos físicos, suas lembranças: é por meio dela que nos inteiramos acerca de quem é ele, Esther, e outras pessoas mencionadas pela voz. Muito do que esta diz é se dirigindo a Esther em segunda pessoa, começando com a frase “Dear Esther...”.

Há três possíveis formas de se percorrer o espaço do começo ao fim: a) Percorrer os capítulos sem dar atenção a nada, apenas para chegar ao fim e “ver o que acontece”; b) Percorrer cada um dos capítulos, com atenção aos detalhes e pistas do caminho, lendo/ouvindo a narração para entender a história e chegar a uma compreensão mais profunda dela ao se atingir o fim; c) Percorrer os capítulos assumindo uma atitude exploratória, procurando pelos limites do cenário e do personagem, todos os lugares possíveis de se conhecer. É importante demarcar estas possibilidades de se chegar ao fim porque elas deixam claro que nada é imposto a quem joga para que possa chegar, o que despe *Dear Esther* de uma das principais características do *game*, que é *o que fazer*.

Por meio da combinação destas três formas de se percorrer os capítulos é que levanto as questões que dão ensejo a minha leitura. A começar, pois, pela primeira, a qual é apropriada para mostrar como aquilo que Astrid Ensslin (2014) chama de “navigation mechanics” se apresenta de forma a propor uma dinâmica que logo será suspensa e provê uma das características estéticas de *Dear Esther*. O termo surge quando a autora está a discorrer acerca de uma obra que, assim como *Dear Esther*, faz uso de convenções do *fps* para situar o leitor na obra:

While it isn't a game per se, it uses the same navigation mechanics, or 'control situation', as well-known, PC-based first-person shooters such as *Half Life* or *Quake*: moving the mouse will pan the camera; pressing the arrow keys will move the first-person avatar; and pressing Escape will close the session (ENSSLIN, 2014).

Ainda que não seja um *game* em si mesmo, usa a mesma mecânica de navegação, ou ‘situação de controle’, que *fps* de PC conhecidos, como *Half-Life* ou *Quake*: mover o *mouse* irá virar a câmera; pulsar as teclas de seta moverá o avatar em primeira pessoa; e pulsar ESC irá fechar a sessão.

Ora, coincidentemente, *Dear Esther* nasce como um MOD de *Half Life*¹⁹², o que não lhe permite furtar-se do que tratei de mostrar nos capítulos terceiro e quarto (com Baudrillard, Manovich e Merleau-Ponty) quando discorria acerca de uma codificação cultural de objetos digitais e o estabelecimento de uma corporalidade padronizada para o meio digital. Agora, é

¹⁹²http://www.pcworld.com/article/251408/up_close_with_dear_esther_level_designer_robert_briscoe.html

justamente na tentativa de se “chegar ao fim” o mais rápido possível que se revela como a obra trabalha essas questões. Em termos motrizes, o “corpo próprio” que emerge da interação do leitor com a obra vê-se despojado das capacidades que a sua imagem corporal (“corpo objetivo”) provê quando se levam em consideração os elementos propostos visualmente. Como tratei de estabelecer no segundo capítulo, seria a avaliação das possibilidades de ação que determinariam o modo de ser do corpo no ambiente da obra. No entanto, como nenhuma obra surge sem contexto, inevitavelmente estabelece-se uma dialética entre o que “eu poderia” segundo o que me é apresentado em um primeiro momento e o que “eu posso” uma vez que começo a agir com os elementos que me são dados (de forma semelhante ao que tratei de mostrar com *Loss of Grasp*). Assim, de fato, tal como mencionado acima junto a Ensslin, são as setas do teclado que irão dar movimento de locomoção e são as viradas de mouse que irão determinar a direção da visão. Mas logo pode-se sentir o que falta a este corpo, à primeira vista, de *fps*: não há tecla/comando que o faça correr, nem que o faça saltar e, tampouco, que o faça abaixar-se. A única outra capacidade que possui segundo um *fps* é a de dar “zoom”, ainda que muitíssimo fraco. Estas limitações, claro, correspondem com a proposta da obra como um todo, mostrarei mais à frente, e já impõem um determinado ritmo “máximo” do passo quando se pensa em atravessar do “começo” ao “fim”. Este percurso em particular pode ser feito em aproximadamente uma hora.

A segunda forma de se fazer o percurso entre os capítulos, claro, é a mais interessante. Se a primeira mostra o que pode o corpo resultante da interação com a obra, nesta outra atitude trata-se dar atenção aos detalhes, buscando compreender a proposta da obra. Aqui cabe, pois, o retorno à questão do suicídio, pois se leva em conta a narrativa que vai sendo engatilhada na medida em que se avança pelos espaços. O que leva a identificar a voz que se ouve (e escreve na tela) como pertencente à perspectiva do personagem assumido pelo leitor são os enunciados referentes a estar só na ilha que compõe o cenário: “Dear Esther. I sometimes feel as if I’ve given birth to this island (...)The gulls do not land here anymore [Querida Esther. Por vezes sinto como se eu tivesse dado nascimento a esta ilha (...) As gaivotas não pousam mais aqui]” (PINCHBECK, 2012, capítulo1)¹⁹³. Por meio dela é possível inteirar-se dos fatos referentes ao acidente que matou Esther, a cujos detalhes ela retorna insistentemente, com minúcia acerca dos acontecimentos:

It was as if someone had taken the car and shaken it like a cocktail. The glove

¹⁹³ Vou me referir ao momento em que se encontram os textos de acordo com a sua localização no 1o, 2o, 3o ou 4o capítulo. Apesar de que seria possível identificar um “prólogo” e um “epílogo”, os textos a eles correspondentes ainda se encontram, segundo o menu de “entrada” da obra, no 1o e no 4o capítulo, respectivamente; por tanto, considero-os como textos pertencentes a tais capítulos.

compartment had been opened and emptied with the ashtrays and the boot; it made for a crumpled museum, a shattered exhibition. I first saw him sat by the side of the road. I was waiting for you to be cut out of the wreckage. The car looked like it had been dropped from a great height. The guts of the engine spilled over the tarmac (PINCHBECK, 2012, capítulo 3).

Foi como se alguém tivesse tomado o carro e o sacodido como a um coquetel. O porta-luvas tinha se aberto e esvaziado com os cinzeiros e o porta-malas; fez uma exibição destruída para um museu de amassados. Vi-o primeiro sentado à beira da estrada. Eu esperava que você fosse resgatada dos destroços. O carro parecia ter sido deixado cair de uma grande altura. As entranhas do motor cuspidas pelo pavimento.

Por vezes, quando se referindo às circunstâncias do acidente, a voz é carregada de raiva. Um exemplo dá-se com “Dear Esther. I have now driven the stretch of the M5 between Exeter and Bristol over twenty-one times, but although I have all the reports and all the witnesses and have cross-referenced them within a millimetre using my ordinance survey maps, I simply cannot find the location (...) [Querida Esther. Agora já dirigi o trecho da M5 entre Exter e Bristol mais de vinte e uma vezes, mas ainda que eu tenha todos os relatórios e todas as testemunhas, e os tenha cruzado todos precisamente usando meus mapas, simplesmente não consigo encontrar o local (...)]” (PINCHBECK, 2012, capítulo 2); mas há outros, um dos quais menciona outro personagem, de nome Paul (o referente de “him sat by the side” acima), que também seria responsável pelo acidente, e sobre o qual a voz especula mais de uma vez acerca do consumo de álcool no dia do ocorrido. As circunstâncias do acidente e suas consequências imediatas retornam por diversas vezes por meio da voz, com uma obsessão em torno do número 21 (mencionado por onze vezes ao longo da obra), em torno do qual agrupa fatos desconexos, como os freios do carro, as espécies de aves na ilha e a distância entre a sua casa e o local do acidente : “There are twenty-one connections in the circuit diagram of the anti-lock brakes, there are twenty-one species of gull inhabiting these islands , it is twenty-one miles between the Sandford junction and the turn off for home. All these things cannot, will not, be a co-incidence [Há vinte e uma conexões no diagrama do circuito dos freios, ha vinte e uma espécies de gaivotas povoando estas ilhas, há vinte e uma milhas entre Sanford e a virada para casa. Estas coisas todas não podem, não serão, uma coincidência]” (PINCHBECK, 2012, capítulo 4).

Assim mesmo, por meio da voz sabe-se que o personagem leu insistentemente um livro sobre a história da ilha e seus habitantes, escrito por um Donnelly nos anos 1700. Há apenas uma citação direta do livro, que o texto na tela coloca entre aspas, sem que a voz deixe de advertir antes que estará citando. No mais, o conteúdo do livro é invocado pela voz indiretamente por diversas vezes e, em certo ponto, o mesmo personagem narrador insinua confundir a si mesmo com o próprio Donnelly, estabelecendo, por exemplo, um paralelismo

entre uma infecção por sífilis do autor do livro com uma infecção na perna que ele mesmo adquiriu após acidentarse em suposta caminhada para as cavernas (as que o leitor mesmo encontrará). Por razão não bem discernível na obra, por dois momentos a voz refere-se a Esther como “Esther Donnelly”, o que sugere ainda mais a confusão entre o Donnelly de 1700 e o personagem que caminha pela ilha.

Agora, bem, o que não cheguei a detalhar no resumo que fiz acima pode ser dito em melhor lugar agora: os nomes dos capítulos são referentes a algum ponto de referência existente em cada um deles, a casa-farol no primeiro, a boia no segundo, as cavernas no terceiro e o farol-torre no quarto; ao longo do percurso, o farol-torre está cada vez mais próximo, e é deste que, no fim, o personagem há de se arremessar no seu ato suicida final. O anúncio desse fim distribui-se nas falas-textos do percurso por diversas vezes¹⁹⁴. Já no primeiro capítulo, por exemplo: “I have always considered that if one is to fall, it is critical to keep one’s eyes firmly open [Sempre considere que se é para a gente cair, é importante manter os olhos abertos]”; ainda reforçando um tanto o paralelismo com Donnelly: “Perhaps it is fitting that my only companion in these last days should be a stolen book written by a dying man [Talvez seja adequado que a minha única companhia nestes últimos dias seja um livro roubado, escrito por um homem morrendo]”; no capítulo segundo, referindo-se à antena de rádio no farol-torre (“aerial”): “I am drawn by the aerial and the cliff edge: there is some form of rebirth waiting for me there [Sou atraído pela antena e pela beira do precipício: há alguma forma de renascimento me esperando lá]”; e ainda no capítulo segundo: “I will become a torch for you, an aerial. I will fall from the sky like ancient radio waves of flawed concrete [Tornar-me-ei uma tocha para você, uma antena. Cairei do céu como antigas ondas de radio de concreto falho]”, e fala também em sua “ascensão final”: “The medical supplies I looted from the trawler have suddenly found their purpose: they will keep me lucid for my final ascent [Os suprimentos medicos que saqueei encontraram subitamente seu propósito: manter-me-ão lúcido para minha ascensão final]”; por fim, no capítulo quarto, já fala abertamente no vôo que irá fazer: “We cleave, we are flight and suspended, these wretched painkillers, this form inconstant. I will take flight. I will take flight! [Nos unimos, somos vôo e suspensos, estes analgésicos imprestáveis, esta forma inconstante]”, “I have run out of places to climb. I will abandon this body and take to the air [Fiquei sem lugares para escalar. Abandonarei este corpo e me darei ao ar]”. É entre estas falas na subida do morro que a voz associa os freios do carro, as aves e o local do acidente pelo número 21 e afirma que não podem ser uma

¹⁹⁴Entre implícitas e menos implícitas (para não dizer “explícitas”, pois “suicide” é uma palavra que jamais aparece).

coincidência.

A sua resolução em tirar a própria vida é sugerida mais fortemente, no entanto, por aquilo que o cenário mostra associado ao que as palavras dizem. No capítulo quarto, na caminhada final pela praia, e depois subindo o morro em que se situa o farol-torre (e antena), encontram-se velas acesas pela trilha (fig. 28), acompanhadas de fotografias e, ainda nesta caminhada, há barcos de papeis escritos na beira d'água (fig. 29), dos quais, ao se aproximar o personagem, diz a sua voz:

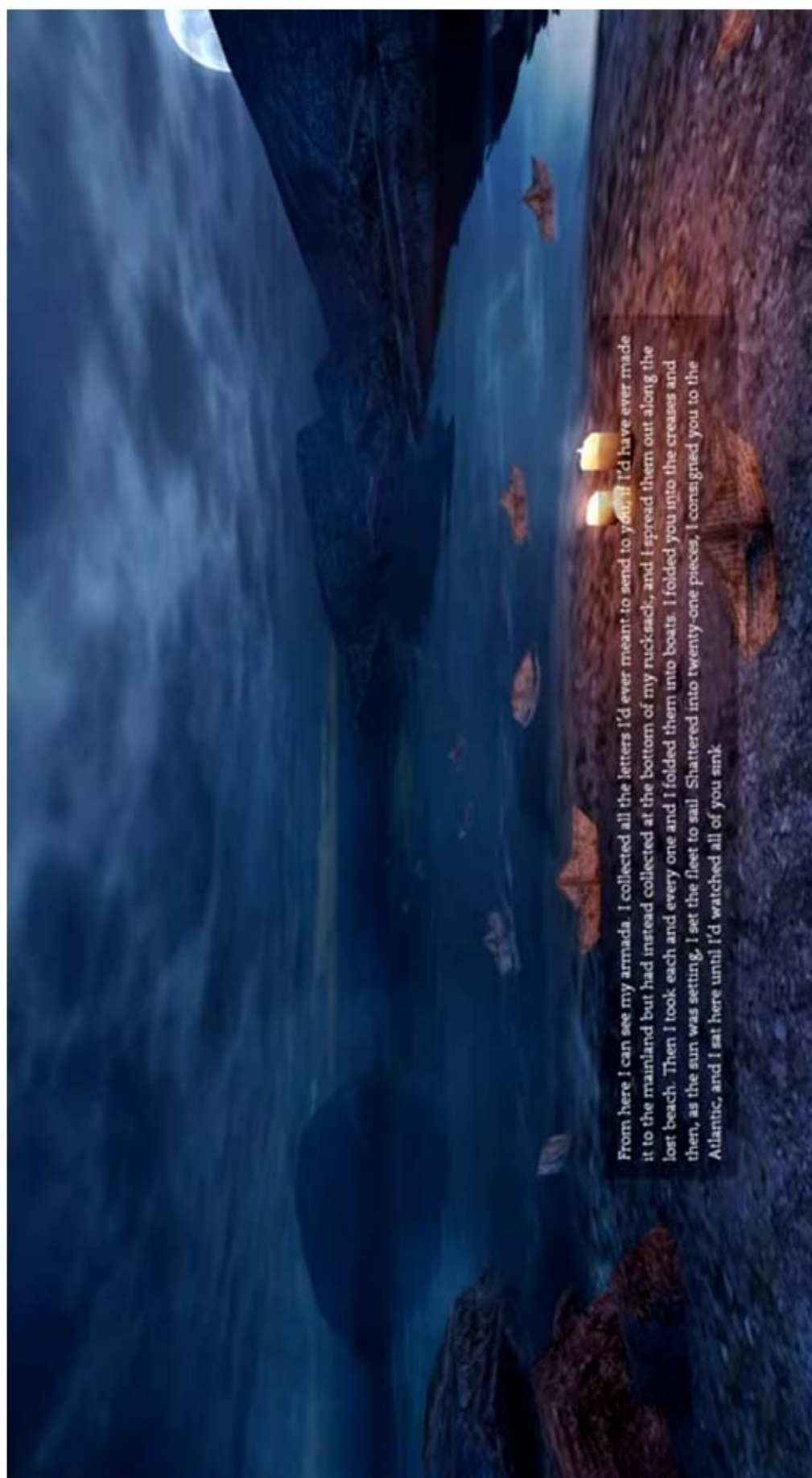
From here I can see my armada. I collected all the letters I'd ever meant to send to you, if I'd have ever made it to the mainland but had instead collected at the bottom of my rucksack, and I spread them out along the lost beach. Then I took each and every one and I folded them into boats. I folded you into the creases and then, as the sun was setting, I set the fleet to sail. Shattered into twenty-one pieces, I consigned you to the Atlantic, and I sat here until I'd watched all of you sink (PINCHBECK, 2012, capítulo 4).

Daqui posso ver a minha armada. Juntei todas as cartas que intencionei mandar a você, se tivesse chegado à terra, mas em vez disso as juntei todas do fundo de minha mochila e as espalhei pela praia perdida. Tomei todas então e dobrei-as em barcos. Dobrei você nas pregas e então, ao por do sol, coloquei a frota para navegar. Despedaçada em vinte e um pedaços, consignei você ao Atlântico, e sentei aqui até ver toda você afundando.

Como retomarei à frente, já a partir do capítulo terceiro (a caverna) encontrar-se-ão as velas, mas delas fala a voz desde ainda o capítulo primeiro: “I do not, for instance, remember where I found the candles, or why I took it upon myself to light such a strange pathway. Perhaps it is only for those who are bound to follow [Eu não lembro, por exemplo, onde encontrei velas, ou por que tive por bem iluminar um caminho estranho como esse. Talvez seja apenas para aqueles prontos a segui-lo]” (PINCHBECK, 2012, capítulo 1). Isto dá, como eu havia dito, a impressão de que o suicídio se realiza de forma ritualizada. As velas e os barcos de papel são alguns dos elementos (junto com as falas) que o indicam, mas há outros. Devem-se mencionar inscrições e desenhos (inclusive de um circuito de freio) feitos com tinta luminescente, tinta esta que ouvimos da voz do personagem ter sido empregada por ele mesmo. Ora, uma vez que já está feita a disposição das velas e dos barcos quando é encontrada no percurso, há uma forte indicação de que tal disposição tenha sido feita antes da caminhada final pela ilha começada no capítulo primeiro, como a preparação de um encontro final com o passado. Uma das falas prévias ao salto final indica a crença em um encontro com Esther a dar-se para além-da-vida:



Figura 28. Velas ao longo da praia. Em Pinchbeck (2012)



From here I can see my armada. I collected all the letters I'd ever meant to send to you, if I'd have ever made it to the mainland but had instead collected at the bottom of my rucksack, and I spread them out along the lost beach. Then I took each and every one and I folded them into boats. I folded you into the creases and then, as the sun was setting, I set the fleet to sail. Shattered into twenty-one pieces, I consigned you to the Atlantic, and I sat here until I'd watched all of you sink.

Figura 29. Barcos de papel, feitos de cartas, e velas na beira do mar. Em Pinchbeck (2012).

We have always been drawn here: one day the gulls will return and nest in our bones and our history. I will look to my left and see Esther Donnelly, flying beside me. I will look to my right and see Paul Jakobson, flying beside me (...) You are all the world like a nest to me, in which eggs unbroken form like fossils, come together, shatter and send small black flowers to the very air. From this infection, hope. From this island, flight. From this grief, love (PINCHBECK, 2012, capítulo 4).

Fomos sempre atraídos aqui: um dia as gaivotas retornão e se aninharão em nossos ossos e nossa história. Olharei à minha esquerda e verei Esther Donnelly, voando ao meu lado. Olharei à minha direita e verei Paul Jakobson, voando ao meu lado (...) Você é todo o mundo e um ninho para mim, no qual ovos intocados formam fósseis, se juntam, chocam-se e lançam pequenas flores negras pelo ar. Desta infecção, esperança. Desta ilha, vôo. Deste pesar, amor.

Para deixar mais clara a significância deste suicídio, algumas palavras acerca do suicídio em *games*. Nagenborg e Hoffstadt (2009) fizeram uma investigação acerca da questão e concluíram que é rara a inclusão do suicídio, pelo menos da forma como se pode ver em *Dear Esther*. Estes autores investigaram as mais diversas formas em que o suicídio é incorporado aos *games*; na maioria dos casos investigados, ou o suicídio é uma forma de derrotar inimigos, ou, quando é o “objetivo” do jogo, é na forma do humor negro. Dizem eles, pois, que falta algo como um elemento “trágico” aos suicídios, que os possam aproximar daqueles ocorridos em clássicos da literatura:

Games in which the player’s ultimate goal is to commit suicide are rare; it seems very difficult to include what might be called ‘tragic suicide’, especially in games that utilize an ‘ego perspective’. We could not find a single instance of ‘tragic suicides’ in the tradition of fictional suicides, such as Emma Bovary or Anna Karenina (NAGENBORG e HOFFSTADT, 2009, p.84).

Games nos que o objetivo último do jogador é cometer suicídio são raros; parece muito difícil incluir o que poderia ser chamado de ‘suicídio trágico’, especialmente em *games* que usam a ‘perspectiva do ego’. Não pudemos encontrar um único exemplo de ‘suicídios trágicos’ seguindo a tradição dos suicídios na ficção, como Emma Bovary ou Anna Karenina.

Classificam o suicídio nos *games* a partir de uma definição geral:

By ‘in-game suicide’ we refer to any kind of self-harming behaviour with intended lethal outcome for a virtual human-like character in a game. We stress that the lethal outcome has to be intentional. Mario dropping off a platform because of bad timing does not qualify as in-game suicide; making Mario jump into a bottomless pit does. ‘In-game suicide’ must also take place within the game; thus simply quitting a game does not count as suicidal action (NAGENBORG e HOFFSTADT, 2009, p.84).

Por ‘suicídio no *game*’ referimo-nos a qualquer tipo de comportamento auto-destrutivo com resultado intencionalmente letal para um personagem virtual humano em um *game*. Reforçamos que o resultado letal tem que ser intencional. Mário caindo de uma plataforma por erro de cálculo não é um suicídio no *game*; já fazer com que Mário pule de um precipício, sim. O suicídio no *game* deve também ter lugar com o *game* em andamento; ou seja, simplesmente fechar o jogo não conta como uma ação suicida.

Desta, eles derivam duas formas: suicídio com motivação interna, isto é, quando tirar a própria vida tem significância na lógica do jogo; e suicídio com motivação externa, isto é,

quando tirar a própria vida é uma atitude partindo do próprio jogador, para a qual o sistema do jogo não tem outra reação senão recomeçar a “partida” de onde ocorreu a morte ou declarar o fim da sessão.

De minha perspectiva, o suicídio em *Dear Esther* é evidentemente com motivação interna. Ao contrário, no entanto, dos exemplos de *games* invocados por Nadenborg e Hoffstadt¹⁹⁵, parece-me que a obra possui, sim, se não o caráter trágico, pelo menos uma motivação existencial que, pela mesma história apresentada, é incomunicável com qualquer tentativa de humor. Acredito que a situação do personagem, sua solidão na ilha, a rememoração dolorosa no percurso ao local do salto final, o caráter ritual a que fiz referência (com a preparação de um cenário pelo caminho), tudo constrói uma armação que dá ao suicídio do personagem, por assim dizer, algo como uma dignidade que o aproxima de suicidas literários de obras clássicas, como as mencionadas por Nadenborg e Hoffstadt (Mme. Bovary e Anna Karerina), mas também se pode pensar em alguns suicidas do mesmo Shakespeare, como Ofélia, (entre outras possíveis razões) pela perda do pai, e Julieta, pela perda do amante.

Agora, se são as palavras que revelam em parte o teor suicida da caminhada empreendida pelo leitor com o personagem, este precisa ser visto também pelo aproveitamento dos elementos do *game* para a sua construção enquanto obra literária em meio digital. E para isso serve melhor agora a terceira forma de percorrer os capítulos, que mencionei acima: a exploração dos limites do personagem e do cenário. Se meu leitor se entregasse à experimentação com *Dear Esther* já poderia ver que naturalmente algo desta atitude já se exerce no primeiro modo a que me referi, porque é improvável encontrar o caminho ao farol-torre em uma primeira tentativa sem se perder um pouco no caminho e, por consequência, explorando o cenário. Mas o terceiro modo que proponho vai um tanto além disso e posa a pergunta: face ao salto final do personagem, haveria *outras* formas de cometer o suicídio na obra? É aqui que há de se fazer sentir melhor o que vejo como a manifestação da “estética da mutilação”.

Há, pois, que se experimentarem formas de “matar” o personagem antes de se chegar ao ponto do salto final. Lembre-se meu leitor que não há “inimigos” para atentar contra o personagem, não havendo alternativa senão o suicídio, o que logo deixará claro que há a forma “correta” de cometê-lo: seguindo o ritual. De fato, considerado do ponto de vista de

¹⁹⁵Em *Suicide Bob* trata-se de encontrar formas diferentes de se jogar do alto de um prédio; em *Kaboom!* trata-se de se auto-explodir em um atentado terrorista, matando o máximo de pessoas consigo. Neste caso, são suicídios motivados internamente e que são o objetivo dos jogos. Há ainda *Lemmings*, no qual há a opção de explodir todos os personagens a qualquer momento, entre outros.

Nagenbogr e Hoffstadt acima, não há outra forma de “terminar o jogo” se não for pelo cumprimento do ritual, já que sair (“to quit”) é romper a conexão com o jogo: “quitting the game should be classified as an act of (temporally) breaking the connection with the game [retirar-se do *game* deveria ser classificado como um ato de ruptura (temporal) da conexão com o *game*]” (NAGENBORG e HOFFSTADT, 2009, p. 87). Como, pois, pode-se morrer em *Dear Esther* sem alcançar o fim? Há duas e apenas duas formas: deixando-se cair de um ponto muito alto ou entrando no mar. Em ambos casos, o resultado é o escurecimento da tela, acompanhado de um som intermitente em ondas (aproximadamente, não há como descrevê-lo em palavras), seguido da mesma voz ouvida/lida ao longo do percurso do jogador, dizendo “come back [volte]”; logo, volta-se ao mesmo lugar que antecedeu à tentativa. Há uma pequena diferença entre as situações: ao jogar-se do alto, também se ouve o som de batidas de coração e o tique-taque de um relógio; quando se entra no mar, a estes dois sons sobrepõe-se algo como uma liquidez do som ondulante, indicando que se está submerso. Mas, como saber se essas tentativas colocam o personagem em situação de morrer? Há que remontar-se às duas únicas ocasiões do percurso “natural” da obra em que se ouve o “come back”: primeiramente, no capítulo terceiro (nas cavernas), quando se é obrigado a se lançar em uma piscina natural, e o personagem experimenta um momento de inconsciência-lúcida (por assim dizer), durante o qual reencontra no fundo da piscina o lugar do acidente que matou Esther, com os dois carros batidos e toda uma parte da cidade embaixo d’água. Tem-se nesse momento alguns instantes para se percorrer o local (quer dizer, o leitor não perde os movimentos), até que se ouve “come back” e dá-se o “retorno” à piscina da caverna e prossegue-se o percurso; secundamente, após o salto final, que se transforma em um voo de pássaro instantes antes de se atingir o chão, após o qual a tela escurece, permanece o som do mar ao fundo e ouve-se “come back”. Na verdade, pois, é o “come back” final o que sugere que no salto na piscina o personagem esteve próximo de morrer, assim como o som ondulante, e, assim, estende-se a sugestão às duas formas mencionadas de se atentar contra a vida do personagem, a entrada no mar e o arremessar-se de pontos altos.

Outrossim, há uma diferença visual entre jogar-se do alto e entrar no mar, que aponta para um certo mistério em torno da água. Por exemplo, quando o personagem se deixa cair da altura, é apenas a escuridão e os sons mencionados seguidos do “come back” que se tem como consequência. Já com a entrada no mar, além dos sons, dá-se a ver a silhueta de uma torre-antena e logo se ouve o “come back”. Ora, por que tal diferença? A água realmente parece ter algo a dizer. Se um mergulho no mar leva a ver por instantes algumas imagens referentes ao ponto do salto final, como mencionei há pouco, o mergulho na piscina dentro da caverna

coloca o leitor, por algo como um minuto, no local onde aconteceu o acidente que matou Esther. É possível aproximar-se dos carros batidos, da sinalização de trânsito; mas tudo isto nadando, e o som “ondulante” que tenho mencionado é constante nesse momento submerso. Se o som sugere que se está perdendo a consciência, ele logo se interrompe quando se “retorna” à piscina da caverna; mas a esta altura o leitor já notou uma diferença crucial entre o que é mergulhar nesta e noutras (anteriores e posteriores) piscinas da caverna e o que é entrar no mar nos capítulos fora da caverna. Esta tem diversos cursos d'água em seu interior, com diferentes profundidades, assim como algumas piscinas. Quando possuem profundidade suficiente para cobrir o que é o corpo do personagem (assumido pelo leitor), pode-se mergulhar e nadar para o fundo e, diferentemente do que acontece quando se entra no mar, estes mergulhos não levam ao escurecimento da visão, nem engatilham o som ondulante, nem nada parecido com o que se obtém ao se entrar nas águas da praia. Mais ainda: pode-se estar mergulhado nestas águas da caverna quanto tempo se desejar. Uma boa exploração da caverna irá mostrar que, de fato, ela é o único espaço, entre todos os capítulos, em que é literalmente impossível atentar contra a vida do personagem. Não há alturas suficientes de onde se atirar e não há como afogar-se em suas águas. Se é levado em conta o fato de que os dois primeiros capítulos dão-se na superfície e o terceiro é este em que se dá um grande mergulho, para logo no quarto se fazer a última grande subida e salto para a morte, parece que a caverna é como um mergulho para o interior do personagem; de fato, logo que se entra na caverna é necessário deixar-se cair em um buraco, e ainda dois virão pela frente, dois mergulhos dos quais um leva ao local do acidente fatal de Esther. Por fim, quando se caminha em direção da saída da caverna, não deixa de ser uma subida em direção da luz. Na caverna realmente dá-se a comum ideia de que precedendo à morte encontram-se as lembranças da vida: é apenas a partir dela (a partir de sua entrada no fim do capítulo segundo) que se começa a encontrar as diversas velas acesas pelo caminho, e muitas delas formando como que altares, nos quais há fotos de pessoas sendo iluminadas.

Como se juntam, então, os elementos dos três modos de leitura em torno do que chamei de uma “estética da mutilação”? Há que se considerarem agora as relações entre este corpo do personagem/leitor com o seu entorno, para poder-se encaminhar em direção da conclusão. Como mencionei, está dado de partida um cenário típico do *fps*, mas com poucos minutos de experimentação já é possível sentir que faltam elementos do *fps* à perspectiva corporal com que se ingressa no espaço proposto pela obra. Pois bem, na medida em que se avança, experimenta (com os três modos de percorrer) e se integram os detalhes da história, tais faltas se acentuam formando outra perspectiva: o espaço dos cenários e os limites de

motricidade estão ensamblados de forma a não se poder fugir do suicídio ritual. Um dos elementos dos *games* que tem um papel especial aqui é o que se chama a “física”:

Computer-generated environments have their physical properties hard-coded into them. Bricks in *Call of Duty IV* have a certain density that will resist 9mm pistol rounds, but they are penetrated by the larger 5.56mm rounds of an M4A1. Similarly, player avatars can run, walk, and crawl at defined speeds (CALLEJA, 2011, p.13)

Ambientes gerados por computador têm suas propriedades físicas codificadas neles. Os tijolos em *Call of Duty IV* têm uma certa densidade, que irá resistir a munições 9 milímetros, mas são penetradas pelas munições maiores de 5.56 milímetros de uma M4A1. Similarmente, os avatares dos jogadores podem correr, caminhar e arrastar-se em velocidades definidas.

Dear Esther se apresenta nos moldes de um mundo realista, em que a gravidade, já que tanto falo em quedas, age em uma simulação do que é o mundo real. Assim pode-se observar principalmente no capítulo terceiro, como a água cai de diversas fontes a uma velocidade realisticamente aceitável, com seus respingos no chão e ondulações causadas quando a queda se dá sobre a água. Quando o personagem mergulha, igualmente se vêem as bolhas de ar de forma aproximada ao que se observa em um mergulho no mundo real. E os exemplos se multiplicam por todos os espaços percorridos: o som dos passos, tanto na terra, como na areia, como sobre poças d'água; o som dos impactos das quedas não-letais do personagem; o som do vento passando por dentro de espaços estreitos etc. Agora, no caso das capacidades físicas há questões a se observar.

Se meu leitor experimentou a obra, há de se ter dado conta de que, por exemplo, quando se opta por entrar em algum dos riachos da caverna, não é com muita dificuldade que deles se sai, pressionando o personagem contra a beirada por meio do comando para mover-se; mas, se a beira de um desses riachos for considerada como um “obstáculo”, é um tanto surpreendente que outros “obstáculos”, de proporções parecidas, sejam intransponíveis em outros momentos do percurso pelos capítulos. Situação análoga pode-se encontrar em momentos de passagem por espaços estreitos e para caminhadas íngremes. Ambos podem ser vistos em um mesmo par de exemplos. Em um momento, o personagem, para o qual não existe comando de abaixar-se, o faz espontaneamente, e passa por um túnel muito estreito até alcançar sua saída (fig.28); no entanto, acontece que em outro ponto encontramos um túnel muito semelhante, no qual, por mais que se tente, é impossível ingressar. Este segundo túnel apresenta um grau de inclinação que poderia indicar que a dificuldade está em subí-lo, mas o último de todos, o de saída da caverna, apresenta igual inclinação, e é subido sem problemas (figs. 29 e 30). De um ponto de vista técnico, poder-se-ia desbaratar meu raciocínio como uma fantasia criada a partir de um prosaico fato de *design*: o impedimento de passar é apenas o que se chama de “impassability region”; como preconiza um manual de *design* de *games*:

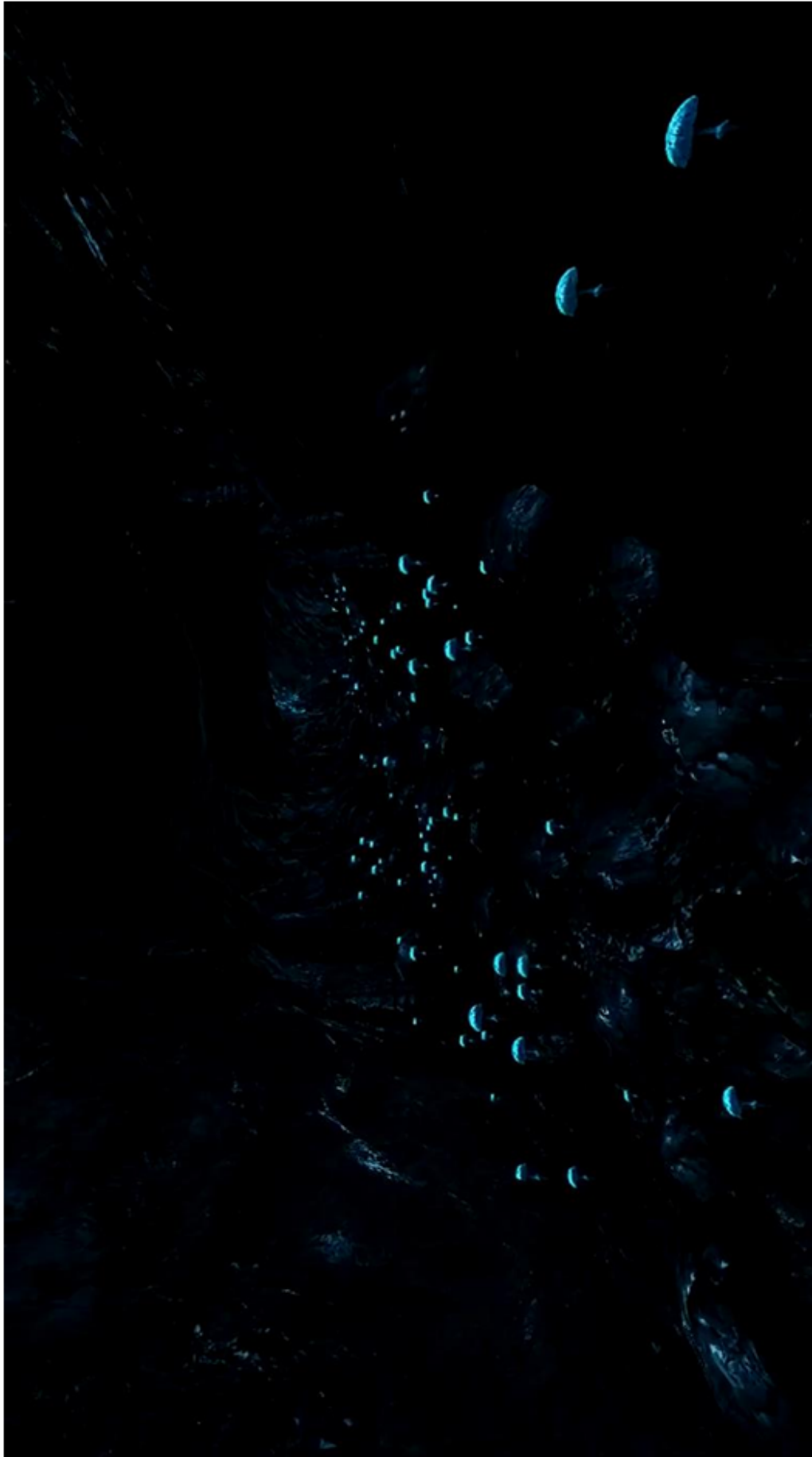


Figura 30. O personagem se abaixa e passa por túnel estreito, sem haver comando para tal. Em Finchbeck (2012).

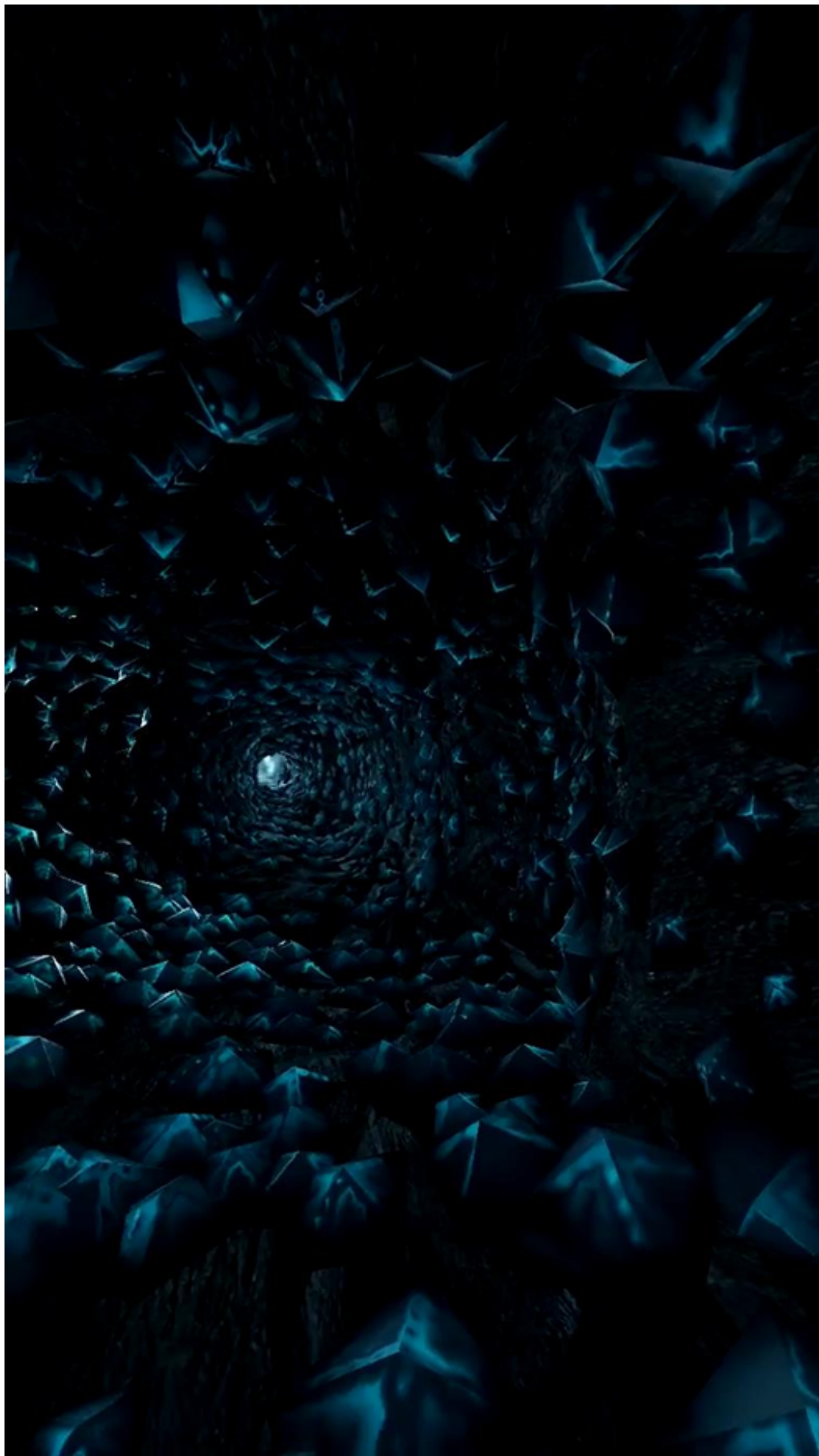


Figura 31. Túnel em que não se pode entrar, com estreiteza semelhante ao da fig.30 e inclinação semelhante ao da fig.32 (adiante). Em Pinchbeck (2012)



Figura 32. Túnel de saída da caverna (fim capítulo 3), com inclinação semelhante ao da fig.31. Em Pinchbeck (2012).

Sometimes you'll want to put a barrier in front of the player to make sure he doesn't wander off the side of your world or walk somewhere you don't want him to go. In most game engines, you can create an impassability region, an area that stops the player from progressing any further. Impassability regions are usually invisible, and the player can get frustrated walking into them. Therefore, you should put a lot of thought into where you place these regions. Make sure that the player understands why he's being prevented from going where he wants to go. He needs to see why he's being restricted, so put up a fence, create a wall, change the ground color, make the forest denser, or do something just as obvious (FEIL e SCATTERGOOD, 2005, p.47)

Por vezes, você querará colocar uma barreira diante do jogador, para se assegurar de que ele não irá para algum lado do seu mundo ao qual você não quer que ele vá. Em muitas plataformas de jogos você pode criar uma região de impassabilidade, uma área que detém o jogador de ir adiante. Regiões de impassabilidade são normalmente invisíveis, e o jogador pode sentir-se frustrado ao entrar nelas. Esteja certo de que o jogador irá entender por que ele está sendo impedido de ir aonde ele quer. Ele precisa ver por que está sendo restringido, então, coloque uma grade, crie um muro, mude a cor do solo, faça uma floresta mais densa, ou algo de igualmente óbvio.

Poderia eu aceitar isso, se técnico fosse. Mas assim como o burrinho perdido de Sancho Pança é muito mais que uma mera inconsistência ou falha da memória de Cervantes, não posso pensar apenas em um erro de criação em *Dear Esther*. Antes, como tenho tratado de pensar e mostrar a importância das palavras, a sua força conjunta com os recursos da linguagem em meio digital, prefiro considerar o fato em contraste complementar com a ausência de “impassability regions” em despenhadeiros e na beira do mar. Penso, pois, que esses empecilhos ao movimento funcionam como um direcionamento para o destino traçado pelo personagem para si, para o seu ritual final de abandono do mundo: “When this paper aeroplane leaves the cliff edge, and carves parallel vapour trails in the dark, we will come together [Quando este avião de papel deixe a beira do despenhadeiro e escarve trilhas paralelas de vapor na escuridão, iremos nos juntar” (PINCHBECK, 2012, capítulo 4). Em contraste com as contraditórias incapacidades de movimento em determinados pontos, a liberdade de atentar contra a própria vida em diversos outros revela a noção de que há uma única maneira apropriada de encontrar a morte, sem a qual a almejada reunião com Esther não se pode realizar. É necessário, pois, saber como pode morrer o corpo para encontrar a morte que procura.

Um detalhe ainda deve ser pensado sobre a apresentação realista do ambiente: ouvem-se o movimento, a respiração, os impactos dos pés ao caminhar, o impacto do corpo ao cair no chão e na água, mas dele, do corpo, nada se vê. Tudo o que precisa ter sombra de acordo com a fonte de luz projetada para os espaços, a possui, menos o corpo do personagem; o mesmo acontece com os reflexos nas águas marinhas e subterrâneas: nelas vê-se o duplo de tudo o que as rodeia, exceto do corpo do personagem. Deve-se pensar, então, que este corpo do qual

se ouve a presença é um fantasma, como se especula em resenhas de *gamers*, uma “ghost story”? É certo que por algumas vezes, vê-se ao longe na paisagem um ou outro vulto, que podem ser pensados como fantasmas ou alucinações de um personagem que se diz adoecido e tomando generosas doses de analgésicos. Porém, todo o resto da “física” deste corpo não permite pensar assim. Antes, segundo julgo, a ausência de reflexo e sombra foi uma escolha bem pensada, para não dar uma face definida ao personagem. E no que tange à minha reflexão, é uma característica que permite pensar em como isto termina por realçar o sentir desse corpo: sem sombra, sem reflexo, ele não se torna objetivável, não recai sob a representação objetiva, é um corpo para sentir, não para ser visto. Talvez por isso, quando finalmente o ritual foi cumprido e o salto ao abismo transformou-se em voo, quando já o corpo não está sob controle do leitor, pode-se ver uma única sombra que desponta do ângulo da incidência da fonte de luz sobre a posição em que se supõe estar ocupando (respeitando o realismo da iluminação): a de uma ave. É que aqui, então, já não há corpo do personagem, não há o corpo do leitor-com-o-personagem. Esta corporalidade se exerceu até o ponto do cumprimento do ritual, e agora foi dissolvida. Mas, até alcançá-lo, é a palavra que tece a trama de uma alma que deseja libertar-se do corpo, e cabe ao leitor conduzir a bom termo tal desejo, levando e sendo levado por um corpo que ora pode mergulhar e escalar, ora não pode passar por uma pequena pedra nem ficar por uns instantes na água; sólido como o chão que pisa, mas transparente, sem sombra e sem reflexo: incompleto e incapacitado nos momentos precisos, para poder cumprir o ritual que propôs para encontrar o seu próprio fim.

CONCLUSÃO

Com as duas leituras recém encerradas, vai-se terminando meu percurso. Tratei de mostrar por meio de duas obras como vejo o manifestar-se do que chamei de “estética da mutilação”. Como já afirmei em outro momento, uma tal estética não se trata de um “movimento”, mas sim de uma consequência, que se faz sentir em função da possibilidade de exercer-se uma corporalidade no meio digital, a qual se dá a partir do estado de coisas corrente, em que os sentidos do ser humano estão fusionados em uma *ambiência* que entrecruza os mais diversos meios de relação entre o corpo e o mundo. Ambas se constroem com elementos provindos de diferentes momentos da digitalização do cotidiano, do processamento de texto, passando pela comunicação telepresencial e pelo lazer nos mundos ficcionais dos *games*. Elas são o resultado, pois, de um *uso* especial, quer dizer, *literário*, de diferentes recursos que constroem a realidade informatizada que constitui uma boa parte da existência dos indivíduos nos tempos presentes.

Em cada uma das obras podem-se retomar os elementos que ficaram distribuídos ao longo dos capítulos deste trabalho. Se meu leitor pensar no primeiro grande arrazoado (capítulos primeiro a terceiro), há de encontrar em uma ou outra das duas obras (por vezes, nas duas) o procedimento de permutação/cominação do momento em que os poetas do meio digital só dispunham materialmente da escrita em linhas, de uma limitada capacidade de processamento e de quase nenhuma possibilidade de representação gráfico/pictórica, o momento, pois, de da escrita “vulgar”; ou a construção de imagem diante dos olhos do leitor, por meio da disposição e sobreposição de textos, isto é, um dos elementos da escrita “heroica”; ou o senso de um texto manipulável e de um espaço de movimento e agir material sobre o texto/imagem, elemento este da escrita “hieroglífica”. Não são *todos* os elementos dessa história que se concentram nas duas obras, mas acredito ser possível ao leitor, agora, ter uma ideia de como os elementos ausentes se relacionam com os presentes. A literatura em meio digital tem, justamente, uma *história*, quer dizer, está irremediavelmente implicada no devir de um todo que, por força das necessidades do meio predominante de expressão e comunicação da cultura humana (a linguagem escrita), é necessário dividir em classificações como “história da...”. Por essas implicações e necessidade é que pareceu-me interessante trazer ao meu texto uma voz que tratou de dar conta, dentro de suas limitações, de tal devir, a voz de Vico, cujo modo de fazer “história”, por mais “fantasioso” que possa parecer hoje, não deixou de lembrar-nos como a linguagem tem uma raiz profunda em mais aspectos humanos que apenas o intelecto, e viu-se como a sua perspectiva pode encontrar abrigo em pensamentos

como os de Frye e Merleau-Ponty.

Também *justamente* por ter uma história e, por tanto, ser parte deste devir, é que o momento “hieroglífico” da literatura em meio digital pareceu-me aberto às contaminações e retornos extemporâneos de questões que poder-se-iam considerar atinentes a outras “séries históricas”. O modo de historiar de Vico, as posições fenomenológicas de Merleau-Ponty e a temporalidade histórica pensada por Kubler e Kracauer (capítulos quarto e quinto) permitiram-me pensar como a exploração da linguagem corpórea da escrita “hieroglífica” pode dialogar com a mesma história da representação do corpo.

Há um corpo em meio digital, sem ser as *imagens* de corpos, ou seja, as e os visíveis fotografias, personagens de *games*, pessoas e animações em vídeo etc.? Convido meu leitor ainda em dúvida a sentar-se diante de dois PC, com os monitores lado a lado o mais junto que os puder colocar, e fazer o seu uso normal do dia a dia, alternando entre um e outro; logo, contabilize quantas vezes tratou de mover o cursor do *mouse* de um PC colocando a mão sobre o *mouse* de outro. O meu leitor não “errou de *mouse*”, mas errou de *corpo*. A digitalização das atividades cotidianas dá-nos um corpo, com com seus marcos de ação, suas garantias e certezas, e é sobre ele que os mais diversos usos artísticos da linguagem que produz o meio digital pode trabalhar. O título deste trabalho, apesar das constantes locuções diferentes ao longo do texto (“literatura digital”, “literatura em meio digital” etc.), vai com “expressão literária em meio digital” porque o *uso literário* se dá, a meu ver, pela produção de um objeto digital que trata de fazer, com mais ou menos equilíbrio, uma fusão entre as três escritas inerentes ao meio digital de modo a ainda comunicar-se com uma tradição literária que lhe provém da história, mas sem deixar de abrir caminho para o inaudito, que pode brotar como uma “fala falante”, a lhe advir das possibilidades colocadas por um meio bio-socio-cultural relativamente recente, como *entidades*, sensações e sentidos apenas possíveis no meio digital, ou como conexão com outra “série histórica” que agora pode se abrir passagem em direção da literatura. Foi um tanto às duas possibilidades que tratei de dirigir a minha exploração neste trabalho, espero, com alguma diligência.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. *Cyberperspectives in Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.
- AARSETH, Espen. From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction do Quest Theory. In: KISHINO et al. (Eds.). *Entertainment Computing - ICEC 2005*. 4th International Conference. Sanda, Japan, Semptember 2005. Proceedings. Laxenburg: IFIP. 2005. p.496-506.
- AGAMBEN, Giorgio. *Estâncias*. A palavra e o fantasma na cultura ocidental. Trad. de Selvino José Assmann. Belo Horizonte: UFMG, 2007.
- AMEZCUA, David. *La teoría literária de Northrop Frye*. Madrid, 2011. 473 p. Tese (Doutorado em Teoria da Literatura e Literatura Comparada). Facultad de Filosofia y Letras. Universidad Autónoma de Madrid.
- ANTONIO, Jorge Luiz. *Poesia Digital*. Teoria, história, antologias. São Paulo: Navegar, 2010.
- BARBOSA, Pedro. Perspectives and Virtualities of the Virtual Text. In: TORRES, Rui. BALDWIN, Sandy. (Orgs). *PO.EX: Essays from Portugal on Cyberliterature and Intermedia* by Pedro Barbosa, Ana Hatherly, and E. M. de Melo e Castro. Morgantown: West Virginia University Press, 2014. p. 117-142.
- BARKAN, Leonard. *Unearthing the Past: Archeology and Aesthetics in the Making of Renaissance Culture*. New Haven: Yale University Press, 1999.
- BARTHES, Roland. *Mythologies*. Paris, Editions du Seuil, 1957.
- BAUDRILLARD, Jean. *Le systeme des objets*. Paris: Galimard, 1968.
- BELL, Gavin et al. The Virtual Reality Modeling Language. 1995. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20040409033750/http://www.web3d.org/x3d/specifications/vrml1/VRML1.0/index.html>>. Acessado em 13 jun. 2014.
- BEN-PORAT, Ziva. Allusive inter-textuality in computer games. *Literary And Linguistic Computing*, Oxford, v. 27, n. 3, p. 261-271, ago. 2012. Disponível em: <<http://llc.oxfordjournals.org/content/27/3/261.short>>. Acesso em: 20 dez. 2012.
- BOLTER, Jay David. GRUISIN, Richard. *Remediation*. Understanding New Media. Cambridge: MIT Press, 1999.
- BOOTZ, Philippe. From OULIPO to Transitoire Observable. The Evolution of French Digital Poetry. *Dichtung Digital*. N°41. 2012. Disponível em: <<http://www.dichtung-digital.de/journal/archiv/?postID=248>>. Acesso em: 2 de jan. 2013.

BORSCI, Simone et al. *Computer Systems Experience of Users with and without Disabilities*. An evaluation guide for professionals. New York: Taylor & Francis, 1994.

BOUBLIL, Elodie. *Individuation et vision du monde*. Enquête sur l'héritage ontologique de la phénoménologie. Bucharest: Zeta Books, 2014.

BOUCHARDON, Serge. HECKMAN, Davin. Digital Manipulability and Digital Literature. *The electronic book review*. Disponível em: <<http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/heuristic>>. Acessado em 3 fev. 2014.

BOUCHARDON, Serge. The rhetoric of interactive art works. *DIMEA '08 Proceedings of the 3rd international conference on Digital Interactive Media in Entertainment and Arts*. ACM: New York, 2008. p. 312-318. Disponível em: <<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1413691>>. Acessado em 7 nov. 2014

BOUCHARDON, Serge; LÓPEZ-VARELA, Asunción. Making Sense of the Digital as Embodied Experience. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*. v.13, n.3 2011.

BOUCHARDON, Serge; VOLCKAERT, Vincent. *Loss of grasp*. 2010. Disponível em <http://www.lossofgrasp.com>. Acesso em: 25 dez. 2012.

BOURDIEU, Pierre. *O poder simbólico*. Tradução de Fernando Tomaz. Rio de Janeiro: Bertrand do Brasil, 1989.

BOURDIEU, Pierre. *The Logic of Practice*. Translated by Richard Nice. California: Stanford University Press, 1992.

BRIDLE, James. #sxaesthetic. Disponível em: <<http://booktwo.org/notebook/sxaesthetic/>>. Acessado em 10 jul 2014.

BRUNO, Richard L. Devotees, Pretenders and Wannabes: Two Cases of Factitious Disability Disorder. *Sexuality and Disability*. v.15, n.4. p.243-60. Dez, 1997.

BUCHANAN, Brett. *Onto-Ethologies*. The Animal Environments of Uexküll, Heidegger, Merleau-Ponty, and Deleuze. Albany: SUNY Press.

BUCKHOUSE, James; FALKENBERG, Merril. Curatorial statement. 2000. Disponível em: <<http://web.archive.org/web/20010123224100/http://www.artmuseum.net/Refresh/about.html>>. Acesso em: 20 de outubro de 2014.

BUONARROTI, Michelangelo. A Messer Benedetto Varsi. In: MILANESI, Gaetano. *Le Lettere di Michelangelo Buonarroti*. Pubblicate coi ricordi ed i contratti artistici per cura di Gaetano Milanesi. Firenze: Le Monnier, 1875. p. 522-523.

BUONARROTI, Michelangelo. Non ha l'ottimo artista alcun concetto. In: SYMONDS, John A. *The Sonnets of Michaelangelo Buanarotti, now for the first time translated into rhymed English*. 2d ed. New York: Smith, Elder, & Co., C. Scribner's Sons, 1904. p.17.

BURGAUD, Patrick-Henri. French e-poetry. A short/long story. *Dichtung Digital*. n.23. 2002. Disponível em: <<http://www.dichtung-digital.de/2002/05-25-Burgaud.htm>>. Acesso em 11 de Jul. de 2012.

BUTLER, Judith. Performativity's social magic. In: SCHATZKI, Theodore R; NATTER, Wolfgang (eds.). *The Social and Political Body*. New York: Guilford Press, 1996. p.29-47.

CAIRNS, Paul. et al. Immersion in Digital Games: a Review of Gaming Experience Research. In: ANGELIDES, Marios C.; AGIUS, Harry (Eds.). *Handbook of Digital Games*. New Jersey: John Wiley & Sons, 2014. p.339-61.

CALLEJA, Gordon. *In-Game*. From Immersion to Incorporation. London: MIT Press, 2011.

CARMAN, Taylor. *Merleau-Ponty*. New York: Routledge, 2008.

CARMAN, Taylor. The Body in Husserl and Merleau-Ponty. *Philosophical Topics*. Vol. 27. n°2. p.205-226. Fall 1999.

CHAMPION, Erik. Introduction: Mod Mod Glorius Mod. In: CHAMPION, Erik (Ed.). *Game mods: Design, theory and criticism*. Pittsburgh, PA: ETC Press, 2012. p. 9-25.

CHIEN, Jui-pi. Of Animals and Men: A Study of Umwelt in Uexküll, Cassirer, and Heidegger. *Concentric: Literary and Cultural Studies*. v.32, n.1. p.57-79. Jan. 2006.

CHILVERS, Ian (Ed.). *Dicionário Oxford de Arte*. Trad. de Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

CHRISTIANSEN, Peter. Between a mod and a hard place. In: CHAMPION, Erik (Ed.). *Game mods: Design, theory and criticism*. Pittsburgh, PA: ETC Press, 2012. p. 27-49.

CLADEL, Judith (comp.). *Auguste Rodin*. The man and his art. New York: The Century Co., 1917.

CLÉMENT, Jean. L'Hypertexte de Fiction: Naissance d'un nouveau genre?. Communication au colloque de l'ALLC. Sorbonne, 22 avril 1994. Disponível em: <<http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/allc.htm>>. Acesso em: 2 de junho de 2014.

COOVER, Robert. Literary Hypertext: The Passing of the Golden Age. *Proceedings of Digital Arts and Culture*. Atlanta, GA, 1999.

CORLISS, Jonathan. Introduction: The Social Science Study of Video Games. *Games and Culture*. v.6, n.3, p.3-16, 2011.

CORRÊA, Almir Aquino. Aspectos antitéticos entre *apeirokalia* e liberdade criadora na arte digital. In: VILAROUCA, Cláudia et al. (Orgs.). *Criação Digital*. Prática e Reflexão. Tubarão: Copiart, 2014. p.46-58.

CROWTHER, Paul. Ontology and Aesthetics of Digital Art. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, v. 66, n. 2, p.161-70. Spring, 2008.

CUOMO, Vincenzo. Media, interfacce e estetica sperimentale. *Fogli e Parole d'Arte*. Dicembre, 2007. Disponível em: <<http://www.foglidarte.it/archivio2007-2010bis/276-Media,%20interfacce%20e%20estetica%20sperimentale.pdf>>. Acesso em: 3 de dezembro de 2013.

DANESI, Marcel. *Vico, Metaphor, and the Origin of Language*. Indianapolis: Indiana University Press, 1993.

DANT, Tim. The 'pragmatics' of material interaction. *Journal of Consumer Culture*, v.8, n.1, p.11-33. 2007.

DAVIDSON, Thos. Winckelmann's description of the torso: of the Hercules of Belvedere in Rome. *The Journal of Speculative Philosophy*, v.2, v.3, p. 187-189. p.187-9. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/25665655>>. Acessado em: 13 Dez. 2013.

DELEUZE, Gilles. *Logique du sens*. Paris: Minuit, 1969.

DERRIDA, Jacques. *De la Grammatologie*. Paris: Minuit, 1967.

D'HAEN, Theo. *The Routledge Concise History of World Literature*. New York: Routledge, 2012.

DIEHL, Stephan. *Distributed Virtual Worlds*. Springer-Verlag: Berlin, 2001.

DIODATO, Roberto. Interfacce virtuali. *Aisthesis. Pratiche, linguaggi e saperi dell'estetico*, v.8, n.1. p. 59-69, Dez. 2012. Disponível em: <<http://www.fupress.net/index.php/aisthesis/article/view/11794/11242>>. Acessado: 16 Ago. 2014.

DIXON, Dwight. An erotic attraction to amputees. *Sexuality and Disability*. v.6, n.1. p.3-19. Spring, 1983.

DOLEZEL, Lubomir. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press 1998.

DREYFUS, Hubert. TODES, Samuel. The three worlds of Merleau-Ponty. *Philosophy and Phenomenological Research*, v.22, n.4, p.559-65. Jun. 1962.

DRUCKER, Johanna. Experimental, Visual, and Concrete Poetry: A Note on Historical Context and Basic Concepts. In: JACKSON, K. David; VOS, Eric; DRUCKER, Johanna.

Experimental - Visual - Concrete: Avant-garde Poetry Since de 1960's. Amsterdam: Rodopi B.V., 1996. p.39-61.

DUQUE-ESTRADA, Paulo César (Org.). *Às Margens: a propósito de Derrida*. São Paulo: Loyola, 2002.

ECO, Umberto. *História da Feiura*. Trad. de. Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record, 2007.

ECO, Umberto. *On beauty*. Trans. Alastair McEwan. London: Secker & Warburg, 2004.

ECO, Umberto. *Semiotica e Filosofia del Linguaggio*. Torino: Einaudi, 1984.

ENSSLIN, Astrid. *Literary Gaming*. London: MIT Press, 2014.

FABBRI, Renato. *Música no áudio digital: descrição psicofísica e caixa de ferramentas*. Dissertação (Mestrado em Física Aplicada). São Carlos, 2013. 253p. Instituto de Física de São Carlos, Universidade de São Paulo.

FALCI, Carlos Henrique Rezende. *Condições para a produção de cibernarrativas a partir do conceito de imersão*. Florianópolis, 2007. 276 p. Tese (Doutorado em Teoria Literária). Programa de Pós-Graduação em Literatura, Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina.

FEDERICI, Stefano et al. From cognitive ergonomist to psychotechnologist: a new professional profile in a multidisciplinary team in a centre for technical aids. In: GELDERBLOM, G.J. et al. (Eds.). *Everyday Technology for Independence and Care*. Amsterdam: IOS Press, 2011. p. 1178-1184.

FEIL, John; SCATTERGOOD, Marc. *Beginning Game Level Design*. Boston: Thomson Course Technology, 2005.

FERREIRA, Ana Paula. *Espaço e Poesia na Comunicação em Meio Digital*. São Paulo, 2010. 361 p. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

FRANKE, Herbert W. *Computer Graphics - Computer Art*. London: Phaidon Press, 1971.

FREGE, Gottlob. Über Sinn und Bedeutung. 1892. Disponível em: <http://amor.cms.hu-berlin.de/~h2816i3x/Lehre/2006_UE_Klassiker_Semantik/01_Frege_Sinn&Bedeutung.pdf>. Acessado em 21 mai. 2014.

FRYE, Northrop. *O código dos códigos. A Bíblia como Literatura*. Trad. de Flávio Aguiar. São Paulo: Boitempo, 2004.

FUNKHOUSER, Christopher.T. *Prehistoric Digital Poetry: an archaeology of forms, 1959-1995*. Tuscaloosa: The University of Alabama Press, 2007.

- GOMBRICH, Ernst Hans. *The Story of Art*. London: Phaidon, 1989.
- GYSIN, Brion; BURROUGHS, William. *The third Mind*. New York: The Viking Press, 1978.
- HALL, Robert. G.B. Vico and Linguistic Theory. *Italica*, v. 18. n.3. p. 145-154. sep. 1941.
- HANSEN, Mark. *Embodying Technesis*. Technology Beyond Writing. Ann Arbor: Michigan University Press, 2000.
- HART, Jonathan. *Northrop Frye*. The theoretical imagination. New York: Routledge, 1994. [mudar pra 1994]
- HAYLES, K. Electronic Literature: What is it?. In: *ELO (Electronic Literature Organization)*, 2007. Disponível em: <<http://www.eliterature.org/pad/elp.html>>. Acesso em: 22 nov. 2012.
- HECKMAN, Davin. Technics and violence in electronic literature. *Culture Machine*, v. 12, p.1-14, 2011. Disponível em: <<http://www.culturemachine.net/index.php/cm/article/view/435/464>>. Acesso em: 30 jun. 2013
- HEIDEGGER, Martin. *Ser y tiempo*. Traducción de Jorge Eduardo Rivera. Santiago: Editorial Universitaria, 2005.
- INGARDEN, Roman. *A obra de arte literária*. 3.ed. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 1965.
- JAKOBSON, Roman. La dominante. In: JAKOBSON, Roman. *Huit questions de poétique*. Paris: Éditions du Seuil, 1977. p.77-85.
- JANSON, Anthony. *History of Art*. The Western Tradition. London: Pearson, 2004.
- JOYCE, Michael. *Of two Minds: Hypertext pedagogy and poetics*. Michigan: The University of Michigan Press, 1996.
- KAC, Eduardo (Ed.). *New Media Poetry*. An international anthology. Chicago: Chicago University Press, 2007.
- KECK, Frédéric. The limits of classification: Claude Lévi-Strauss and Mary Douglas. In: WISEMAN, Boris (Ed.). *The Cambridge Companion to Lévi-Strauss*. New York: Cambridge University Press, 2009. p.139-54.
- KRACAUER, Sigfried. *History: The Last Things Before the Last*. New York: Oxford University Press, 1969.
- KUBLER, Geroge. *The Shape of Time: Remarks on the History of Things*. New Haven: Yale University Press, 2008.

LANDOW, G. *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1992.

LORQUIN, Bertrand. *Aristide Maillol*. New York: Skira – Thames & Woodson, 1995.

MACINNES, Ian. DI PAOLO, Ezequiel. The Advantages of Evolving Perceptual Cues. *Adaptive Behavior - Animals, Animats, Software Agents, Robots, Adaptive Systems*. v.14, n.2. p.147-156. Jun. 2006.

MANOVICH, Lev. *Software takes command*. New York: Bloomsburry Academic, 2013.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: M.I.T. Press, 2001.

MARCUS, Aaron. Cybernetic Environments. [1975] 2015. Disponível em: <<http://www.atariarchives.org/artist/sec4.php>>. Acessado em 7 set. 2014.

MARINO, Mark. Critical Code Studies Conference - Week One Discussion. 2010. Disponível em: <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/coded>>. Acesso em: 10 abr. 2014.

MARINO, Mark. Critical Code Studies. 2006. Disponível em: <<http://electronicbookreview.com/thread/electropoetics/codology>>. Acesso em: 10 abr. 2014.

MARINO, Mark. Session Proposal: Critical Code Studies. 2011. Disponível em: <<http://chnm2011.thatcamp.org/05/24/session-proposal-critical-code-studies/>>. Acesso em: 10 abr. 2014.

MARSHALL, David L. *Vico and the transformation of rhetoric in early modern Europe*. New York: Cambridge University Press.

McIVER LOPES, D. The Ontology of Interactive Art. *Journal of Aesthetic Education*. v.35, no. 4. 2001. p.65-81.

MEMMOTT, Talan. *Digital Rhetoric and Poetics*. Signifying strategies in electronic literature. Malmö: Malmö University, 2011.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Phénoménologie de la perception*. Paris:NRF, Gallimard,1945.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *La nature*. Notes, cours du Collège de France, établi et annoté par Dominique Séglaard. Suivi des résumés de cours correspondants de Maurice Merleau-Ponty. Paris: Le Seuil, 1995.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Le visible et l'invisible*. Suivi de notes de travail. Paris: Gallimard, 1964.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Signes*. Paris: Gallimard, 1960.

MILLET-GALLANT, Ann. *The Disabled Body in Contemporary Art*. New York: Palgrave-MacMillan, 2010.

MIRAPPAUL, Matthew. Screen Savers as Artist's Medium. *The New York Times*. New York, 23 nov. 2000. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2000/11/23/technology/screen-savers-as-artists-medium.html>>. Acesso em: 15 de outubro de 2014.

MITSCHERLING, Jeff. Roman Ingarden's aesthetics. *Philosophy Compass*, v.7, n.7, p.436–447. Jul. 2012.

MÜLLER-PROVE, Matthias. *Vision and Reality of Hypertext and Graphical User Interfaces*. Hamburg: Fachbereich Informatik, 2002.

MUSCELLI, Cristian. Il segno di Giove. Essere, storia e linguaggio nella "Scienza nuova" di Vico. *MLN*, v. 120, n. 1. p. 93-110. Jan., 2005.

MUSÉE MAILLOL. Fondation Dina Verny. Disponível em: <<http://www.museemaillol.com/le-musee-maillol/le-musee-de-paris/>>. Acessado em 2 de fev. 2015.

MUSÉE RODIN. L'homme qui marche. 2013. Disponível em: <<http://www.musee-rodin.fr/fr/collections/sculptures/lhomme-qui-marche>>. Acessado em: 2 fev. 2015.

NAGENBORG, Michael & HOFFSTADT, Christian. A life no longer worth playing: some remarks on in-game suicide. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*. v.1, n.2, p. 83-95, 2009.

NIELSEN, Jakob. "The History of Hypertext". 1995. Disponível em: <<http://www.nngroup.com/articles/hypertext-history/>>. Acessado em 10 out. 2013.

NÖTH, Winfried. *Handbook of Semiotics*. Indianapolis: Indiana University Press, 1990.

PARRET, Herman. La Sémiotique comme Projet Paradigmatique dans L'Histoire de la Philosophie. In: ESCHBACH, Achim; TRABANT, Jürgen (Eds.). *History of Semiotics*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 1983. p.371-86.

PENTASSUGLIA, Patrizia. La reconnaissance de la diversité au xvie siècle. À propos de la difformité. ALTER, *European Journal of Disability Research*. Vol.5. 2011. p. 233-248.

PINCHBECK, Dan. *Dear Esther*. Brighton: Chinese Room, 2012.

POMPA, Leon. *Vico*. Selected Writings. Edited and Translated by Leon Pompa. New York: Cambridge University Press, 1982.

QUARANTA, Domenico. Game Aesthetics. How videogames are transforming contemporary art. IN: QUARANTA, Domenico; BITTANTI, Matteo (Eds.). *Game Scenes*. Art in the Age of videogames. Monza: Johan & Levi Editore, 2006. p.297-308.

QUARANTA, Domenico; BITTANTI, Matteo. Game Scenes. *Art in the Age of videogames*. Monza: Johan & Levi Editore, 2006. p.297-308.

RALEY, Rita. Interferences: [Net.Writing] and the Practice of Codework. 2002. Disponível em: <<http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/net.writing>>. Acessado em: 18 abr. 2013.

RAMOS, Maria Luiza. *Fenomenologia da obra literária*. 4ª ed. revisada. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2011.

RAYNER, K. Eye movements in reading and information processing: 20 years of research. *Psychological Bulletin*, v. 124, n. 3, p. 372-422, 1998.

REICHARDT, Jasia. *Cybernetic Serendipity*. A Studio International special issue. New York: Studio International, 1968.

RETTBERG, Jill Walker. Electronic Literature Seen from a Distance. *Dichtung Digital*. nº42. 2012. Disponível em: <<http://www.dichtung-digital.org/2012/41/walker-rettberg.htm>>. Acesso em: 2 de jan. de 2013.

REUTER, Martina. Merleau-Ponty's notion of pre-reflective intentionality. *Synthese*, v.118, n.1, p. 69–88. Jan. 1999.

REWALD, John. Maillol remembered. In: GUGGENHEIM MUSEUM. *Aristide Maillol: 1861-1944: exhibition*. New York: The Solomon R. Guggenheim Foundation, 1975. p.7-31.

RIDGWAY, Nicole e STERN, Nathaniel. The Implicit Body. In: RICARDO, Francisco (ed.). *Cyberculture and New Media*. Atlanta: Rodopi B.V., 2008. p. 117-155

ROBBINS, Derek. *Bourdieu and Culture*. California: SAGE Publications, 2000.

RUTSKY, R.L. *High techné: art and technology from the machine aesthetic to the posthuman*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.

RYAN, Johnny. *A History of the Internet and the Digital Future*. London: Reaktionbooks, 2010.

RYAN, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality*. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001.

SAID, Edward W. Vico on the Discipline of Bodies and Texts. *MLN*, v.91, n.5, Centennial Issue: Responsibilities of the Critic, p.817-826. Oct, 1976.

SALES, Cristiano de. *Uma Poética do Uso para o Meio Digital*. Florianópolis, 2007. 276 p. Tese (Doutorado em Teoria Literária). Programa de Pós-Graduação em Literatura, Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina.

SAMPLE, Mark. Criminal Code: The Procedural Logic of Crime in Videogames. Disponível em: <<http://www.samplereality.com/2011/01/14/criminal-code-the-procedural-logic-of-crime-in-videogames/>>. 2011. Acesso em: 10 de dezembro de 2014.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. *Ciberespaço e Literatura*. São Paulo: Itáu Cultural, 2003.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. Escrevendo, lendo, escrevendo. *Texto Digital*, v. 2, n. 1, 2006. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1317>>. Acesso em: 18 de março de 2014.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. Palavra e imagem na criação poética digital. In: RETTENMAIER, Miguel; Rösing Tania M.K. (Orgs.). *Questões de leitura no hipertexto*. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2013. p. 15-31.

SIEBERS, Tobin. "Disability aesthetics and the body beautiful: Signposts in the history of art". ALTER, *European Journal of Disability Research*. v.2, p. 329-336. 2008.

SIEBERS, Tobin. *Disability Aesthetics*. Michigan: The Michigan University Press, 2010.

SIMANOWSKI, Roberto. *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*. Minneapolis: University Of Minnesota Press, 2011.

SIMONS, Jan. Narrative, Games, and Theory. *The international journal of computer game research*. v.7, n.1, August 2007.

SONDHEIM, Alan. Codework. *American Book Review*. v.22 n.6, p.1-4. 2001.

STOKES, Adrian. *Michelangelo*. New York: Routledge, 2002.

STONE, Allucquere Rosane. Will the Real Body Please Stand Up?' in: BENEDIKT, Michael (ed). *Cyberspace: First Steps*. Cambridge: MIT Press, 1991. p.81-118.

TAVARES, Otávio Guimarães. *Ação e artifício: por um conceito de arte e ontologia da obra de arte a partir da produção letrada seiscentista, da poesia experimental e da arte digital contemporânea*. Florianópolis, 2015. 439 p. Tese (Doutorado em Teoria Literária). Programa de Pós-Graduação em Literatura, Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina.

TAYLOR, John Edward. *Michael Angelo, considered as a Philosophic Poet; with translations, etc*. London: Saunders and Otley, 1840.

TRABANT, Jürgen. *Vico's New Science of Ancient Signs. A study of sematology*. Translated by Sean Ward. New York: Routledge, 2004.

TYNIANOV, Yuri. Sobre la evolución literaria. In: TODOROV, Tzvetan. *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. México: Siglo XXI, 89-101.

UEXKÜLL, Jakob von. A Stroll through the Worlds of Animals and Men [1934]. In: SCHILLER, Claire (Ed.). *Instinctive Behavior*. The development of a modern concept. New York: International Universities Press, 1957. p.5-80.

VALLIAS, André. We have not understood Descartes. In: KAC, Eduardo (Ed.). *New Media Poetry*. An international anthology. Chicago: Chicago University Press, 2007. p. 85-90.

VASARI, Giorgio. *Le vite de' più eccellenti pittori, scultori e architettori*. [1550]. A cura di Luciano Bellosi e Aldo Rossi. Einaudi: Torino, 1986.

VERENE, Donald Phillip. *Vico's Science of Imagination*. Ithaca: Cornell University Press, 1981.

VICO, Giambattista. *La Scienza Nuova*. Giusta a edizione del 1744. A cura di Fausto Nicolini. 3 vols. Bari: Laterza & Figli, 1911-1916.

VISCONTI, Gian Galeazzo. Vico. I 'Corsi' e i 'Ricorsi'. La Provvidenza Istorica e Umana. *Bollettino del Centro di Studi Vichiani*. Vol. 37. Napoli: Ed. de Storia e Letteratura. p.105-112. 2007.

WARDRIP-FRUIIN, Noah. *Expressive Processing*. Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies. Cambridge: The MIT Press, 2009.

WEINBERG, Louis. *The art of Rodin*. New York: Boni and Liveright Publishers, 1918.

WINCKELMANN, Johan Joachim. Geschichte der Kunst des Alterthum. [1764]. In: WINCKELMANN, Johan Joachim; LESSING, Julius. *Johann Joachim Winckelmann's Geschichte Der Kunst Des Alterthums: Nebst Einer Auswahl Seiner Kleineren Schriften ; Mit Einer Biographie Winckelmanns Und Einer Einleitung Versehen*. Berlin: L. Heimann Verlag, 1860.

XAVIER, Antônio Carlos. Letramento digital: impactos das tecnologias na aprendizagem da Geração Y. *Calidoscópico*. v. 9, n. 1, p. 3-14. Jan.-Abr. 2011.