

INTRODUÇÃO

A evolução tecnológica e o advento da informática trouxeram muitos benefícios para a literatura, melhorando significativamente o processo de produção de livros impressos. Mas, além disso, os computadores também possibilitaram o surgimento de um novo tipo de arte, a literatura eletrônica. A principal diferença em relação ao livro impresso é justamente o meio de propagação ou o modo que o leitor tem acesso a essa literatura, o ambiente virtual dos computadores e a internet.

Embora seja uma área de grande potencial, os trabalhos de literatura eletrônica ainda não partilham grande conhecimento do público em geral, especialmente porque a internet pessoal é uma tecnologia bem recente, o que tornava difícil a difusão dos trabalhos. O meio impresso perdura por milênios, enquanto o digital tem menos de meio século, podendo haver muita resistência ou desconfiança em relação à literatura produzida para o computador.

No Brasil esse contexto é ainda mais acentuado. Não existem muitos trabalhos reconhecidos como literatura eletrônica. Mas um dos que merecem destaque é o *Ciberpoemas*, de Capparelli e Gruszinsky. Criados a partir do livro *Poesia Visual* (CAPPARELLI & GRUSZINSKY, 2000), os ciberpoemas estão disponíveis na internet, mais especificamente no sítio <www.ciberpoesia.com.br>. Segundo os próprios autores, o livro foi inicialmente pensado para o público infanto-juvenil, mas depois o consideraram adequado ao público em geral.

Este trabalho tem como objetivo analisar a obra *Ciberpoemas* à luz das ideias de N. Katherine Hayles sobre literatura eletrônica. Sendo os ciberpoemas versões de alguns poemas de

¹ Artigo originalmente apresentado à disciplina “Tópico em crítica literária: literatura infantil e juvenil”, ministrada pelo Prof. Dr. Diógenes Buenos Aires de Carvalho no Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Piauí – UFPI.

² Graduado em Língua Portuguesa e Literatura Portuguesa e Brasileira pela UFPI e mestre em Estudos Literários pelo Mestrado Acadêmico em Letras da mesma instituição. Email: diego.mpaiva@hotmail.com.

Poesia Visual, serão consideradas também peculiaridades decorrentes do meio (impresso ou virtual).

Inicialmente será feita uma síntese das características da literatura eletrônica descritas por Hayles em seu livro *A literatura eletrônica* (2009), que servirão como referencial teórico. O passo seguinte é a análise dos ciberpoemas, descrevendo seu funcionamento e apontando as convergências e peculiaridades da obra em relação às ideias apresentadas como fundamentação, além de abordar aspectos estruturais da poesia.

A partir desta análise esperamos entender melhor esta nova forma de arte que difere da literatura impressa não apenas por usar o meio digital, mas também por se aproveitar de seus recursos e características únicas para criar novas possibilidades de arte. Essa aproximação teoria/obra pode contribuir tanto para os estudiosos quanto para os próprios artistas.

LITERATURA ELETRÔNICA

Em *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário* (2009), Hayles não nos fornece um conceito pontual e sintético do que seja literatura eletrônica, mas constrói uma abordagem consistente que nos permite ter uma ideia geral do fenômeno. A princípio, a autora começa por diferenciá-la da literatura impressa. “Tentar ver a literatura eletrônica apenas através da lente da obra impressa é, de forma significativa, não vê-la” (p. 20). Na verdade, ela é composta por elementos de diferentes formas de arte, “híbrida por natureza” (p. 21). Assim, para chamar de literatura esta forma de arte produzida em meio digital é preciso ampliar a acepção do termo, pois não é simplesmente um texto impresso que foi digitalizado, mas uma obra que se aproveita das capacidades do computador.

Com a expansão do conceito de literatura expandem-se também as possibilidades de gênero. “As variedades de literatura eletrônica são ricamente diversas, abarcando todos os tipos associados com a literatura impressa e acrescentando alguns gêneros únicos ao meio eletrônico em rede e programável” (HAYLES, 2009, p. 23). Desta forma, as questões de gênero, já tão controversas nos estudos literários, tornam-se ainda mais complexas. Alckmar Santos (2011, p. 3), por exemplo, ao tratar de sua “criação poético-digital” em parceria com Wilton Azevedo, questiona a possibilidade de ainda se falar em gêneros literários, considerando as muitas possibilidades de criação artística nos meios atuais.

Ao mostrar características provenientes do meio digital que são comuns ao novo gênero, Hayles (2009) acaba por diferenciar a literatura eletrônica da arte digital e do jogo eletrônico, embora a autora concorde que essa diferenciação é muitas vezes difusa. Um critério a ser adotado poderia ser a primazia da linguagem na obra, poética ou narrativa. Sobre a diferença em relação aos jogos convém citar a formulação de Eskelinen (apud HAYLES, 2009, p. 25): “nos jogos eletrônicos o usuário interpreta a fim de configurar, ao passo que nas obras cujo interesse principal é narrativo, o usuário configura a fim de interpretar”.

As primeiras obras de literatura eletrônica tinham como principal artifício o hipertexto. Este pode ser definido como um texto que apresenta ligações a vários outros textos por meio de hiperlinks, de modo que o leitor³ pode escolher vários caminhos, não estando preso a uma leitura linear.

Em vez do fluxo linear de texto como é próprio da linguagem verbal impressa, no livro particularmente, o hipertexto quebra essa linearidade em unidades ou módulos de informação, consistindo de partes ou fragmentos de textos. (SANTAELLA, 2004, p. 49)

O hiperlink pode ser identificado como uma característica básica da literatura eletrônica. Hoje em dia existem muitos outros recursos e os hiperlinks são usados não apenas para ligar textos, sendo capazes de disponibilizar as mais variadas mídias, tais como sons, imagens e até vídeos (SANTAELLA, 2004).

Diferente da literatura de hipertexto, a ficção interativa não se restringe à possibilidade do leitor conectar vários textos. A interação entre obra e leitor se torna mais intensa, pois este se torna um personagem-jogador que é solicitado a realizar diversas escolhas ou atividades, ampliando o leque de recursos narrativos em relação aos dispositivos literários tradicionais. “A ‘página’, outrossim, torna-se uma topologia complexa que se transforma rapidamente de uma superfície estável para um espaço ‘jogável’, no qual o leitor é participante ativo.”(HAYLES, 2009, p. 29).

Tanto a narrativa hipertextual quanto a ficção interativa se dirigem geralmente para um mesmo desfecho da narração, embora o caminho seja variável. Hayles (2009, p. 31) questiona “como manter componentes convencionais de narrativa, como aumento da tensão, conflito e

³ Como Hayles (2009) defende uma expansão do conceito de literatura, consideremos também a ampliação de sentido de leitor como aquele que lê as várias mídias, não apenas a linguagem escrita. “há vários modos de ler, há vários tipos de leitores que são plasmados de acordo com as reações e habilidades que desenvolvem diante dos estímulos semióticos que recebem” (SANTAELLA, 2004, p. 174).

desfecho, em formas interativas em que o usuário determina a sequência”. Como resposta, temos que essa característica oferece o risco de comprometer a narrativa, mas, por outro lado, traz a possibilidade de reforçar o envolvimento do leitor, transformando-o em criador da história que está lendo.

O meio digital tem encorajado artistas a trabalharem em obras que fogem a esse sentido de conclusão. Para isso utilizam algoritmos aleatórios. “A arte generativa [...] é atualmente uma das mais inovadoras e fortes categorias de literatura eletrônica” (HAYLES, 2009, p. 33).

Há ainda o *code work*, que promove uma hibridização da linguagem humana e a linguagem de programação dos computadores, sendo que os códigos podem ser interpretados tanto pelo leitor quanto pela máquina.

Todas essas novidades da literatura eletrônica, as mudanças estruturais e as várias mídias, necessitam de novas habilidades interpretativas para que possam ser compreendidas, processo que Hayles chama de “eletramento”. Segundo ela, o leitor comum tende a “ler a tela como uma página” (2009, p. 38). Não se trata de abandonar os valiosos recursos interpretativos da literatura impressa, mas de reconhecer a especificidade da nova mídia.

A leitura orientada hipermidiaticamente é uma atividade nômade de perambulação de um lado para outro, juntando fragmentos que vão se unindo mediante uma lógica associativa e de mapas cognitivos personalizados e intransferíveis. (SANTAELLA, 2004, p. 175)

Mas Hayles (2009) alerta que, apesar dessa caracterização do leitor ideal, o perfil do leitor de literatura eletrônica é especialmente heterogêneo. Alguns podem ter larga experiência com jogos eletrônicos e o meio digital, enquanto outros dispõem de experiência apenas no meio impresso.

Por fim, cabe enfatizar as principais características da literatura eletrônica apontadas por Hayles (2009): a linguagem do computador é sobreposta, ou seja, nem todo o conteúdo (especialmente a linguagem de programação e o código binário) está disponível ao leitor; o computador comporta vários tipos de mídia em um mesmo lugar e ao mesmo tempo, “a mídia que contém todas as mídias em si mesma” (Hayles, 2009, p. 167); o armazenamento do conteúdo fica separado do desempenho, pois os arquivos executados no computador podem estar hospedados em qualquer lugar do mundo; e “o leitor não tem pleno (e às vezes nenhum) controle da velocidade com que o texto se torna legível” (ibidem, p. 167–168).

CIBERPOESIA E LITERATURA ELETRÔNICA

Em *Poesia visual* já é perceptível a necessidade de alargar a concepção de literatura devido à utilização significativa de elementos visuais (fotografias, desenhos e figuras geométricas) associados ao texto literário. O *Ciberpoemas*, como um passo adiante, que acrescenta elementos de áudio, vídeo e interatividade, ultrapassa totalmente os limites do conceito de literatura enquanto texto impresso, a começar pelo meio que chega ao leitor, que passa a ser obrigatoriamente digital.

Hayles (2009) prega uma ampliação do conceito de literatura em geral, mas suas discussões e exemplos pouco fogem do âmbito da ficção narrativa (a exceção dos geradores de palavras e dos codeworks), tendo a poesia pouco espaço na discussão. Tomemos um conceito básico de literatura, retirado do dicionário eletrônico *Houaiss* (2009): “uso estético da linguagem escrita; arte literária” (sem pág.). Eis um critério básico para considerarmos determinada arte como literatura (em termos conceituais, não qualitativos), o trabalho com a linguagem escrita.

Capparelli et al (2000), durante discussão sobre as vanguardas da literatura, contempla os poetas concretistas afirmando que os mesmos romperam com o verso e, em última instância, com a própria palavra escrita. No seu argumento a poesia visual e (por consequência) a ciberpoesia herdaram essa conquista. Quando contemplamos os ciberpoemas isso fica evidente. O caso mais claro desse rompimento com a palavra e da transformação do poema em imagem é “Babel” (CAPPARELLI & GRUSZYNSKI, 2012), ciberpoema sem nenhuma palavra escrita, apenas imagem e som.

Em poemas como esse paira a dúvida entre arte digital e literatura eletrônica. O argumento dos autores é válido e, de certa forma, é até sustentado por Hayles (2009). Em determinado momento de seu texto (p. 28), descrevendo uma obra em ambiente CAVE (Cave Automatic Virtual Environment) Caverna digital, a estudiosa argumenta que a ênfase em construções narrativas pode ser um critério para chamá-la de literatura eletrônica, porém a diferença entre arte digital e literatura eletrônica é muitas vezes difusa ou dependente do ponto de vista do leitor/crítico. Assim, os ciberpoemas realmente rompem com o conceito mais tradicional de literatura, mas não com a concepção de Hayles.

No mesmo artigo sobre o desenvolvimento da ciberpoesia, Capparelli et al (2000) admitem que os ciberpoemas apresentam interatividade de baixa complexidade. De fato, na maior parte dos trabalhos o leitor tem como atividade principal clicar em determinado link para ativar a

execução do poema. As respostas são sempre as mesmas, ou seja, não existe variedade resultante da interação com o leitor. É possível então dizer que há um uso elementar no hiperlink. No entanto, não se pode compará-los aos primeiros trabalhos de literatura eletrônica, pois o uso de recursos audiovisuais é intenso.

Em “zigue-zague” (CAPPARELLI & GRUSZYNSKI, 2012), por exemplo, temos um ciberpoema com narrativa curta em que o leitor pode escolher que parte da animação quer acessar, 1, 2 ou 3. Escolhendo a inicial, a animação é processada e o usuário deve dar o comando para que a narrativa prossiga para a etapa seguinte. A possibilidade de escolher qualquer parte da história permite um controle limitado da narrativa. Uma vez que o leitor escolhe, ele deve estar atento para acompanhar a animação, já que não é possível pará-la. Quanto à apresentação, os corpos dos peixes (Zig e Zag) são formados por letras emparelhadas. Há um trabalho de ambientação sonora e alguns versos com rima que é usado para contar a história. O poema é construído com base na alternância sugerida pela expressão zigue-zague. Os peixes sempre se encontram, mas nunca seguem o mesmo caminho (“e sumiram no horizonte... sem chegar à conclusão”), sugerindo o movimento de zigue-zague, também reforçado pela movimentação dos dois peixes na animação do ciberpoema. Na versão *Poesia visual* essa sugestão se limita à disposição dos peixes, que miram em direções opostas.

Um fato relevante para este trabalho em geral, mas especialmente em relação à interatividade, é que inicialmente o livro *Poesia visual* (CAPPARELLI & GRUSZYNSKI, 2002), que deu origem ao *Ciberpoemas*, foi pensado para o público infanto-juvenil, conforme a descrição do site (www.ciberpoesia.com.br). Ao observar os ciberpoemas é perceptível que os mesmos ainda mantêm traços desse tipo de literatura. Dentre os aspectos que já foram descritos no exemplo anterior, podemos citar também palavras coloridas, figuras compostas por formas geométricas simples, predomínio de cores sólidas e trabalhos com colagem. Tudo isso nos leva a pensar que a baixa complexidade da interatividade nos poemas também foi pensada para manter os poemas acessíveis ao público alvo inicial.

Em geral o usuário clica no link e o poema se desenvolve. Esse mecanismo “obriga” o leitor a acompanhar o ritmo do poema. Corroborando com a descrição de Hayles (2009), os ciberpoemas não concedem ao leitor o controle sobre a velocidade do conteúdo hipermediático. Uma vez dado o comando, deve-se estar atento aos vários estímulos possíveis. Alguns são rápidos, como “Primavera” (CAPPARELLI & GRUSZYNSKI, 2012), enquanto outros são mais

cadenciados, sendo um bom exemplo deste último tipo o “Navio” (CAPPARELLI & GRUSZYNSKI,2012), em que os versos se formam da fumaça da embarcação. “Diferentemente do poema visual, o ciberpoema exige um leitor atento e possuidor de habilidades técnicas” (CAPPARELLI, et al . 2000, p. 81), dizem os autores, demonstrando consciência dessa característica da arte hipermediática.

Como exceção à previsibilidade das respostas e à velocidade programada existem os poemas que os próprios autores denominam “super interativos”. O primeiro, “Chá” (CAPPARELLI & GRUSZYNSKI, 2000), consiste em acrescentar os ingredientes (arrastando-os com o ponteiro do mouse) em uma xícara para produzir o chá e observar os versos que se formam do seu vapor. Elementos visuais simbólicos são utilizados como ingredientes, fazendo o papel sugestivo que poderia ser exercido por palavras. Além dos tradicionais ingredientes de um chá (o sachê e a água quente) o leitor pode utilizar ainda fotos, corações e estrelas, que são determinantes para as mudanças visuais. Dependendo da ordem ou dos ingredientes escolhidos pelo leitor, há algumas alterações gráficas no resultado final do poema, o que caracteriza uma participação mais ativa. Porém, o texto em si mantém-se o mesmo: “Deixe a infusão o tempo necessário até que os nossos aromas e os nossos sabores se misturem”. Estes versos sugerem outro “ingrediente” para a relação amorosa, o tempo. Além disso, parecem incitar o leitor a tentar uma nova receita, disponibilizando o link de repetição “(De novo!)” em destaque. A versão virtual reforça o efeito do poema ao incluir não só o resultado, mas o processo de feitura do chá.

O segundo ciberpoema “super interativo”, de nome “Xadrez” (CAPPARELLI & GRUSZYNSKI, 2012), consiste em um jogo de letras divididas em quadros. O leitor pode interagir com as letras realizando certos comandos com o ponteiro do mouse. Esse parece ser o poema mais interativo de todos. Mesmo que as letras sejam sempre as mesmas no quadro, a interatividade permite ao leitor formar uma série de palavras diferentes, algo que lembra a arte generativa, em que palavras são formadas aleatoriamente pela interação com o usuário. De início o programa oferece uma combinação que apresenta as palavras “amor”, “ardor” e “dor”. Ao mover as letras pelo mosaico é possível ouvir vários sons, tornando a interação mais lúdica. Neste caso, o poema não apresenta um desfecho ou fim determinado, mas um número considerável de possibilidades, restrito apenas pela quantidade de palavras existentes que utilizam aquelas letras. A ideia é que o usuário consiga construir seu próprio poema formando uma sequência de palavras. A versão visual deste poema não apresenta nenhuma possibilidade de intervenção do usuário, apenas a combinação inicial

supracitada, então a poesia eletrônica amplia consideravelmente a expressão da linguagem como um jogo de tabuleiro, já que é possível jogá-lo.

Quanto aos aspectos multimídias, podemos dizer que os ciberpoemas fazem uso de vários artifícios como fotos, imagens, colagens, sons, músicas, animações e até vídeos. Em alguns a quantidade de recursos exige muita atenção. “Primavera” (CAPPARELLI & GRUSZYNSKI, 2012), por exemplo, expõe o leitor simultaneamente a vozes, zumbidos, versos e animações rápidas compostas de cores vivas e impactantes. A movimentação intensa das formas simples e a alternância de cores vivas conferem vida ao jardim, apresentando a primavera como a época das flores e de renovação da natureza. A citação constante “bem me quer, mal me quer” nos lembra de que é esta a estação do amor.

O poema visual “Navio” (CAPPARELLI & GRUSZYNSKI, 2012) deu origem ao ciberpoema homônimo. A ideia dos versos formarem a imagem da fumaça permanece, assim como o próprio texto, mas a apresentação em geral tem mudanças significativas. Além das animações e da interatividade, a mudança mais evidente é a ausência da imagem do navio na versão digital, que era destaque no poema visual. O fundo branco dá lugar a um azul, como se fosse o oceano, onde os versos esfumaçam. Mas no desfecho da animação surge uma pequena reprodução do planeta Terra em movimento, sugerindo que ele seja o navio em questão. Neste caso ocorreu também uma mudança (ou no mínimo ampliação) do sentido do poema. Embora haja jogos de palavras e sons, a divisão dos versos não segue orientação métrica nem rítmica, pois se apresenta condicionada à formação da imagem da fumaça do navio.

A transformação do poema visual em ciberpoema não consiste, como poderíamos pensar, apenas em acrescentar os recursos midiáticos do computador. Quando visualizamos a obra no site a impressão é que se trata de outra. A maioria dos ciberpoemas não é uma simples transfusão. Alguns até acrescentam novos sentidos ao leitor, a exemplo do próprio “Navio”. O ciberpoema “Babel” parece muito mais compreensível que sua versão impressa devido à expansão da capacidade de expressão utilizando animações e música. Já a versão digital de “Chá” tem como grande trunfo a interatividade, já que o texto em si é o mesmo do poema visual. Hayles (2009, p. 37) argumenta que “quando um trabalho é reconcebido para aproveitar os recursos [...] da web, o resultado não é apenas uma ‘versão’ da web, mas uma produção artística inteiramente diferente”. Os ciberpoemas não são simples digitalização da *Poesia Visual* e por isso não podem ser considerados como cópias ou versões digitais.

Observando o texto escrito, percebemos que estes são breves, com presença de onomatopeias, algumas rimas e assonâncias pontuais. Quanto à estruturação, a estrofação e versificação são muitas vezes ausentes, dando lugar à utilização das palavras para efeitos visuais (Ex: a fumaça do navio e os peixes) ou dispostas de acordo com a imagem. No ciberpoema “Van Gogh” (CAPPARELLI & GRUSZYNSKI, 2012), por exemplo, a tela “Par de botas” é reproduzida em dois tons, vermelho e preto, e as palavras são dispostas seguindo a linha dos cadarços. O ritmo passa a ser determinado muitas vezes pelos outros elementos que compõem o poema, como as animações ou o fundo musical. Animações rápidas sugerem uma leitura mais rápida, e animações lentas, leituras lentas, o mesmo valendo para os acompanhamentos sonoros.

O fio condutor que une os ciberpoemas, como o próprio nome sugere, parece ser mesmo a exploração dos recursos do meio digital. Essa visão tem como argumentos a independência temática e a variedade de recursos utilizada em cada construção. E nesse conjunto de recursos o texto escrito pode vir a ficar em segundo plano e, em última instância, ser até mesmo suprimido, como sugeriram os concretistas (apud CAPARELLI, et al., 2000). Diante disso, percebemos também a impossibilidade de estudar o texto escrito separado dos elementos midiáticos virtuais, uma vez que eles não são apenas acessórios, mas parte fundamental na construção dos ciberpoemas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observando todos os aspectos dos ciberpoemas discutidos aqui, é possível dizer que o último tópico sobre a diferença entre *Poesia Visual* e *Ciberpoemas* soa como uma conclusão, pois os demais servem como sustentação do mesmo. A origem da poesia visual não pode nem precisa ser negada, mas as construções digitais vão muito além de simples imitações do meio impresso, aproveitando muito bem os recursos midiáticos do computador.

Devemos dizer ainda que as observações e resultados da análise mantém considerável coerência com as argumentações teóricas de Katerinne Hayles (2009) a respeito da literatura eletrônica, especialmente em relação à interatividade. É uma constatação muito importante se considerarmos a pouca relevância do gênero no atual contexto brasileiro, e que isso pode criar perspectivas positivas para o desenvolvimento de novos trabalhos.

A baixa complexidade da interação não pode ser considerada um ponto negativo que comprometa a qualidade da obra, pois se encaixa na proposta de alcançar o público de todas as

idades. Os demais recursos hipermediáticos são muito bem explorados e os ciberpoemas são acessíveis a crianças e adolescentes sem no entanto desagradar os adultos.

Por fim, a necessidade de ampliação do conceito de literatura, e mais especificamente de poesia, fica muito evidente. Em alguns poemas não há sequer texto escrito. Mas os autores demonstram clara consciência de seu intento, declarando a influencia das ideias concretistas de rompimento com o verso e até mesmo com a palavra na criação dos *Ciberpoemas*.

REFERÊNCIAS

CAPPARELLI, Sérgio. GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. *Ciberpoemas*. Disponível em: <http://www.ciberpoesia.com.br/>. Acesso em: jan/2012.

_____. *Poesia visual*. 3. ed. São Paulo: Global, 2002.

CAPPARELLI, Sérgio. GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. KMOHAN, Gilberto. Poesia visual, hipertexto e ciberpoesia. In: *Revista Famecos*. Porto Alegre: dez/2000. N. 13.

HAYLES, N. Katherine. *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário*. Trad. Luciana Lhullier e Ricardo Moura Buchweitz. São Paulo: Global. 2009.

INSTITUTO ANTONIO HOUAISS. *Dicionário eletrônico Houaiss*. [s. l.] Objetiva, 2009. CD-Rom.

SANTAELLA, Lucia. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. Tecnologia da Composição ou reflexões oferecidas aos críticos. *Revista FronteiraZ*, São Paulo, n. 7, dezembro de 2011.