



**Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e
Crítica Literária da PUC-SP**

nº 18 - julho de 2017

<http://dx.doi.org/10.23925/1983-4373.2017i18p16-29>

**Como criações literárias digitais põem em diálogo a poética e a
tecnologia**

How poetics and technology interact in digital literary creations

*Alckmar Luiz dos Santos**

RESUMO

Na criação de obras literárias digitais, como *O cosmonauta* ou *A derrubada do Sarrià*, são empregadas técnicas literárias e tecnologias digitais em série, isto é, primeiramente são definidos elementos e estratégias específicas do literário e, em seguida, elementos e estratégias exclusivos do digital. No que diz respeito ao processo de criação propriamente dito, pode ficar às vezes a aparência de que temos aí dois espaços que não se reduzem um ao outro, embora se aproximem aqui e ali. Ora, com a obra finalizada, pode-se perceber que, além do processamento em série (acima mencionado), também se observa um processamento paralelo, isto é, as definições de elementos e de estratégias de um espaço impõem escolhas e mudanças no outro. São justamente esses processamentos de criação em série e em paralelo que, a partir das obras acima mencionadas, este trabalho pretende descrever e estudar.

PALAVRAS-CHAVE: Criação literária digital; Poética; Técnica, Tecnologia

ABSTRACT

In the creation of digital literary works such as *O cosmonauta* or *A derrubada do Sarrià*, literary techniques and digital technologies are employed in series, that is, first specific elements and strategies of the literary techniques are employed, and next elements and strategies related exclusively to digital techniques are used. With regard to the creation processes proper, it may sometimes seem that we have two spaces that do not reduce one to another, although they approach here and there. Nevertheless, in the finished work, one can see that, in addition to serial processing (mentioned above), parallel processing can also be perceived. In this case, the definitions of elements and strategies of one space impose, at the same time, choices and changes on the other. It is precisely these serial and parallel creation processes, based on the works mentioned above, which we intend to describe and study here.

KEYWORDS: Digital literary creation; Poetic; Technique, Technology

* Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC – Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Linguística (NuPILL). Florianópolis – SC – Brasil. alckmar@gmail.com

Este trabalho assume alguns riscos, pela perspectiva e pela situação que escolhe para suas análises e reflexões. No caso, um dos criadores das obras digitais em estudo pretende falar justamente delas e de todo o processo de criação. Os riscos são evidentes e se estribam na parcialidade e na visão interessada de quem participou da concepção e da realização dessas obras. Ora, tal situação não é absolutamente nova. Escritores exercendo a metalinguagem e falando de sua própria criação é algo que acompanha a literatura praticamente desde que ela existe. O cuidado, então, que devo tomar é explicitar, o tempo todo, a posição em que me encontro (talvez até mais para mim mesmo do que para meus leitores), como forma de evitar que a análise deslize imperceptível e fatalmente para um arremedo de onisciência. Se, em uma criação literária qualquer – um romance, um poema, uma obra digital –, eu posso brincar de Deus de um universo que eu próprio crio, cujos sentidos eu delimito e aponto, num escrito analítico e reflexivo como este, postura semelhante me levaria a assumir um tom farsesco e cabotino.

Daí esse cuidado que me parece essencial: não fazer tais reflexões dentro de uma criação literária digital, mas assumir outra instância discursiva, isto é, não me esconder por detrás da criação e oferecer aqui um fio de reflexões que provêm de um desvão que provoço entre o que foi criado e o que posso refletir a partir de minha leitura dessa produção (isto é, de todo o processo de sua criação e das leituras posteriores que me permito fazer). Se, com respeito à criação digital, é lugar-comum falar que o leitor assume, ao menos parcialmente, o papel de criador, aqui, ao contrário, é um dos criadores que se arvora em leitor.

1 *A derrubada do Sarrià*

Em reflexões escritas há algum tempo e ainda não publicadas¹, busquei justamente descrever como se deu essa criação, aprofundando o que julguei necessário com respeito ao fato de a leitura crítica ser realizada pelo criador da obra. Contudo, o que me interessa agora, mais do que explorar as emoções e os perigos de uma autometalinguagem, é contar a história da criação de *A derrubada do Sarrià* (e, mais adiante, de *O cosmonauta*), tentando estabelecer um mínimo de distância crítica, para compreender os mecanismos de produção das materialidades significantes que receberam esse título específico. Há que se falar, primeiro, do impulso que levou ao

¹ “Roteiros de uma poética — A derrubada do Sarrià”. Inédito no prelo.

projeto de construir uma criação literária (inicialmente, não me importava se seria digital ou não) sobre a implosão do estádio em que ocorreu a derrota da seleção brasileira de futebol para a italiana, em 1982. Na introdução à própria obra, há uma nota explicativa²:

No dia 5 de julho de 1982, devido provavelmente a um infeliz conluio entre o acaso e a sorte, um grupo de artistas (talvez pudéssemos também dizer prestidigitadores, malabaristas) conheceram o azar da derrota. Jogava-se ali não uma mera partida de futebol, mas um embate entre a arte e o pragmatismo. E essa peleja de 5 de julho de 1982 representou a vitória deste último. Contudo, certamente, existem deuses que se ocupam dessas coisas que, aos olhos de muitos, parecem ninharias. E os deuses do futebol tomaram a vingança em suas mãos e fizeram derrubar, poucos anos mais tarde, o estádio que permitiu o sacrilégio da derrota da seleção brasileira diante da italiana. Ora, no íntimo de cada indivíduo, esse embate se reproduz sem cessar, de seu nascimento a sua morte, desde que existe isso que chamamos de espécie humana. De um lado, nos joga para a frente o impulso corajoso de reinventarmos a vida; de outro, a cautela e o temor de sonhar nos prendem com firmeza ao chão. É isso que se quer recriar aqui. Fazer com que você experimente o criar e o destruir, a coragem e o temor, que você percorra com a imaginação as ruas de uma Barcelona que é tanto a capital da Catalunha quanto é sua própria alma. O jogo é seu!

Além dessa vingança poética, movia-me também o desejo de dar um tratamento épico à matéria futebolística, tentando responder ao juízo, constantemente formulado, de que o futebol não tem, em nossa literatura, a mesma importância que tem na cultura brasileira em geral. É claro que era evidente o diálogo com Nelson Rodrigues, especificamente com o tratamento operístico que ele emprega em suas crônicas de *A pátria de chuteiras* e de *A sombra das chuteiras imortais*, o que me levou rapidamente a concluir que a criação literária deveria ser digital, para dar conta de todas as possibilidades de significantes com que começava a imaginá-la.

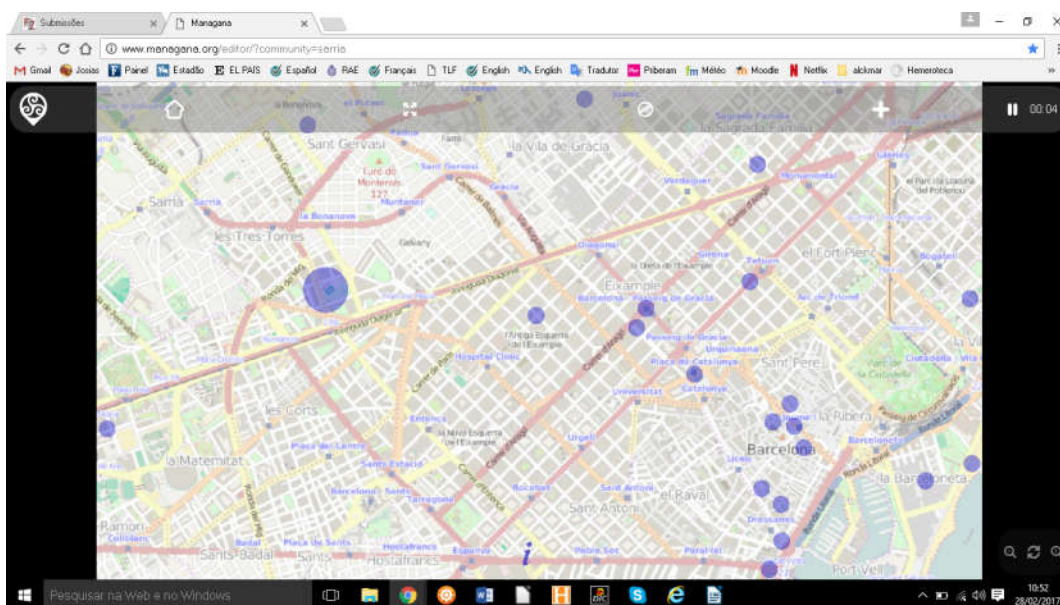
Partindo, assim, dessas condições iniciais, demos início, eu e Wilton Azevedo, às discussões sobre como dar forma visual, sonora e, amarrando essas duas, também literária à história que se queria contar. Seria mais correto, certamente, falar de histórias, no plural, já que a narrativa específica da derrota numa partida de futebol se desdobraria em inúmeras outras: a história pessoal de cada leitor diante daquela partida e do próprio futebol (afinal, nossa ambição era que mesmo leitores não afeitos ao esporte desfrutassem com profundidade da experiência de leitura); os incontáveis relatos de

² Disponível em: <<http://www.managana.org/editor/?community=sarria>>. Acesso em: 9 maio 2017.

passeios virtuais dos leitores pelo mapa de Barcelona, guiados por epigramas; as ficções curtas escritas para cada um dos jogadores brasileiros (além do técnico também, é evidente!); a história literarizada em formato épico da própria partida (para o que retomei a tópica da epopeia camoniana)...

No que respeita a essas narrativas todas, cabe dizer que não há ordem de precedência para cada uma delas na leitura, embora eu as tenha escrito a partir de uma sequência (primeiramente, os poemas sobre a construção, o auge e a derrubada do estádio; em segundo lugar, o poema épico sobre a partida de futebol; em seguida, os epigramas sobre Barcelona; em quarto, os contos sobre jogadores e técnico). Isso se explica obviamente pelo fato de que todas foram concebidas para serem lidas em um mesmo espaço de navegação (escolha já feita desde as primeiras discussões com Wilton), mas há também que se considerar o fato de que trechos delas foram reescritos *a posteriori*, a partir de interferências do que já havia sido escrito naquilo que estava sendo então escrito. Os epigramas, por exemplo, foram pensados para dar conta de aspectos que considero relevantes em Barcelona, mas também foram concebidos para possibilitar algum diálogo com os contos. Dessa maneira, na escrita destes, eu pensava também em possíveis relações com os poemas escritos anteriormente.

Figura 1: Mapa de Barcelona com a localização dos epigramas



Fonte: managana.org (2017).

Como resultado, na leitura dessas narrativas todas, há evidente aleatoriedade nas sequências com que podem ser abordadas pelo leitor. Desde o início, quisemos dar-lhe um complexo de caminhos possíveis de navegação: ele pode escolher entre uma leitura por gêneros (poema épico, epigrama, conto), estabelecendo uma sequência que se subordina a uma lógica de teoria literária; ele pode preferir transitar entre os poemas sobre o estádio (optando, por exemplo, unicamente pelos poemas que falam de sua implosão) e o poema épico... As escolhas são muitas e nosso leitor poderá sempre mover-se continuamente, oscilando entre seguir uma dada sequência de leitura, a partir de algum critério preestabelecido, ou se deixar levar por diálogos e relações que intui ou que pretende estabelecer entre um escrito e outro. Mais do que nunca, a materialidade da obra é decorrência direta de decisões que correm no fio do improvisado e na dependência dos interesses e da vontade do leitor. A esse respeito, tenho a forte suspeita de que, ao início, as leituras sequenciais serão quase sempre escolhidas pelos leitores, mas, à medida que forem se familiarizando com as lógicas de criação de *A derrubada do Sarrià*, essas leituras se tornarão cada vez mais não sequenciais, ou seja, colocarão em diálogo narrativas distintas de lugares distintos da criação.

2 *O cosmonauta*

A criação de *O cosmonauta* acabou se tornando um périplo, à semelhança da história que se quis contar através dela. E que história é essa? O ponto de partida – como já descrito em outra publicação³ – foi o que ocorreu com o segundo ser humano a pisar na Lua, o americano Ed Aldrin, e que foi interpretado por alguns como uma espécie de epifania⁴. O fato é que, a partir dessas especulações, imaginamos, eu e Wilton Azevedo, uma criação em que se contasse a história de um astronauta que, vendo-se sozinho no espaço sideral, tem uma epifania diante do infinito e converte-se (ou reconverte-se) ao Cristianismo. O périplo na criação propriamente dita, a que me

³ LUIZ DOS SANTOS, A.; LOBO, D. de S.; AZEVEDO, W. “O Cosmonauta - roteiros de uma criação”. In: MOURA, Cláudio A. C.; TAVARES, Otávio G.; VILAROUCA, Cláudia G. (Org.). *Criação digital: prática e reflexão*. Florianópolis: Copiart, 2014, v. 1, p. 17-43.

⁴ Ele teria comungado no Módulo Lunar, atitude pretensamente resultante de uma espécie de reconversão religiosa. É evidente que esta última não passa de mera especulação, mas a comunhão parece ter ocorrido efetivamente, conforme noticiado em vários jornais americanos, cerca de quatro anos depois da descida na lua. Veja-se o *Albuquerque Journal*, de 18 de maio de 1973 (<https://www.newspapers.com/newspage/156384527/>), o *Cumberland News*, da mesma data (<https://www.newspapers.com/newspage/18373542/>), o *Hutchinson News*, de 19 de maio de 1973 (<https://www.newspapers.com/newspage/8690008/>); / e o *Idaho State Journal*, de 18 de maio de 1973 (<https://www.newspapers.com/newspage/24709710/>).

referi, foi uma série de dificuldades, de trocas de colaboradores, de mudanças de base de programação etc. Com isso, essa obra, iniciada bem antes de *A derrubada do Sarrià* apenas foi concluída após, bem após a finalização desta. De toda maneira, não nos interessa aqui narrar no detalhe o que foi e como foi essa criação. Interessa, antes de tudo, entender como esses percalços acabaram propiciando mudanças nas lógicas de imersão, interatividade e leitura da obra.

A ideia inicial era, de um lado, contar não apenas o evento de uma epifania ocorrida no espaço, com um astronauta⁵ solitário posto concretamente diante do infinito. Também já delineamos, desde o início, o que seria *grosso modo* o ambiente de imersão e interatividade: queríamos uma imagem da Lua em 3D que fosse deslocável pelo leitor, isto é, que ele pudesse movê-la para todos os lados, ou como se o ponto de vista de leitura pudesse ser colocado em qualquer ponto da lua. Nesse primeiro momento, a concepção da ambiência digital⁶ e a criação das peças literárias ocorreram independentemente uma da outra, como se fossem produzidas em série. No caso, as correlações que se podem eventualmente estabelecer entre uma e outras decorrem de decisões e estratégias de leitura, mais do que da própria materialidade dos significantes. Nos escritos poéticos, busquei, então, contar basicamente duas histórias: a vida do protagonista, desde sua infância até a juventude (em que vai da educação religiosa à opção pelo ateísmo); a própria epifania⁷. Ora, no caso desses poemas (pois que o são, no sentido mais tradicional de versos metrificados e com ritmo bem distinto da prosa), a produção em série e independente deles deixou de ser a linha única e exclusiva de escrita. Se houve precedência temporal e temática do longo poema sobre a epifania, na redação dos demais (em que se contam episódios da educação religiosa e da conversão ao ateísmo por parte do protagonista), estabeleceram-se claramente diálogos entre estes e aquele. Isso quer dizer que a história passada do protagonista acabou sendo inventada também a partir do clímax, ou seja, da revelação epifânica.

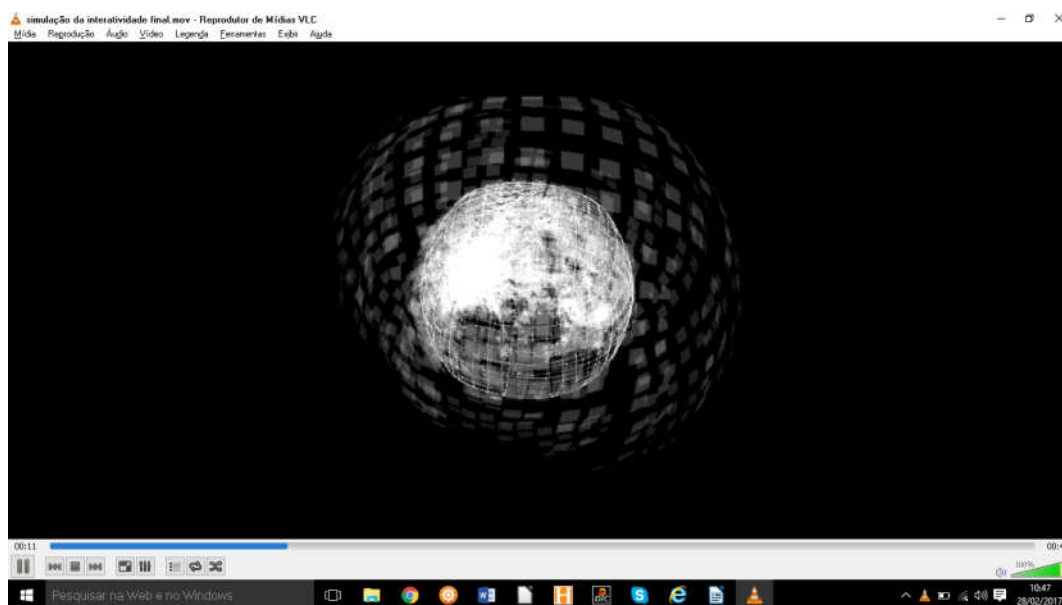
⁵ Daí veio a decisão de utilizar o termo *cosmonauta* e não *astronauta*, pois aquele dava mais ideia dessa experiência de infinito, ao remeter ao Cosmos e não a astros.

⁶ Conceito proposto pelo próprio Wilton e que prefiro aqui utilizar por ser mais abrangente e mais rigoroso que o de *ambiente*. A esse respeito, veja-se AZEVEDO, Wilton. TAKE IT – Scripturesphere a performance expandida. Disponível em: <<http://mafua.ufsc.br/2013/take-it-scripturesphere/-a-performance-expandida/>>. Acesso em: 9 maio 2017. Para uma analogia que talvez esclareça melhor, pense-se que, numa teoria literária de fundo barthesiano, o ambiente corresponderia à obra e a ambiência, ao texto.

⁷ Para maiores detalhes, veja-se novamente LUIZ DOS SANTOS, A.; LOBO, D. de S.; AZEVEDO, W. “O Cosmonauta - roteiros de uma criação”. In: MOURA, C. A. C.; TAVARES, O. G.; VILAROUCA, Cláudia G. (Org.). *Criação digital: prática e reflexão*. Florianópolis: Copiart, 2014, v. 1, p. 17-43.

Contudo, o exemplo talvez mais evidente de diálogos na produção dos significantes de *O cosmonauta* se dê entre aqueles mais heterogêneos – os literários e os computacionais. Acima, eu havia mencionado as dificuldades de construção da obra, pelas mudanças, entre outros, na base de programação. A intenção inicial era fazer tudo em *Java*, utilizando para isso a ferramenta *Processing*⁸. Sem alongar-me em demasia, apenas registro que tivemos que mudar tudo para a plataforma *Unity*⁹, alterando, inclusive, a maneira como seriam feitas a imersão e as interatividades. Fomos levados, assim, a modificar as estratégias inicialmente concebidas para os significantes computacionais. Por exemplo, queríamos que, ao navegar sobre a superfície da lua, o leitor visse surgir explosões de luz, abrindo outros espaços de leitura para vídeos, sons e poemas. Isso equivaleria, em nossa intenção, a antecipar em parte o que seria produzido na epifania final do cosmonauta. Nesse caso, até mesmo o tratamento visual e sonoro da ambiência já estava sendo pensado para realçar esse efeito.

Figura 2: Antecipações da epifania



Fonte: Arquivo pessoal (2017).

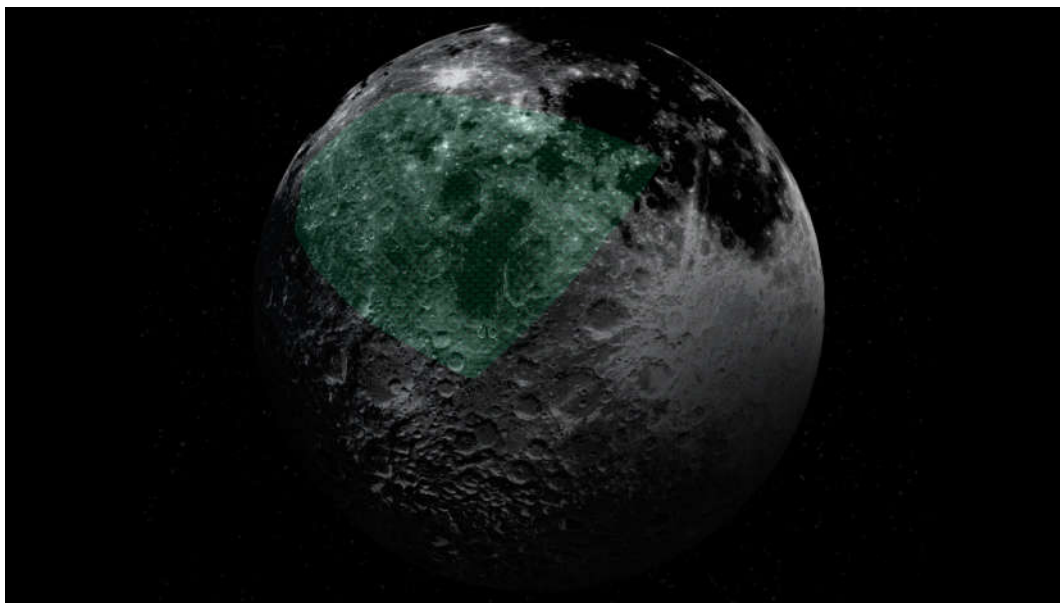
Ora, ao abandonarmos a estratégia primeira, tivemos não apenas que reprogramar, obviamente, a parte computacional, mas alteramos também a própria ambiência, chamando mais a atenção para as etapas prévias da vida do protagonista e deixando para o final as referências, então implícitas, à epifania. Para isso, os efeitos

⁸ Para mais detalhes, veja-se <https://processing.org/>. Acesso em: 9 maio 2017.

⁹ Veja-se <https://unity3d.com/pt>. Acesso em: 9 maio 2017.

visuais e de som foram alterados, inspirando-se, nesse caso, nos poemas em que se contam episódios da vida do protagonista anteriores à viagem ao espaço sideral.

Figura 3: Ambiente de imersão e de interatividade de O cosmonauta



Fonte: Arquivo pessoal (2017).

3 Em série e em paralelo

Desde o início deste trabalho, essas duas características foram apresentadas de uma maneira mais indireta e alusiva. De fato, foi uma estratégia argumentativa e não um desleixo retórico. O motivo é simples: se estou falando de diálogos ou de determinismos entre dois campos do conhecimento, a literatura e a computação, não posso deixar de me situar no próprio campo de onde falo e a quem me dirijo prioritariamente, a literatura. Em consequência, se já entrasse de supetão em explicações mais técnicas, como as que se vão seguir, elas certamente jogariam contra mim a predisposição de meus leitores; de outro lado, se eu as aligeirasse para possibilitar alguma compreensão mínima para quem não está familiarizado com as tecnologias, minha argumentação certamente perderia força ou mesmo toda clareza. Introduzidas acima algumas questões, explicadas outras e, assim, estando mais preparado o terreno, vamos, então, aos tecnicismos!

Um circuito elétrico ou um processamento computacional *em série* é aquele em que seus dispositivos ou suas operações estão postos em sequência única e fechada, ou

seja, há uma diacronia irreversível entre um dado elemento e aqueles que lhe são posteriores. Interromper essa sequência implica desligar o circuito ou finalizar o processamento. Em outras palavras, há uma dependência total de um elemento com relação aos que lhe são anteriores. Já circuitos ou processamentos *em paralelo* são aqueles em que os eventos ocorrem ao mesmo tempo (e não sequencialmente) para os elementos do sistema. Nesse caso, como os dispositivos do circuito e as operações do processamento fazem parte de um mesmo conjunto, eles compartilham propriedades e operações. Assim, interromper um deles não implica obrigatoriamente, como ocorre no formato em série, desligar o circuito ou terminar o processamento; perde-se apenas parte de um todo que continua funcionando, mas, agora, com resultado muito provavelmente diverso. Outra consequência importante do fato de os elementos compartilharem propriedades e operações é que, para que a lógica de funcionamento do sistema prevaleça (isto é, para que ele funcione efetivamente), é preciso que haja alguma espécie de comunicação entre seus elementos. Isso significa que alterar um dado elemento acarreta mudanças nas situações e nas propriedades dos demais.

Ora, lançar mão dessa analogia com eletricidade e computação pode parecer uma bobagem tecnófila, mero artifício para chamar muito a atenção e dizer pouco (ou apenas repetir o que poderia ser dito mais claramente sem a referida analogia). Nesse caso, não creio que seja assim! Sistemas como os da eletricidade e da computação (de resto, como todos os da física ou da matemática) têm contra eles, evidentemente, o fato de serem apenas descrições extremamente reduzidas e simplificadas que, nem de longe, dão conta da complexidade de fenômenos como as artes plásticas ou a literatura. Contudo, justamente quando simplificam e reduzem, podem permitir observar constantes e processos que se perderiam em meio às solicitações que uma profusão complexa de elementos nos imporia. Parece-me que algo semelhante ocorre, por exemplo, com a pintura impressionista: quanto mais nos acercamos dela, quanto mais de perto nos colocamos, mais detalhes, mais elementos, mais gestos surpreendemos na tela, contudo é apenas quando nos afastamos do acúmulo de informações que podemos ver as imagens se delinear; é aí, então, que aquilo que parecia ser apenas um amontoado de pinceladas com multidões de tons próximos pode nos dar a ver uma imagem coerente. Entre inúmeros exemplos, basta examinar como se dá a ver a figura do lago com as flores na série de pinturas de nenúfares, de Monet.

Um exemplo importante disso que acabei de discutir é a iteratividade. Apenas nos últimos tempos esse princípio¹⁰ tem sido utilizado para discutir a criação e a leitura de obras literárias digitais¹¹. Resumidamente, pode-se dizer que a iteração é um processo cujo resultado é retomado como condição inicial para dar início a novo processamento, chegando a um novo resultado que, por sua vez, é novamente inserido ao início. A realização em círculo desse processo, com ele sendo repetido quantas vezes quiser o usuário, é o que se pode definir como iteração. Se pensamos na leitura de uma obra literária, mesmo a mais tradicional, fica fácil admitir que há uma dose evidente de iteratividade na construção do texto, sobretudo quando levamos em consideração a releitura. É famosa a frase de Barthes: “Felicidade de Proust: de uma leitura a outra, não saltamos nunca as mesmas passagens”¹² (1973, p. 22). Ora, o que nos permite ir tecendo um fio de coerência ao longo da leitura dos parágrafos de Proust, assim como de qualquer obra literária, é certamente o fato de que elementos de leituras anteriores vão sendo chamados e servindo para preencher lacunas de indeterminação causadas pelos saltos na leitura. De fato, a recursividade – outro nome para a iteratividade – é, quase sempre, elemento essencial na construção do texto, como é o caso evidente de *Rayuela*, de Cortázar, ou mesmo em obras mais tradicionais, como o *Dom Casmurro* de Machado de Assis (uma segunda leitura do romance modifica substancialmente o texto que vamos lendo, por incorporar agora a suspeição do adultério por parte do protagonista narrador).

Não é difícil entender que a iteratividade apresenta dois comportamentos distintos, quando aplicada a sistemas em série ou em paralelo. Neste último caso, ela se torna mais dinâmica, mais imediata, seus efeitos são perceptíveis mais rapidamente pelo fato de haver uma comunicação efetiva entre seus elementos; no primeiro, é preciso esperar até que toda a série de elementos seja percorrida para que o sistema seja reiniciado, pois um dado elemento determina totalmente o que ocorre com o seguinte. Podemos, então, perceber que temos aí duas possibilidades de alargar a compreensão desses tecnicismos: aos sistemas em paralelo, associamos a ideia de *diálogo*; aos sistemas em série, a de *determinismo*. De toda maneira, isso ainda é muito vago e genérico, pois pode ser aplicado indiscriminadamente a várias operações de construção do texto pela leitura. Contudo, há conceitos já relativamente antigos da teoria literária

¹⁰ Na computação, as máquinas com mais de um processador utilizam exatamente esse processo; nos circuitos elétricos, ele é chamado de *realimentação*.

¹¹ A esse respeito, leia-se LUIZ DOS SANTOS, A. Como ler palavras na literatura digital? In: OLIVEIRA, M. C. C.; LAGE, V. L. (Org.). *Literatura, Crítica, Cultura I*. Juiz de Fora: Editora da UFJF, 2009, p. 155-167.

¹² Bonheur de lire Proust: d’une lecture à l’autre, on ne saute jamais les mêmes passages.

que poderiam ser reformulados e retomados, quando reinterpretados à luz desses dois tipos de iteratividade: a dialógica e a determinista. Trata-se, de um lado, da dupla hipotexto-hipertexto, a partir das propostas de Gérard Genette; de outro lado, temos a intertextualidade (que se desdobra em intratextualidade) de Julia Kristeva. O primeiro pode muito bem ser aproximado do determinismo e o segundo, do dialogismo. Em outras palavras, a passagem de um hipotexto a um hipertexto pode ser compreendida como um processamento em série. Já a leitura pelo viés da intertextualidade pode ser deslocada e entendida como um processamento em paralelo. Infelizmente não teríamos espaço aqui para aprofundar e estender essas divagações em teoria do texto literário, o que poderá ser feito em outra ocasião ou mesmo por outras pessoas. Peço apenas a meu leitor que aceite provisoriamente isso que proponho como intuições e veja, ao final, se elas permitem avançar melhor na leitura das obras literárias digitais, especificamente de *A derrubada do Sarrià* e de *O cosmonauta*. Daí vêm algumas...

Conclusões, portanto, provisórias

No que toca às relações entre computação e poética, para o leitor médio, provavelmente desavisado de questões tecnológicas mais complexas, é muitíssimo mais fácil e imediato estabelecer uma relação determinística entre a construção tecnológica e a criação literária, vendo entre uma e outra um processamento em série. Há aí duas possibilidades: ou se pensariam e se definiriam primeiramente os elementos e as operações computacionais, para realizar em seguida a criação literária dentro de um arcabouço digital já elaborado¹³; ou se realizaria a escrita literária, para, posteriormente, a partir de suas sugestões e temáticas, construir a ambiência digital. Ora, essa estratégia de leitura não é exclusiva de leitores inexperos nos assuntos das literaturas digitais. Há tempos, o criador e teórico Xavier Malbreil propunha que a leitura de obras construídas em HTML iniciasse com a análise do código-fonte da página¹⁴! Estabelecer esse tipo de procedimento significaria dar alguma prioridade à programação em detrimento da poética. Por vezes, isso até pode trazer alguma luz sobre aspectos interessantes das obras. No caso de *A derrubada do Sarrià*, permitiria explicar como as navegações (entre epigramas e contos, por exemplo) dão margem a certo tipo de leituras intratextuais

¹³ Arcabouço que não chega ainda a ser ambiência.

¹⁴ Ver “Pour une méthodologie d’approche critique des œuvres de littérature informatique”, disponível em: <www.0m1.com/Theories/malbreil_rilune.doc>. Acesso em: 9 maio 2017. A bem da verdade, não tenho informações atuais sobre se ele ainda mantém esse ponto de vista.

justamente pela escolha de um mapa estático como é o *OpenStreetCam*¹⁵ (que reduz as opções de navegação, em vez do que poderia parecer mais óbvio e, também, mais poderoso, o *Google Maps*, cuja utilização até foi tentada por nós, ao início, mas abandonada devido às dificuldades técnicas que, no momento, eram insuperáveis para nós). Se pensarmos em *O cosmonauta*, uma leitura *em série* facilmente levaria a explicar algum aspecto do ambiente digital pelas técnicas de construção e pelas tópicas literárias utilizadas. O ambiente algo soturno em que (ou diante do qual) o leitor é colocado seria, então, apenas decorrência imediata e lógica da temática predominante nos poemas. Em parte, isso não está errado, mas, chegando a essa conclusão, chega-se a um ponto sem retorno, a uma interpretação definitiva que fecha o caminho a qualquer outra releitura. No caso, não se pode desprezar também o quanto os elementos visuais e sonoros do ambiente contribuem para o sentido que o leitor dá aos poemas a cada leitura (estes não são mais lidos à parte, de modo independente, mas são lidos *dentro* do espaço de imersão e de interatividade, seus sentidos funcionam, então, obrigatoriamente de modo diverso do que o fariam se lidos apenas numa página neutra). Pode-se ver aí um processamento em círculo de significantes, de significações e de significados, em que uns são deslocados e, por sua vez, deslocam outros, numa interação plural, aberta e indefinida. Ressalte-se que falo não apenas em significados (cuja pluralidade aberta e indefinida aparece em quase todo tipo de obra literária, qualquer que seja o suporte), mas também de significações (isto é, do processo de construção de significados) e de significantes (isto é, da própria materialidade da obra).

Ora, no meu último comentário, pode-se perceber justamente o que caracterizei como processamento *em paralelo*! E mais: a partir do momento em que há correspondência, diálogo e recursividade entre elementos heterogêneos do ambiente, chega-se à ambiência digital. De fato, não vejo, até onde posso alcançar, melhor maneira de pensar e, talvez, definir esse conceito proposto por Wilton Azevedo. De outro lado, admito que, para o leitor que foi ou é também criador da obra, é bem mais fácil propor instâncias de leituras possíveis *em paralelo*. No meu caso, poderia me estender por linhas e linhas, não apenas detalhando as influências mútuas que aparecem entre as escolhas de imersão e de interatividade que fizemos¹⁶ e os sentidos que associo a meus escritos literários. Poderia também apresentar e discutir paralelismos para mim

¹⁵ Ver <http://www.openstreetcam.org>. Acesso em: 9 maio 2017.

¹⁶ Eu, Wilton Azevedo e Álvaro Andrade Garcia, no caso de *A derrubada do Sarrià*; eu, Wilton Azevedo e Adir Filho, para *O cosmonauta*.

evidentes de *A derrubada do Sarrià* com *O cosmonauta* (construída ao mesmo tempo), ou com obras construídas antes, como *Palavrador*¹⁷ ou *Liberdade*¹⁸. Neste trabalho, contudo, a questão a ser abordada diz respeito ao modo como leitores que não são os criadores podem utilizar a leitura em paralelo para dar conta de aspectos e possibilidades das obras que, sem ela, não apareceriam. Ao menos não de modo evidente. Posso esboçar uma sugestão, a partir de *A derrubada do Sarrià*. Nessa obra, nunca temos dois elementos literários disponíveis ao mesmo tempo: quando se lê um epigrama, um conto ou uma parte da epopeia, lê-se apenas esse epigrama, esse conto e essa parte da epopeia. Contudo, como pano-de-fundo, o ambiente de navegação traz sempre (à exceção do curto episódio final) o mesmo mapa de Barcelona, ainda que com aumentos e diminuições dessa imagem. Temos aí uma estratégia de contrapor mudança e permanência, o que pode ser visto como um elemento da ambiência digital que, de um lado, ilumina (ou provém de) possibilidades semânticas óbvias nos escritos literários; de outro, tem a ver com as mudanças nas estratégias de programação (a citada troca do *Google Maps* pelo *OpenStreetCam*), embora mantendo-se a diretriz de trabalhar com um ambiente de mapa. A partir daí, leituras em paralelo podem ser desenvolvidas, tomando como base um diálogo entre o uso de dispositivos tecnológicos e o emprego de técnicas literárias, fundadas em um elemento comum entre ambos e que pode ser claramente identificável na ambiência digital pelos leitores. Como resultado de tais esforços de leitura, creio que se poderá perceber um pouco melhor de que maneira se confundem (sem que desapareçam) as fronteiras entre técnica literária e tecnologia computacional. Já seria um ganho, pois que, com isso, se poderia provavelmente compreender de mais perto e melhor as questões existenciais que ambas as obras abordam.

REFERÊNCIAS

BARTHES, R. *Le plaisir du texte*. Paris: Seuil, 1973.

Data de submissão: 21/03/2017

Data de aprovação: 18/04/2017

¹⁷ Ver em <http://www.ciclope.com.br/palavrador-2/#conteudo>. Acesso em: 9 maio 2017.

¹⁸ Ver em <http://www.ciclope.com.br/liberdade/#conteudo>. Acesso em: 9 maio 2017.