

## Ciberpoesia: poéticas do poema produzido em contexto digital

Ana Paula Ferreira<sup>1</sup> (PUC/SP)

### Resumo:

*O objetivo é construir uma possibilidade de análise de poemas digitais disponíveis em CD-Rom e on line tendo em vista os processos de semiose e intersemiose, hibridizações de meios e linguagens. Parte-se das formulações acerca das fricções entre disciplinas (Vera Casa Nova), a metáfora da espuma criada por Peter Sloterdijk para entender a pós-modernidade e suas tecnologias a fim de identificar e analisar as grandes mudanças epistemológicas que se têm processado na poesia e que têm mudado a concepção poema. O foco central de análise serão os processos de transcrição, imersão e submersão.*

**Palavras-chave:** poesia digital, hibridação, transcrição, interação.

### Introdução

O objetivo do presente estudo é entender um pouco mais sobre os mecanismos que atuam na produção da poesia em meio digital a partir da reflexão desencadeada por algumas perguntas importantes como: O que ocorre na poesia quando de sua passagem dos suportes convencionais para o meio eletrônico e, depois, para o digital? Quando no digital, que pensamentos norteiam o fazer poético? Como explorar adequadamente o ciberespaço para construir textos que, de fato, lhes representem?

Empregam-se, como aporte teórico, idéias de Vera casa Nova e Peter Sloterdijk e se selecionam para abordagem três segmentos da poesia digital: experimentos resultados de tradução intersemiótica (alguns pensados ainda para apresentação em meios eletrônicos), nas formulações de Julio Plaza ou transcrição, para Haroldo de Campos, poesia generativa e poesias com plataformas mais interativas e imersivas numa tentativa de entender os processos de hoje sem perder de vista questões importantes acerca da historicidade do objeto de análise.

Para pensar melhor as questões teóricas, é preciso, primeiro, entender a manifestação da poesia em meio digital como resultado de investigações em visualidade e tecnologia presentes desde o início do século XX e até mesmo antes quando a palavra de ordem era romper com tudo que fosse imutável e retirar a palavra, pouco a pouco da sua inscrição exclusiva no verbal para experimentar outros fatores, talvez não só mais próximos do visual, mas também das práticas orais. No sonho do “livro” de Mallarmé, nas programações e cálculos das vanguardas e do grupo *Oulipo*, nos movimentos da Poesia Concreta, do Poema Processo e nas edificações da videoarte, dentre outros experimentos que inseriam a poesia em eventos, painéis luminosos, projeção de raio laser e holografia, se encontram algumas das origens do que se faz com poesia em meio digital atualmente. Instaurou-se, sub-repticiamente, um espaço para o diálogo entre processos provenientes de sistemas diferentes erodindo a estruturas “de escaninhos” para a construção, cada vez mais, de objetos híbridos.

#### 1.1 Hibridismos – fricções e fluidez

Para falar da impregnação de procedimentos entre cinema e literatura, Vera Casa Nova (2001), utiliza o termo *fricções*, com base nas idéias de Deleuze e Barthes. Trata-se de um atrito entre artes que, produzindo fagulhas, resulta numa mudança no modo de enfocá-las e/ou elementos terceiros. “Sabendo que o atrito é de ordem sônica, o que transita entre cinema e literatura, por exemplo, a partir da fricção, são signos em processo de mutação.” (FERREIRA, 2003, p.89) Assim, o atrito dá origem a novos processos de significação que já não são mais só literatura ou só cinema, mas um pouco de cada um deles. Por isso, “fazer cinema, fazer literatura estaria na vertigem de um pensamento semiográfico; suportes diferentes de escritura que se suplementam e cujas

consequências se multiplicam” quando as rupturas da discursividade acontecem (CASA NOVA, 2001, p. 73).

A leitura de Casa Nova se encontra em consonância com as idéias de Barthes, quando ele defende o intercâmbio entre objetos e não entre disciplinas<sup>1</sup>. Nesse sentido, literatura continua sendo literatura e cinema continua sendo cinema, mas os objetos advindos do processo de fricção são híbridos (FERREIRA, 2003. p.89).

Embora as investigações para a construção da poesia digital sejam mais complexas que o ato de se deparar com a literatura no cinema e vice-versa, a idéia da fricção contribui, pois falar de uma poesia digital significa abranger uma produção que ultrapassa as barreiras disciplinares. Trata-se de experimentos que não se encaixam mais no conceito convencional de literatura, mas também não podem ser tratados como apenas cinema ou vídeo. São objetos do não-lugar e que contam com a convergência de fatores os mais diversos para acontecer, tais como, além de cinema e literatura, programação de softwares (em alguns casos, criados especialmente para o poema construído), diversos tipos de edição sonora, animação, elaboração em 3D e, em vários casos, até mesmo procedimentos de *games*. Há uma preocupação com a fusão de sistemas semióticos, busca da hipertextualidade e do poema surgindo de equações matemáticas.

Em sua trilogia *Esferas*, Peter Sloterdijk usa a imagem das esferas para se referir às formas que permeiam as relações humanas. Quebrar com as dicotomias mente/ matéria, corpo/ alma, sujeito/ objeto, o eu/ o entorno é um dos desafios contemporâneos discutidos por Sloterdijk, sendo a reflexão sobre o espaço o norte de suas investigações.

Em sua obra *Esferas III: Espumas*, temos a pós-modernidade, quando já se instaurou a imagem de indivíduo, o conceito de subjetividade e se faz necessária a discussão acerca das estruturas fluidas, multiperspectivistas e heterárquicas desconstruindo conceitos fechados acerca da condição humana e os substituindo por noções mais flexíveis, numa perspectiva de ruptura com as dicotomias demarcadoras do mundo cartesiano. Trata-se de uma imagem por muitos séculos evitada ou mesmo negada em função da necessidade de se buscarem elementos que dessem a ilusão de estabilidade, de solidez. Essa imagem é pertinente para pensar a diversidade em que se vive atualmente, além de contribuir para certo apaziguamento diante da instabilidade constante.

A espuma é definida pelo autor como um tecido de espaços vazios e paredes sutis. Um dado real, mas uma feitura esquiva ao contato, que, ao mínimo roçar, friccionar, abandona e reinventa sua constituição. Rompendo com a lógica do centro, citando a formação de uma nova arquitetura, o autor propõe novas maneiras de entender a existência em meio artificial. No seu movimento de constante transformação, essas fricções entre pequenas bolhas acabam contribuindo para a plurissignificação (a poliesferologia) tão buscada em vários objetos artísticos da contemporaneidade. Como afirma Sloterdijk, “por sua forma efêmera, a espuma oferece a oportunidade de observar com os próprios olhos a subversão da substância” (SLOTERDIJK, 2006, p. 28).

## **1.2 Tradução intersemiótica e poesia eletrônica**

Uma primeira possibilidade de inserção da poesia no meio digital se deu (e ainda acontece) por meio da tradução intersemiótica – aquela que possibilita a transposição sónica de um sistema semiótico para outro com abertura para a recriação da linguagem. Como afirma Roman Jakobson,

---

<sup>1</sup> Barthes afirma que “Não são as disciplinas que se devem intercambiar, são os objetos: não se trata de “aplicar” a lingüística do quadro, de injetar um pouco de semiologia na história da arte; trata-se, sim, de anular a distância (a censura) que separa institucionalmente o quadro e o texto. Assistimos ao nascimento de alguma coisa, algo que anulará não só a “literatura”, como também a “pintura” (e seus correlatos metalingüísticos, a crítica e a estética), substituindo essas velhas divindades culturais por uma “ergografia” generalizada, o texto como trabalho, o trabalho como texto”. Em *O óbvio e o obtuso*, p. 137.

toda experiência cognitiva pode ser traduzida e classificada em qualquer língua existente. Onde houver uma deficiência, a terminologia poderá ser modificada por empréstimos, calcos, neologismos, transferências semânticas e, finalmente, por circunlóquios. (JAKOBSON, 2001. p. 65)

As primeiras transcrições feitas em edição não linear ainda tinham como formato de exibição o eletrônico. Mesmo construídos com meios digitais, tendo em vista as dificuldades tecnológicas daquele momento, eram gravados em VHS para exibição. Um dos bons exemplos no Brasil é *Vídeo Poesia – Poesia Visual* – um experimento composto por trabalhos produzidos no Laboratório de Sistemas Integráveis (LSI) do Departamento de Engenharia Eletrônica da Escola Politécnica da USP e objeto de tese de doutorado de Ricardo Araújo na Faculdade de Letras da USP (1996). Participaram os poetas Augusto e Haroldo de Campos, Décio Pignatari, Arnaldo Antunes e Julio Plaza. Fazem parte do trabalho a transcrição dos poemas “SOS”, “Femme”, “Arco-Íris no Ar Curvo”, “Dentro” “Parafísica” e “Bomba”, que destaco para tecer algumas observações.

Em “Bomba”, há a ampliação *frame a frame* do diagrama, e assim, das letras que, ao se encaminharem em direção à superfície, proporcionam, em conjunto com a disposição diagramática, uma visão de profundidade mais intensa que a da bidimensionalidade do papel. Há a intensificação do processo intersemiótico, ou seja, se antes havia a união do verbal com o visual sugerindo o sonoro (na versão em suporte papel), agora o vídeo une verbal e visual propondo, além da linha de imagem, uma linha de áudio e o fator tempo/movimento. Quanto à sonoridade, na leitura feita pelo poeta, ocorre a sobreposição de vozes com tempos diferentes – leitura caótica, “explosão verbal” e potencialização da metalinguagem.

Assistindo ao videopoema, assim como também os outros do experimento, é possível perceber uma sinergia dos componentes da linguagem videográfica para a assimilação e transmutação de questões próprias da função poética, tais como a não linearidade sintática e a mutação das formas do referente em prol de mensagens sub-reptícias.

Talvez, devido a questões técnicas, alguns dos videopoemas não se tornaram melhores esteticamente que os seus anteriores por fecharem, na versão em vídeo, as possibilidades de leitura, como no caso do poema “Bomba”, cuja versão em holografia parece mais complexo que o videográfico. Porém, em termos de vibração poética, não se pode deixar de reconhecer o valor de tais trabalhos considerando a tecnologia disponível na época, o esforço técnico para exploração do cinético e plástico e, principalmente, a proposta de mesclar o visual, o verbal e o sonoro numa potencialização do fator verbivocovisual já defendido para a poesia pelo Concretismo.

Utilizando o conceito de leitura de Barthes (BARTHES, 1980, p. 111), pode-se afirmar que, assim como o leitor busca construir o sentido nas dobras do texto, ao transcrever os poemas, os poetas e técnicos que o fazem procuram, na abertura que aqueles textos já apresentavam no que se refere ao suporte, os procedimentos para o experimento videográfico ou digital, via fricções. Ao recriar os poemas, o que se tem é a fricção dos procedimentos literários já existentes quando de sua feitura no papel (paronomásia, síntese, dentre outros) com os procedimentos videográficos e/ ou digitais. A transcrição pode ser entendida como um desdobramento do “original”, algo que tende a ampliar os processos de significação do primeiro texto para tentar caminhar em direção ao texto cada vez mais plural. Como afirma Andrei Aparecida Franco Carvalho

[...] a ‘tarefa do tradutor’ é transpor o texto traduzido para um novo contexto histórico e lingüístico, ou seja, reescrever o texto em outra mídia, para um novo público com percepções diferentes daqueles que receberam o texto de partida como criação. Ao mesmo tempo, o tradutor deve lidar com a pluralidade de sentidos que o texto de partida carrega, não somente as internas, mas também aquelas do ambiente em que foi criado. (CARVALHO, 2007. p. 105)

O trabalho *Nome*, de Arnaldo Antunes, embora não se baseando apenas na releitura, aproxima-se dos procedimentos videográficos do trabalho mediado por Ricardo Araújo na medida

em que se funda sobre conceitos da hibridização de linguagens e pesquisa videográfica numa época de pouca definição em tecnologia digital. São trabalhos que primam pelo lúdico e pela postura, quase sempre questionadora acerca de conceitos e idéias predeterminadas. Deles, destaca-se “Pessoa” – um videopoema alicerçado no desencontro de leituras, pois é marcado por uma dissonância causada pelo rasura do texto que atravessa a tela pela leitura morfológica e sintática feita, ao invés da convencional.<sup>2</sup> O que ocorre é uma confusão no espectador que não sabe se escuta a leitura, se lê os sintagmas que aparecem na tela, se ouve a leitura oral ou se presta atenção ao *background* que se movimenta em direção contrária à dos signos verbais.

À medida que a leitura do poeta vai se aproximando do fim, ela fica mais rápida, havendo um fundo sonoro, que também varia em intensidade. O que faz a diferença no poema não são somente as técnicas empregadas. A forma de colocar frases atravessando a tela é comum, servindo como “tela de descanso” de muitos computadores, ou letreiros onde a frase se movimenta atravessando o visor. O que marca é o modo como isso é feito. O desencontro entre leitura oral e entre palavra escrita e fundo causa uma síncope no processo de significação. O leitor é quem tem que descobrir, em meio ao caos, em meio à confusão sígnica, o sentido para completar o processo de significação. O que aparentemente (pelo menos no sentido mais comum) seria uma definição de pessoa passa a ser uma não definição. E o poema prima pela negação, pela desconstrução e desconcentração. Curiosamente, a definição de pessoa apresentada no texto se funda sobre a efemeridade da vida e precariedade da condição humana; logo, há uma utilização inteligente e planejada dos elementos convergentes na edição do trabalho que sugere, já na sua construção, o que se pretende dizer.

Nesse videopoema, como em outros também de *Nome*, o interesse da experiência poética é ampliado quando se percebe que se trata de textos que não existiriam em suporte papel; eles necessitam do meio áudio-visual para acontecer. E como essa última palavra já sugere, são trabalhos da ordem do acontecimento – os textos são eventos, só possíveis se acessados via temporalidade videográfica; eles existem no tempo e não mais na primazia do espaço; num espaço de convergência possibilitado pela linguagem do vídeo entre imagens e sons construindo texturas.

Nessa perspectiva da utilização de alguns elementos intrínsecos ao meio, como elementos semióticos do poema, há experimentos muito interessantes no site do Núcleo de Pesquisas em Informática, Poesia e Linguística da Universidade Federal de Santa Catarina<sup>3</sup>; na década de 90 de na atual há vários poemas de Alckimar Santos e Gilberto Prado explorando texturas sonoras, animação, dentre outras possibilidades sígnicas. Haveria outros também a citar e analisar como *Interpoesia*,<sup>4</sup> de Philadelpho Menezes e Wilton Azevedo, *Aleer*,<sup>5</sup> de André Vallias e outros, mas que alongariam muito esse estudo.

O que se percebe, nesses trabalhos tanto de transposição como naqueles em que o experimento já nasce com linguagem digital é uma constante reconstrução de linguagens, transposições sígnicas por meio do planejamento de interfaces que potencializam efeitos de sentido. São procedimentos aprofundados pela poesia generativa e interativa, como a seguir será explicitado.

---

<sup>2</sup> Podendo, ler o texto de modo linear seria: “Coisa que acaba. Troço que tem fim. Sujeito. Que não dura, que se extingue. Língua. Negócio finito, que finda. Festa que termina. Coisa que passa, se apaga, fina. Pessoa. Troço que define. Que será cinzas. Que o chão devora. Fogo que o vento assopra. Bolha que estoura. Sujeito. Líquido que evapora. Lixo que se joga fora. Coisa que não sobra, soçobra, vai embora. Que nada fixa. A foto amarela o filme que queima embolora a memória falha o papel se rasga se perde não se repete. Pessoa. Pedaco de perda. Coisa que cessa, fenece, apodrece. Fome que se sacia. Negócio que some, que se consome. Sujeito. Água que o sol seca que a terra bebe. Algo que morre, falece, desaparece. Cara, bicho, objeto. Nome que não se esquece.”

<sup>3</sup> <http://www.nupill.ufsc.br/hiper.html>

<sup>4</sup> MENEZES e AZEVEDO. *Interpoesia*. CD-ROM.

<sup>5</sup> <http://www.refazenda.com.br/aleer>

### 1.3 Poesia generativa – metamorfoses

Em poesia generativa no meio digital há uma pontencialização do efeito combinatório que pode, inclusive, ser levado ao infinito. As idéias de poesia gerada de modo automático não são da era digital. O grupo Oulipo, por exemplo, já trabalhava com poesia permutatória. Pheellipe Queneau apresenta em *Cent mille milliards de poèmes* (*Cem milhões de poemas*) sonetos que, combinados entre si geram cem milhões de poemas diferentes (PINO, 2001, p. 45-53). Outros exemplos de poesia construída por meio da permutação ainda poderiam ser citados.

No site de poesia experimental portuguesa<sup>6</sup>, há várias recriações interessantes de textos de Herberto Helder, Melo e Castro, António Aragão e outros sempre com a idéia de potencializar recursos antes apenas em estado de latência, em virtualidade. Fazendo a transcrição de um poema colagem do poeta português António Aragão, “Poemas encontrados”, Rui Torres, Jared Tarbel e Nuno Ferreira criaram uma programação que, através de um sistema de buscas, procura as últimas notícias publicadas em um jornal previamente selecionado pelo leitor (como Jornal *PÚBLICO*, de Portugal, *Folha de São Paulo*, *Google News Brasil*, *New York Times*, *Folha de São Paulo*, *Jornal Expresso*, de Portugal) em tempo real, cria o poema colagem que vai agregando pouco a pouco palavras de expressões publicadas naquele momento no jornal *add infinitum*. A agregação de ferramentas próprias da internet possibilita uma variação interessante, embora os princípios de composição do texto inicial permaneçam. De um modo geral, os trabalhos de transposição desse site, como em outros trabalhos, também não há uma abertura destacável à participação do leitor, mas a criação e recriação da linguagem poética é interessante, além do fato de se trabalhar com a poesia generativa – gerada por computador por meio de programação: convergência entre algoritmo e fatores poéticos.

Outros bons exemplos de poesia gerada por computador são alguns que empregam o *software* criado por Pedro Barbosa, o *Sintex* para gerar textos automáticos através de comandos do leitor. Esse cria os sintagmas originais e o programa os combina infinitamente. Alguns trabalhos originados disso são *Teoria do Homem Sentado*, do próprio idealizador a título de exemplo e *AlletSator*<sup>7</sup>, de Luis Carlos Petry, uma peça de teatro de Luis Carlos Petry que foi pensada com roteiros a partir de textos gerados através do *Sintex*. Dessa peça, há também uma versão da peça em formato digital com ambiente 3D para interação.

O fator interessante dos trabalhos feitos com o *Sintex* é o inesperado. As informações de saída do programa podem variar de tal forma a fugir completamente à lógica gramatical, criando situações textuais inusitadas, situações de humor e inclusive de paronomásias inesperadas.

Por mais que se trate de poesia generativa – textos gerados por computador, esse tipo de poemas em meio digital parece conchamar um pouco mais a participação do leitor que os citados anteriormente. Na poesia generativa, embora não haja interatividade plena, mas escolhas limitadas, a participação do leitor no processo começa a se delinear com mais abrangência e abrir espaço para intervenções maiores, como veremos mais adiante.

Falar de uma poesia generativa é abordar em consonância com a idéia da fluidez das *espumas* da qual Sloterdijk fala, uma vez que o texto que surge pode composto (por mais que não seja de modo totalmente aberto) pelo computador através de intervenções do leitor de muitas maneiras diferentes. São textos com possibilidade de metamorfoses constantes em termos sintáticos, semânticos e diversos outros fatores semióticos com a intervenção direta ou indireta do leitor.

“Amor-mundo, ou a vida, esse sonho triste”<sup>8</sup> é um trabalho é composto pela leitura oral de trechos de poemas de Florbela enquanto os mesmos vão aparecendo na tela e o leitor, através de

<sup>6</sup> <http://po-ex.net>

<sup>7</sup> <http://po-ex.net/alletsator/>

<sup>8</sup> [http://www.interact.com.pt/14/Interact14\\_home.html](http://www.interact.com.pt/14/Interact14_home.html)

setas de movimentação do experimento, pode escolher o trecho que quer ver e ouvir, os sons, ruídos, letras e palavras que quer que apareçam no trabalho podendo compor uma série de diferentes texturas visuais e sonoras. Trata-se de um experimento que consegue associar o lirismo próprio de Florbela com a linguagem digital de modo bem interessante.

#### **1.4 Poesia digital – imersão e submersão**

Um trabalho que possibilita, de certo modo, uma maior abertura na interface é o *Palavrador*<sup>9</sup> composto por Fernando Aguiar, Álvaro Andrade Garcia, Chico Marinho, Alckimar Luiz dos Santos. Trata-se de um ambiente poético imaginário criado numa oficina transdisciplinar que ocorreu no 38º Festival de Inverno da UFMG, em julho de 2006. O interessante é que o espectador pode navegar entre poemas que usam algoritmos de inteligência artificial, voar, através de uma espécie de avatar, num cenário tridimensional imersivo e interativo onde surgem textos, poemas declamados e cenários audiovisuais e textuais, como uma cachoeira de poemas, chafarizes declamadores e um labirinto de haicais, entre outros elementos. A navegação é intuitiva em forma de *game*, podendo ser feita com o uso do teclado ou de joystick..

Sonhando com experimentos baseados na interação mais aberta quando o espectador pode reconfigurar a linguagem poética, pensa-se em regimes semióticos da ordem do inacabado, do provisório, de critérios, estilos e meios temporários em processos de constante construção e negociação. Um bom exemplo, nesse caso, é *Poétrica*<sup>10</sup>, de Gisele Beiguelman – uma investigação sobre leitura e recepção em situações híbridas (pautadas pela interconexão de redes *on* e *off line*). Envolve uma série de poemas visuais compostos por Beiguelman com fontes não-fonéticas e uma tele-intervenção urbana mediada por criações feitas pelo público. O trabalho envolveu Brasil e Alemanha (Kulturforum - Berlim). As imagens eram produzidas a partir qualquer lugar, via SMS (mensagem de texto pelo celular), internet fixa e móvel. Mensagens eram enviadas pelos participantes de lugares diversos, inclusive os que passavam pelas ruas onde os painéis eletrônicos se encontravam em momentos de congestionamento do trânsito. Depois, eram transcodificadas em imagens e projetadas em painéis eletrônicos situados na marcha urbana da Galeria Vermelho, nas avenidas Paulista, Consolação e Rebouças. Essas imagens eram, também, transmitidas novamente *on line* por *webcams* (celulares, *palms*, computadores) e, às vezes, reproduzidas em *plotters* e outros sistemas de impressão digital. *Poétrica* desfaz os traços verbais e visuais e, através da perspectiva dos congestionamentos de trânsitos.

Os equipamentos utilizados eram diferentes uns dos outros, mas trabalhavam em circunstâncias de convergência e, quando as mensagens eram devolvidas para o espaço público, eram já híbridas do planejamento do participante com a atuação de programas empregados nas transcodificações. Eram objetos resultados da intervenção da máquina sobre a ação humana com fins estéticos. Além disso, esse experimento joga com a questão do trabalho com a poesia em meios móveis e, em meio ao cotidiano das pessoas, se estabelece como uma poética híbrida e que só se efetiva como projeto do meio digital. Sua existência dependeu da participação ativa dos espectadores com quem Beiguelman “dividiu” a autoria.

Uma questão importante a destacar quanto ao diferencial entre os experimentos citados é o trabalho com a interface. Pensar bem esse elemento é fundamental para constituir processos poéticos intrínsecos às características do meio digital. Pesquisar mecanismos de atuação da interface de modo a construir possibilidades desafiadoras e prazerosas para o espectador, imersivas ou não. Talvez, quem sabe se apropriar das técnicas dos *games* que se moldam às habilidades do usuário?

<sup>9</sup> <http://www.ciclope.art.br/pt/sitio.php>

<sup>10</sup> [www.desvirtual.com/giselle](http://www.desvirtual.com/giselle)

Sloterdijk, em sua obra supracitada, fala sobre submersão quando ele reporta a um trabalho de um artista chamado russo Kabacov (SLOTERDIJK, 2006 p.399-406.) que criou uma instalação recriando uma casa toda caracterizada pela humildade. A idéia da instalação era tirar o sujeito da situação de mero usuário da casa substituindo-a pela de observador, na tentativa de resgatá-lo de seu estado de submersão cotidiana que lhe tira a capacidade de perceber criticamente o seu entorno. No dia-a-dia, acabamos nos perdendo, submersos numa realidade alienadora de um participar difuso, de um deixar-se levar pelo hábito.

Para Sloterdijk, a submersão é, freqüentemente, um movimento de esquecimento do sujeito ontológico, nos termos de Heidegger. Nesse sentido, a proposta de Kabakov parece ser entender a casa enquanto metáfora da arte contemporânea na medida em que ela, ao causar estados de estranhamentos, perturbações, leva o espectador a repensar toda uma estrutura.

O estranhamento propõe o distanciamento do sujeito do modo comum de apreender o mundo e se encontra bem próximo do conceito de desautomatização muito explorado pelos modernistas que buscavam chocar o burguês alienado ao cotidiano. Nas formulações de Sloterdijk, trata-se de um momento em que o expectador reconhece algo familiar no que observa, mas, ao mesmo tempo, percebe algo não familiar, não comum que, quebrando com a previsibilidade, gera questionamentos e mudanças de postura.

O objetivo da arte é dar a sensação do objeto como visão e não como reconhecimento; o procedimento da arte é o procedimento da singularização dos objetos e o procedimento que consiste em obscurecer a forma, aumentar a dificuldade e a duração da percepção. O ato de percepção em arte é um fim em si mesmo e deve ser prolongado; a arte é um meio de experimentar o devir do objeto, o que é já "passado" não importa para a arte. (CHKLOVSKI, 1971, p. 45 *apud* ANTÔNIO, 2005. p.31)

Portanto, é necessário que, num suposto espaço de distanciamento do sujeito em relação ao entorno, se faça com que ele, imergindo numa situação virtual, resgate uma visão mais crítica e retorne emergindo da situação onde se encontrava submerso. Através de procedimentos estéticos, sugere-se que o expectador, ao ter contato com o estético, seja levado a um estado de imersão tal que lhe faça resgatar-se enquanto sujeito atuante. Era, em linhas gerais, nisso que o artista citado por Sloterdijk pensava.

Portanto, para Sloterdijk, submersão é um estado de não consciência e a emergência o contrário (na imersão da consciência acerca casa, a emergência do ser). Nesse sentido, sair da alienação é lançar-se junto com o objeto em sua condição de emergência.

No experimento de Gisele Beiguelman, temos o perder-se e se encontrar do dia a dia. Em meio aos famosos congestionamentos da cidade de São Paulo, o espectador é convidado a sair um pouco do *stress* em que, normalmente, se encontra em tal situação. Por meio da interação com o experimento e possibilidade de ele mesmo contribuir para o mesmo (e ver sua contribuição), ele emerge da situação conflitante e tensa do trânsito, se deixar levar por instantes na imersão do poético e poder ter, talvez, um certo apaziguamento.

Pelos experimentos citados, destacando-se esse último, é possível perceber que trabalhar com poesia digital é uma tarefa instigante. Por outro lado, também pode ser inquietante, pois, vencer a previsibilidade dos aparatos não é uma tarefa simples. Talvez por isso, haja tantos trabalhos na rede concebidos muito mais através do fetiche que o tecnológico provoca que aqueles que apresentam maturidade semiótica. Isso comprova que a habilidade de trabalhar o poético não depende, em primeira instância do domínio do aparato, mas da linguagem propriamente dita. E, em se tratando de poesia digital, depende também da abertura para um trabalho crítico quanto ao espaço entre-linguagens e à hibridização de procedimentos diversos.



## **Referências Bibliográficas**

- [1] ANTÔNIO, Jorge Luiz. As traduções na poesia digital. In LEÃO, Lúcia. **O Chip e o Caleidoscópio**. São Paulo: Senac, 2003. P. 313-329.
- [2] \_\_\_\_\_. **Poesia eletrônica: negociações com processos digitais**. 270f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade Católica PUC/ São Paulo, 2005.
- [3] ANTUNES, Arnaldo. **Entrevista**. *Revista CULT: revista brasileira de literatura*. São Paulo, n.4, nov, 1997. P.07-13.
- [4] \_\_\_\_\_. **Nome**. (Livro, DVD e CD). São Paulo: BMG Ariola Discos, 1993.
- [5] ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Senac, 2005.
- [6] ARAÚJO, Ricardo. **Poesia Visual - Vídeo Poesia**. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- [7] BARTHES, Roland. **O óbvio e o obtuso**. 2ª reimpressão. Trad. Léa Novaes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.
- [8] \_\_\_\_\_. **S/Z: uma análise da novela "Sarrasine" de Honore de Balzac**. Ed. 70, 1980.
- [9] CAMPOS, Augusto e Haroldo; PIGNATARI, Décio. **Teoria da poesia Concreta**. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- [10] CASA NOVA, Vera. **Fricções**. *Aletria: revista de estudos em literatura*. Belo Horizonte, n.08, p. 72-76. Centro de Estudos Literários da Faculdade de Letras da UFMG, 2001.
- [11] \_\_\_\_\_. **Fricções**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.
- [12] CARVALHO, Audrei Aparecida Franco. **Poesia concreta e mídia digital: 2006-2007**. 113f. Dissertação de (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica PUC/ SP.
- [13] COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Trad. Sandra Rey. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.
- [14] DIAS-PINO, Wladimir. **Processo: linguagem e comunicação**. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 1973.
- [15] DOMINGUES, Diana. **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Unesp, 1997.
- [16] \_\_\_\_\_. **Arte e vida no século XXI**. São Paulo: Unesp, 2003.
- [17] FERREIRA, Ana Paula. **Videopoesia: Uma poética da Intersemiose**. 2001-2003. 252f. Dissertação (Mestrado em Literatura Brasileira). FAL Faculdade de Letras UFMG, Belo Horizonte, 2003.
- [18] GIANNETTI, Claudia. **Ars Telemática**. Lisboa: Relógio D'água, 1998.
- [19] \_\_\_\_\_. **Estética Digital: Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia**. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.
- [20] JAKOBSON, Roman. **Linguística e comunicação**. São Paulo: Cultrix, 2001.
- [21] MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário**. São Paulo: Edusp, 1993.
- [22] \_\_\_\_\_. **Arte Mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.
- [23] MELO e CASTRO, E.M. **O fim visual do século XX**. São Paulo: Edusp, 1993.



- [24] MENEZES, Philadelpho (Org). **Poesia e visualidade**: uma trajetória da poesia brasileira contemporânea. Campinas: Ed da Unicamp, 1991.
- [25] \_\_\_\_\_ e AZEVEDO, Wilton. **Interpoesia**. São Paulo: EPE (Estúdio de Poesia Experimental)/ Programa de Pós-Graduação em Semiótica – PUC-SP. CD ROM.
- [26] \_\_\_\_\_ **Roteiro de leitura**: Poesia Concreta e Visual. São Paulo: Ática, 1998.
- [27] PETRY, L. C.; BARBOSA, Pedro. **Ópera Quântica AlletSator** v.4.5. 2007.
- [28] PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva/ CNPq, 1987.
- [29] SANTAELLA, Lúcia. In PLAZZA, Julio E TAVARES, Mônica. **Processos criativos com meios eletrônicos: poéticas digitais**, cit., texto de orelha.
- [30] PINO, Cláudia Amigo. **A ressignificação do mundo** (Dossiê). In *CULT*: Revista brasileira de literatura, nº 52, nov. 2001, p. 45-53.
- [31] PRADO, Gilberto. **Arte telemática** : dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- [32] SANTAELA, Lúcia. Por que as comunicações e as artes estão convergindo? São Paulo: Paulus, 2005.
- [33] \_\_\_\_\_ **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo, Paulus, 2007.
- [34] SLOTERJIK, Peter. **Esferas III: espumas**. Tradução de Isidoro Reguera. Madri, Siruela, 2006.
- [35] Sites
- <http://www.augusdodecampos.com.br/uol>
- <http://www.ciclope.art.br/pt/sitio.php>
- <http://www.desvirtual.com/giselle>
- <http://www.nupill.ufsc.br/hiper.html>
- <http://po-ex.net/>
- <http://www.refazenda.com.br/aleer>
- <http://www.ciclope.art.br/pt/sitio.php>
- <http://www.desvirtual.com/giselle>
- <http://www.nupill.ufsc.br/hiper.html>
- <http://po-ex.net/>
- <http://www.refazenda.com.br/aleer>

---

## **Autora**

<sup>1</sup> **Ana Paula FERREIRA**, doutoranda em Comunicação de Semiótica  
Pontifícia Universidade Católica (PUC/SP)  
[apaulaferreira@oi.com.br](mailto:apaulaferreira@oi.com.br)