

## A "imaginação digital" de Álvaro Andrade Garcia: software-poemas?

Rogério Barbosa da Silva<sup>1</sup>

ao limite do infinito  
a franja de pontos  
o senso das fronteiras

(Álvaro Andrade Garcia. *Faculdade dos sentidos*)

### 1. Modelos: multiplicidade e reconfiguração da escrita

Na era das Tecnologias da Informação, é frequente a utilização do termo software indicando o desenvolvimento de sistemas informáticos por meio de linguagens de programação e ambientes visuais de desenvolvimento integrado. Ou ainda, mais comumente, quando nos referimos aos chamados “softwares de aplicação”, ou seja, ferramentas e sistemas de automação vários integrados a inúmeras tarefas cotidianas. Nessa direção, salientamos que o computador tornou-se progressivamente uma máquina de manipular símbolos, na medida em que se integra à atividade criadora, como nos lembra Pedro Barbosa: “À máquina basta laborar no puro plano formal com os materiais (linguísticos ou outros) que lhes sejam fornecidos para que, da sua manipulação pelo programa, possam resultar ideias novas: não para a máquina, evidentemente, mas para nós!” (BARBOSA, 1996, p.66).

Quanto ao uso da programação na esfera de criação, considerando-se o campo da “arte variacional”, Pedro Barbosa entende que o papel reprodutor do algoritmo combinatório ou aleatório, em muitos casos,

promove a execução quase infinita das variações possíveis em torno de um modelo primordial. Cada ideia de composição dá assim lugar a uma multiplicidade de obras novas, semelhantes na estrutura mas diferentes no pormenor individual. Em vez de produzir uma obra única, o artista passa a dar origem, para cada ideia de composição, a uma inumerável multiplicidade de realizações, os *múltiplos* (grifos do autor). (BARBOSA, 1996, p. 107).

Tomando por base as reflexões de Abraham Moles, o autor português opõe a multiplicidade computacional à reprodutibilidade técnica da obra, isto é, a cópia, considerada “reedição invariável do original”. Considera, por conseguinte, a ideia de que, por se constituírem uma renovação do modelo, os múltiplos podem tomar diretamente o lugar da cópia, assegurando uma difusão diferenciada da obra. O múltiplo seria então “a emanção direta de um ato criador único” (Cf. BARBOSA, 1996, p. 108). Na relação com a máquina, Pedro Barbosa lembra que, em princípio, o artista mantém o controle das variações feitas, do número de múltiplos dado ao mundo, caso não se opte por um modelo interativo; mas, por outro lado, o artista poderia optar por abrir mão deste controle, programando um computador alimentado por seu repertório de modo a explorar o campo de possíveis proposto (Cf. BARBOSA, 1996, p. 107).

Evidentemente, a invenção e a tradição da imprensa, viabilizando a reprodutibilidade técnica das obras, não impediram que, na multiplicação, os originais sofressem alterações voluntárias ou involuntariamente por seus replicadores. E, portanto, não se pode ignorar que a “reedição invariável do original” contém um propósito idealista encarnado pela crítica textual, na medida em que essa disciplina foi criada com o fim de examinar exaustivamente a tradição manuscrita para verificar o seu grau de autenticidade, tendo passado depois, com a era da imprensa, também ao exame dos livros impressos. Por conseguinte, a dar razão a Pedro Barbosa, o propósito maior da edição do livro impresso é a sua correção e a multiplicação invariável.

Paradoxalmente, na literatura moderna, a multiplicidade, a cópia e a sua impossibilidade de manter relações de fidelidade com um original, ou sua própria impossibilidade, constitui um valor, o valor do simulacro. Embora não seja esse um tema a ser desenvolvido neste texto, é importante lembrar que a própria tradição nos legou textos "mutilados", por tradição direta ou por testemunhos, e que foram retomados, reescritos, redescobertos nas camadas do tempo. Borges, sabemos, fez dessas heranças culturais a matriz de sua obra ficcional, a exemplo de "Tlön, Uqbar, Orbis Tertius", onde sugere a anulação do conceito de plágio, já que "(...) todas las obras [em Tlön] son obras de un solo autor, que és intemporal y es anónimo" (BORGES, 2009, p. 837-8). Ou ainda a ideia de que, embora sejam distintos, os livros de ficção abarcariam apenas um argumento com todas as suas imagináveis permutações (Cf. BORGES, p. 104). Em seus textos, ou os livros são excessivos, porque legados pela tradição em quantidades que jamais poderão ser lidos em sua totalidade pelos indivíduos (como em "Utopía de un hombre que está cansado"), ou são intercambiavelmente infinitos e/ou passíveis de vários futuros (O Livro dos seres imaginários/El jardín de senderos que se bifurcan).

De alguma maneira, pode-se afirmar que a era eletrônica e computacional do livro nos proporciona compor modelos imaginativos capazes de transpor para o plano do algoritmo uma figuração própria da leitura, e suas bifurcações pelo mundo imaginário, tal como as utopias borgeanas. Parte dessa utopia pode ser encarnada nos modelos da literatura "generativa", como a define Pedro Barbosa, para os modelos de arte variacional e combinatória. Mas há também a possibilidade de a vislumbrarmos nas produções que são reconstituídas em novos projetos, os quais são moldáveis a novas plataformas de publicação e difusão, tal como veremos nas produções de Álvaro Andrade Garcia.

Antes, porém, de entrarmos nessas discussões, delineemos um pouco mais algumas experiências de combinatória ou de experimentação na produção literária que nos ajudem a perceber a emergência do projeto como emergência de uma arte literária que pode viver no livro, como brochura, ou mesmo redimensionar o conceito, aliando a tradição e a vanguarda.

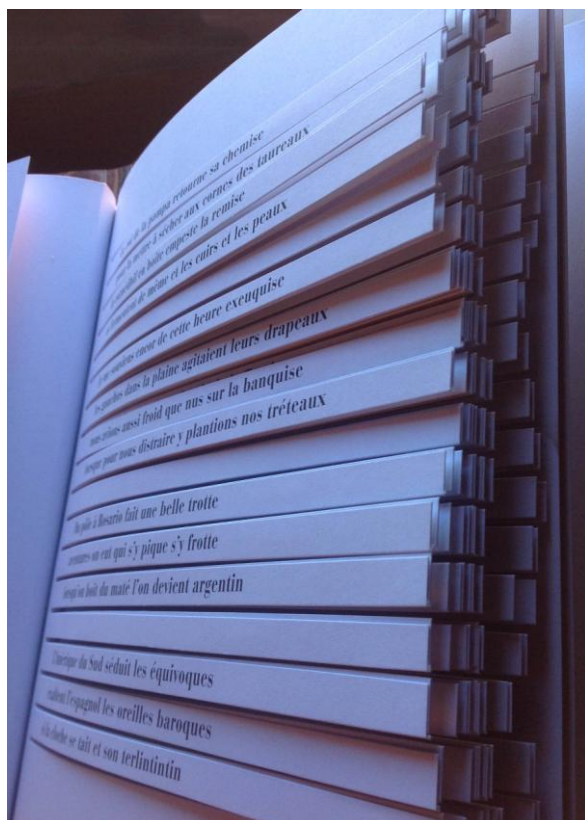
Pedro Barbosa nos recorda, através de exemplos literários não computacionais, que a combinatória pode ser vista como elemento da própria escrita (a própria língua já não o seria?). Para o autor português, a razão essencial da utilização desses modelos matematizáveis na arte computacional estaria “na reserva de potencialidades que todo o modelo combinatório encerra, antes mesmo de se concretizar” (BARBOSA, 1996, p. 82). E se refere a Raymond Queneau, com os seus *Cent mille milliards de poèmes* (1961), legando-nos trilhões de poemas com esta espécie de máquina gráfica composta de tiras de papel e vendida com um *mode d'emploi* (modo de usar).

Esse livro é composto por 10 páginas, com 14 versos impressos em tiras de papel, as quais são permutáveis na medida em que o leitor manuseia as suas páginas. E traz como epígrafe a frase “Seule une machine peut apprécier un sonnet écrit par une autre machine” (Somente uma máquina pode apreciar um soneto escrito por outra máquina), de Turing, com a qual - poderíamos afirmar - impõe-se ao leitor a ideia de que a leitura de um código escritural produz outros códigos de escrita, quer dizer a leitura se faz muito mais pela aceitação do projeto que a ela é inerente. Queneau informa no prefácio “Modo de usar” que, apesar de suas experiências com os jogos surrealistas do gênero “Cadáver exquis”<sup>2</sup>, inspirou-se sobretudo nos jogos de inteligência (Têtes de

---

2 Os surrealistas usavam o jogo “Cadáver delicado”, no qual cada jogador passa adiante uma frase ou verso com palavras inusitadas num papel dobrado, escrita motivada pela leitura do texto precedente, e sem conhecimento dos textos anteriores. O resultado, com a recolha de todos os textos, revela-se sempre surpreendente.

Rechange) infantis, proposto como um livro de substituições, o qual possibilita a qualquer pessoa compor à vontade cem trilhões de sonetos regulares. Por conseguinte, o livro é "uma espécie de máquina para a produção de poemas, mas em quantidades limitadas; embora limitado, fornece suprimentos de leitura para quase duzentos milhões de anos (em leitura de vinte e quatro horas em vinte e quatro)<sup>3</sup>".



(Fig. 1 - Livro *Cent mille milliards de poèmes*, de RQ)

Para sua composição, Queneau teve de seguir algumas regras, tais como: o equilíbrio entre a banalidade e a raridade das rimas para evitar monotonia, uma combinação de palavras variadas das quadras e tercetos e que rimassem sempre, mas não ao mesmo tempo; a busca de uma completude e continuidade temática em cada soneto;

certa invariabilidade na estrutura gramatical para cada substituição, entre outros princípios (Cf. QUENEAU, 2009, n.p). Com isso se observa que Queneau traçou um caminho que nos remete para outras experiências do passado, mas que também abre uma nova trilha para a experimentação. É o que constata François Le Lionnais, no posfácio de *Cent mille milliard de poèmes*, ao afirmar que a literatura experimental vem acompanhando discretamente a literatura *tout court*. Para ele, a experimentação de Raymond Queneau com os *Exercícios de estilo* e os *Cem trilhões de poemas* faz com que a literatura experimental “saia desta semi-clandestinidade, afirme sua legitimidade, proclame suas ambições, constitua seus métodos, num breve concordar com a nossa civilização científica”<sup>4</sup> (LE LIONNAIS, 2009, n.p.); em seguida, afirma sobre o impasse trazido por essa literatura entre um caminho vicinal e outro caminho triunfal que conduziria os versos a uma “terra prometida” ou ao “Eldorado da linguagem”.

A par do entusiasmo do engenheiro francês e co-fundador do grupo Oulipo, é muito acertada a sua percepção desse acordar dessa literatura experimental de viés tecnopoético e que justamente traz à cena poéticas do passado, como o XLI Beijo de Amor, de Quirinus Kühlmann (1660), publicado em Portugal no 1º *Caderno da Poesia Experimental*, em 1964. O poeta alemão, barroco, que se esmerou na arte combinatória, foi também traduzido por Augusto de Campos em *A poesia da recusa* (2006), o qual comenta a propósito do soneto 41 da sua coletânea *Beijos de Amor Celestes*: o próprio Kühlmann esclarece que o texto propicia embrionariamente em seus 12 primeiros versos milhares de combinações.

Se permutarmos as 13 palavras centrais, deixando intactos, em suas posições, os primeiros e os últimos vocábulos de cada verso, são

possíveis até 6.227.020.800 combinações. O escriba mais zeloso - afirma ele - que se dispusesse a colocar no papel 1000 destes versos por dia, teria trabalho para mais de um século (CAMPOS, 2006, p. 22).

E textualmente: “neste poema estão condensadas todas as sentenças da logo-reto-eto-filo-ritmo-geo-acústico-astro-médido-fisio-jurídico-grafologia, e quanto mais for ele sondado mais coisas se encontrarão aí” (*apud* CAMPOS, 2006, p. 22).

## **2. O livro: da semiose ao processo transmídia**

Com tais exemplos, percebemos que há alguns livros em que o traço de inventividade estético-criativa ultrapassa o plano textual, tornando o suporte (o impresso e a própria brochura) uma função ativa no ato de ler e partilhar o conhecimento literário e deslocando uma concepção historicamente construída (e equivocada, evidentemente) do livro como suporte neutro, ou de mero receptáculo da palavra escrita. Nessa categoria de livros, é fácil observar que a sua materialidade assim como as imagens constituintes da obra deixam de ter função acessória ao texto verbal para assumir uma função estrutural da produção de sentidos, aspecto dominante em obras poéticas de propensão visual e linguagem experimental, a exemplo dos conhecidos livros experimentais ou de artistas.

Podemos, portanto, encontrar, em alguns momentos da tradição impressa ocidental, produções em que o texto e o suporte se entrelaçam, tal como na estética barroca com os poemas labirintos. No entanto, é com Mallarmé em seu *Lance de Dados* (1897) e no projeto *Le Livre*, inicialmente, e com as Vanguardas históricas, que o livro volta a despertar as várias dimensões da percepção sensorial emulando-se com o seu leitor ou manipulador/fruidor.

No Brasil, os modernistas fizeram emergir novamente à cena a dimensão gráfica da página, os procedimentos da colagem, as imbricações entre literatura, artes visuais e música. A partir dos anos 50, essa percepção multissensorial do livro ganha força com as neovanguardas, dentre as quais enumeramos: a Poesia Concreta (poemas-livro esculturais como *Poemóviles*, poemas-livro sanfonados como *Colidouescapo*, de Augusto de Campos), o Neoconcretismo (*Formigueiro*, de Ferreira Gullar, poema-enterrado e outras criações nomeadas Não-objeto), o Poema-Processo (*Ave, Sólida*, de Wladimir Dias-Pino, poemas-objetos e outras experiências estéticas) e os desdobramentos posteriores da poesia visual e semiótica, da arte conceitual e das experiências da intermídia, feito com o incremento das tecnologias computacionais. Tais experiências estéticas propiciadas por essas propostas e movimentos artísticos certamente contribuíram para melhor compreensão da apropriação da imagem ou de sua interação com o texto verbal na produção livresca, embora seja perceptível em muitas obras literárias, especialmente as destinadas à formação de leitores, a função acessória ou ilustrativa da imagem em relação ao verbal - o que pode em alguns casos reforçar um discurso de transmissão textual monolológica. Por outro lado, o mercado editorial viu crescer ao longo das últimas décadas uma profusão de obras que apostam em técnicas variadas de produção editorial e impressão no campo da ilustração, além de suportes ou embalagens que propiciam o surgimento de inúmeros livros-objetos destinados ao público infantil ou em formação leitora, especialmente. E para além disso, a produção de livros para dispositivos eletrônicos.

Tal profusão de obras elaboradas segundo princípios da multissemiose (consideramos a multimodalidade elemento intrínseco a todas essas produções escritas) coincide com o avanço da era tecnológica e do desenvolvimento de novas mídias



eletrônicas, tanto pela disponibilidade de meios, que barateiam custos de produção, quanto pelas possibilidades de interação de linguagens, que aproximam a produção livresca de outros meios de comunicação, especialmente o audiovisual. Portanto, se o contexto tecnológico opera revoluções aceleradas nos meios de produção e, por sua vez, alteram-se profundamente a percepção e o consumo das linguagens por meio de produtos sofisticados, não se pode, por outro lado, esquecer que o contexto de produção industrial de objetos ainda analógicos criou grande parte dos objetos que vivem no contexto digital. O processo de convergência não se completou, e há mesmo produções em meio digital que visam à convergência para o analógico (caso dos penbooks encadernados em caixas de design sofisticados feitas pelo ateliê Ciclope).

Isso porque se pode verificar nas trajetórias de escritores e artistas o progressivo surgimento de uma progressiva noção conceitual sobre a criação poética e, assim, esses autores tendem a demonstrar, pelo viés lúdico da arte, a consciência de que criação de livros não pode se reduzir a uma prática de leitura “reduzida”, isto é, meramente conteudista. Como lembrava Julio Plaza ainda na década de 1980: a leitura cotidiana leva em conta

a influência dos grandes cartazes da imagem e textos espalhados pela cidade e, sobretudo, os meios massivos de comunicação fornecem-nos dados culturais que correspondem aos módulos de nossa época, criando, por outro lado, inter-relações não somente intermédias como interlínguas. (PLAZA, 1982, n.p.)

Assim, ao compreendermos a natureza sógnica do livro, a sua condição de volume no espaço e a percepção de sua sequência de planos ou espaços que se dão pela configuração das páginas, observamos que, sobre a sua linearidade (a relação sintagmática imposta pelo sistema de leitura da tradição impressa), pode-se projetar o

paradigma da página. Essa consciência foi evidenciada, por exemplo pela poesia concreta e por sua Teoria, quando Augusto de Campos escrevia no Plano Piloto: "Tensão de palavras-coisas no espaço-tempo", evidenciando, com isso, a importância da tipografia na composição do poema (isto é, a tipografia é também o poema), tanto quanto a importância espacial da palavra na página, a evocar mais do que a contaminação entre os elementos linguístico, visual e auditivo. Do mesmo modo, a planificação da página contém potencialmente a pluralidade sígnica, como acontece no poema *Ave*, de Wladimir Dias-Pino, e noutros exemplos do poema-processo ou da poesia semiótica de Décio Pignatari ou de Sebastião Nunes.

### **3. A imaginação digital de Álvaro Andrade Garcia**

Passemos a Álvaro Andrade Garcia, cuja trajetória é multifacetada e já digna de uma fortuna crítica adensada. O autor tem se desdobrado na atividade de escritor, roteirista e diretor de audiovisual e multimídia. Tem dez livros de poesia e três de prosa publicados, e se dedica a produzir poesia em vídeo, com a mediação do computador e, ultimamente, em plataformas multimídias e digitais. Suas produções criativas e críticas podem ser acessadas pelo sítio [www.ciclope.com.br](http://www.ciclope.com.br), no qual o autor disponibiliza obras em pdf, em vídeo ou em formato digital, e é dentro da web que vem-se desenvolvendo o conceito de “imaginação digital”, desdobrado pelo software Managana, em que não só se produzem e difundem os textos, mas com eles se criam comunidades. Essa metáfora para a criação digital vem-se constituindo, talvez desde a criação do Sítio da Imagem, sítio eletrônico hoje acoplado ao Managana. Antes de prosseguirmos, é importante ressaltar que Álvaro Garcia pertence a essa geração de poetas interessados na articulação entre o texto verbal e a interface gráfica do livro. Portanto, a

“imaginação digital” se manifesta no plano editorial, porque o poema começa por sua interface gráfica. É assim que o poeta responde a uma pergunta sobre a criação de *Librare* (1986), numa entrevista realizada em 2013, em que questionávamos sobre o princípio da ideografia no poema:

Sim. Ele surgiu no auge da minha leitura em torno da ideografia. Nele, há poemas com substantivos no singular e verbos no infinitivo de um lado e, de outro, o desenvolvimento desses vocábulos. Inclusive, logo no início da carreira da Maria Esther Maciel, ela conheceu esse livro e me pediu para usá-lo com crianças em aulas de criação artística, na escola. Depois, ela me mostrou o resultado do trabalho e me disse que foi “um barato” dar alguns daqueles textos aos meninos para que eles fizessem algo em cima. Eles fizeram opções válidas e incríveis de poemas (...) (GARCIA, *apud* SILVA & RICARTE, 2014, p. 275)

Justamente a manipulação das palavras como símbolos gráficos e a montagem como poema resultante são os estímulos à atividade criativa do leitor em *Librare*, que traz na página da esquerda as palavras-símbolos a serem utilizadas na página da direita, onde se rearranja a estrutura sintagmática dos versos:



(Fig. 2 - Lágrima - GARCIA, 1986, n. p. )

A partir dessa configuração “programada” do poema, pode-se executar várias combinações, reescrevendo-se o texto, tal como fizeram os alunos da Profa. Maria Esther Maciel na citação anterior, a exemplo do que se propõe ilustrativamente:

1  
coração surdo

estrondo  
cai a lágrima  
escuta

2  
lágrima escuta  
coração cai  
estrondo

É como se estivéssemos a jogar as varetas/moedas do I Ching, algo possível de se afirmar, pois as referências à cultura chinesa se evidenciam desde a capa do livro, que traz ao centro sobre o fundo negro um ideograma, o qual nos remete para a palavra “poesia”. Essas referências também se mostram na escolha dos elementos de composição: palavras simples, próximas às experiências de vida, natureza, etc. Em vários poemas, se evidencia uma descoberta do ser em contato com as coisas do mundo. O próprio poeta, em entrevista, revela-se influenciado pela filosofia taoista: “Além disso, o taoismo é algo bastante naturalista. Ele prega uma simplicidade de vida, um despojamento, uma sabedoria não letrada, ou seja, diz que a vida “legal” é a vida mais natural possível, em uma forma mais simples.” (GARCIA, apud SILVA & RICARTE, 2014, p. 275)

O livro foi impresso artesanalmente na Tipografia Fundo de Ouro Preto, do poeta-tipógrafo Guilherme Mansur em 1986, constituindo-se hoje em exemplar raro no conjunto dos livros de autores centrais na literatura brasileira impressos por essa casa de tipografia, a exemplo de Haroldo de Campos, Paulo Leminsky, Affonso Ávila, entre outros. O projeto visual do livro é limpo, a escolha de fontes de tipografia evidencia o traço artesanal do tipo fundido (perspectiva de reação à proliferação de fontes digitais), a disposição do texto centralizado na página valoriza a proposta visual dos poemas, realçando nessa disposição a lógica do texto oriental, a proposta ordenada pelos trigramas, os pentagramas, os hexagramas etc, como se pode verificar na página reproduzida:



(Fig. 3 - Brilho - GARCIA, 1986, n. p. )

No caso da página acima, é sugestiva a estruturação espacializada do texto em linhas quebradas, enquanto em vários outros ou as linhas são contínuas, ou se interpolam as linhas quebradas e contínuas, como se a combinatoria sugerida pela página esquerda remetesse ao jogo das varetas ou moedas do I Ching. Nessa linha de reflexão, é interessante observar o que se afirma no segundo poema do livro, o qual pode ser lido como um guia:

Nota:

Para se ler  
com olhos fechados.  
Como se cada momento,  
movimento fosse  
a vida toda. (GARCIA, 1986, n.p.)

A leitura de “olhos fechados”, contrariamente ao que nos orienta os hábitos ocidentais, demasiadamente conceitualista, só seria possível numa concepção de troca íntima com o mundo, uma leitura do coração ou de uma espiritualidade harmônica, desmaterializando-se os desejos.

Consideradas ainda que brevemente essas características de *Librare*, livro impresso, em cujo título se sugere, pelo verbo “librar”, transformação do termo latino usado pelo poeta, uma cadeia de plurissignificações pertinentes à obra impressa e sugestiva para a digital: “por em equilíbrio”, “suspender”, “fazer oscilar; balancear”, “fundamentar”, entre outras. De fato, ao que nos parece, pela perquirição em busca de uma arqueologia dos semas linguísticos em línguas estrangeiras e em português, o poeta faz ecoar a ideia de “livrar” ou “livre”, aspecto que corrobora as suas ideias sobre autoria e distribuição de obras no meio digital. Em entrevista que lhe fizemos, o autor entende que a autoria implica certos níveis de parceria. Com a ideia do software livre encarnado pelo Managana, chega a propor algo que se materializa numa imensa co-

comunidade criativa, a realizar de maneira interativa recriações permanentes daquilo que a própria rede produz - evidentemente produzir concretamente arte em nível de coautoria, e não de simplesmente consumir a obra, apartando-se autor/leitor. Isso é possível dentro do espírito de bem comum a que pertencem as linguagens:

Mas o que *software* livre faz, que é muito interessante, na minha opinião – inclusive, a Creative Commons também tem esse modelo, de certa forma – é pregar a ideia de que quando construo alguma coisa, no campo da arte ou em outro qualquer, estou produzindo em cima de alguma coisa que já me foi dada pela cultura, pela sociedade ou por outras pessoas que já fizeram algo parecido antes. Eu entro ali, dou as minhas pinceladas, faço a minha modificação nesse caldo e devolvo. Então, seria absurdo eu não deixar que os outros fizessem o mesmo sobre o meu trabalho. Essas licenças todas são muito duras quanto à questão da apropriação. Elas evitam que alguém se aproprie da obra alheia. (GARCIA, *apud* SILVA & RICARTE, 2014, p. 280)

Por conseguinte, ao reelaborar *Librare* como uma proposta de e-livre, ou poema digital, Álvaro Andrade Garcia brinca com essa ideia de liberdade criativa, com a reapropriação de seus próprios trabalhos. A escolha de alguns textos do livro originalmente impresso para um projeto de livro digital altera significativamente a proposta gráfica do texto e muda o modo de ler interagindo-se com a tela. O texto ganha mobilidade conforme a interação do leitor em discretas barras de navegação na base inferior da página eletrônica, ainda utilizando-se de instruções. A proposta, ao que nos parece, dirige-se aos pequenos leitores, daí as orientações (elas desaparecem em outras obras do autor). Vejamos aqui um print de uma das páginas com poemas animados:

ar ar ar ar  
ar ar ar ar ar  
ar o coqueiro ar ar  
ar ar ar ar ar  
ar ar ar  
ar ar ar

Fig. 4 - Print de tela de Coqueiro. *Librare*)

O e-livre foi reescrito na linguagem do flash, podendo ser visualizado pelas páginas de html, com o player incluso. No entanto, em razão das rápidas mudanças dos dispositivos e páginas web, sua utilização hoje é restrita, sendo necessária a cópia do arquivo executável do programa. Do ponto de vista gráfico, a imagem ideográfica do livro impresso cede espaço a formas fluidas, a lembrar movimentos de água ou massas de ar, como se pode observar no print da capa:



Fig. 5 - Print de tela da capa de *Librare*)

O leitor descobre na base as discretas teclas de navegação e segue pelo poema brincando com as palavras do poema, fazendo-o durar nos movimentos, reestruturando sua disposição gráfica, evitando que ele desapareça etc. Trata-se de uma interatividade controlada até certo ponto, considerando-se o dispositivo existente no papel e sua configuração final eletrônica. No entanto, qualquer leitor – jovens, especialmente - pode, em princípio, utilizar o “software” - que é o poema potencialmente a ser constituído a partir da sintaxe e das possibilidades combinatórias ofertadas -, e então elaborar suas derivas para outros tipos de dispositivos eletrônicos de criação e leitura.

Em suma, podemos afirmar que *Librare*, de Álvaro Andrade Garcia, constitui-se um exemplo de livro-poema, ou livro-objeto, considerando-se que:

- a) seu suporte significativo que o constitui como objeto espacial, isomórfico;
- b) a isomorfia das linguagens (suporte e informação)
- c) a estrutura de montagem sintática, isto é, uma escrita visual analógico-sintético-ideográfica. (Cf. PLAZA, 1982, n.p)

Ressalta-se que há, portanto, um caráter projetual, pois, embora assuma uma dimensão física nos suportes em que se materializa, sua estrutura compositiva é aberta e permutável. Por isso sua transposição do formato livro para o livro-software eletrônico implica potencialização da integração entre linguagens, na medida em que o livro impresso já se constituía, no seu plano enunciativo, como uma plataforma criativa. A interação permite um retrabalho sobre os poemas e sua reconfiguração enquanto página ou display. O e-livre busca uma interação lúdica com o leitor e, conforme suas habilidades com o tratamento das linguagens, esse leitor estará também apto a transformar o poema a partir de uma contínua recodificação. Trata-se, portanto, de um livro passível de se constituir numa plataforma complexa de criação e recriação.



É ainda importante destacar que o projeto de *Librare* apresenta proximidade com a ideia de variação e permuta existentes na tradição ocidental, entre essas as apontadas acima, com os surrealistas ou a obra de Raymond Queneau. Apresenta também proximidades com a proposta de variação e multiplicação dos livros de Pedro Barbosa, sem, no entanto, encaminhar-se para os projetos de poesia generativa, ou literatura variacional interativa, como as define o poeta e pesquisador português. No entanto, ao trazer à tona o conceito de “imaginação digital”, Álvaro Andrade Garcia busca expandir o conceito de trabalho com as linguagens de criação multimídia, destacando a necessidade de se superar as velhas metáforas que a tradição nos legou, seja com os modelos do livro impresso ou dos empréstimos teatrais:

A imaginação é uma forma de comunicação multissensorial e interativa mediada também por sistemas computacionais, como é a multimídia, mas que avança na busca de uma nova metáfora para a interface homem-computador que abandone a metáfora da mesa de trabalho, da página gráfica, da linha do tempo, do console, do palco de teatro -, enfim, todas aquelas metáforas usadas na construção dos softwares atuais. A imaginação é fruto da incorporação de linguagens e meios numa nova linguagem e meio, e não de sua utilização e justaposição. A imaginação é um processo mental compartilhado e construído em rede digital e humana. É a escrita-leitura de textos vistos de uma forma mais ampla. (GARCIA, 2014, n.p)

Ainda que o foco dessas reflexões seja relativo à construção de softwares dedicados à criação, é interessante observar que a noção de imaginação como “processo mental construído e compartilhado em rede digital e humana” traz em si uma amplificação capaz de compreender todo o fazer criativo, dado que a interface computacional interativa é apenas uma das possibilidades da comunicação multissensorial e interativa. Essa compreensão se deixa marcar na afirmativa final da citação: “É a escrita-leitura de textos vistos de uma forma mais ampla”. É importante afirmar isso, pois os textos críticos, tal como os textos criativos e os softwares, são desenvolvidos progressivamente pelo autor em versões: beta, 1.0, 2.0 etc. É uma obra em progresso, pois compreende

também as temporalidades desse fazer. Na entrevista que lhe fizemos em fins de 2014, quando já havia escrito o ensaio “Da videopoesia à imaginação digital”, Álvaro Garcia reflete sobre os contextos da produção da poesia no meio digital. Segundo ele, num primeiro momento, até com certo alarde, as pessoas diziam que a poesia abandonaria o papel, entraria na tela para explorar as interfaces audiovisuais e textuais, para então se informatizar. Quando, anos depois, a internet e as redes sociais se difundiram intensivamente, ninguém duvida que a literatura, o vídeo, o áudio, a música e outras formas artísticas possam viver na internet, na hipermídia. Por conseguinte, as apostas das novas gerações são agora justamente contrárias às nossas que vivemos a emergência do digital:

Esse pessoal que tem sido chamado de Geração Y, que nasceu a partir do final dos anos 90 e início dos 2000 e que, desde os dois anos de idade, já brinca com *tablet*, com telefone, com internet etc., padece de algo inverso. É o processo do Yin e Yang. Ou seja, é uma geração que está muito conectada, muito *online*, e tem pouquíssimo contato com coisas concretas, no sentido de objetos, de coisas físicas. Portanto, se eu fosse mais ousado, falaria assim: “Chega! Eu quero continuar sendo de vanguarda e agora eu vou ser analógico. Nada de digital. (GARCIA, *apud* SILVA & RICARTE, 2014, p. 283)

Enfim, para amarrar um pouco melhor a reflexão Álvaro Garcia sobre “imaginação digital”, observamos que não são mais noções como quebras de linearidades, tal como se deu nas discussões iniciais sobre hipertexto, que mais importam. São os fluxos, as constelações como aspectos rizomáticos e simultâneos das obras, as rupturas de fronteiras que funde obra e público, estilos e linguagens diversas:

Portanto, como eu já disse em alguns dos meus ensaios, resolvi abolir a ideia de autor e leitor ou espectador. Ao tratar idealmente a noção de obra digital, eu penso em três categorias: propositor, mantenedor e comunidade. Uma obra digital tem várias versões. Então, ela não acaba na primeira versão. Ela continua existindo com as outras versões. Várias pessoas podem entrar, sair, trabalhar, fazer coisas com essa obra. (GARCIA, *apud* SILVA & RICARTE, 2014, p. 276)

A obra se constitui, portanto, no espaço em confronto com outros objetos, quebrando-se, com isso, qualquer ranço de idealismo ou metafísica. Mas, sobretudo, o que merece destaque é alteração proposta pelo autor quanto ao lugar do público, o qual deixa de existir num papel passivo, instaurando-se como comunidade criativa. Não se trata mais de uma virtualidade potencial de um leitor que irá transformar e recriar uma obra a partir de sua leitura, como sempre se deu na cultura do impresso. A transformação é inerente à comunidade e a obra varia conforme as versões executadas, no sentido em que pensava Pedro Barbosa, relatado no início deste texto. De um ponto de vista utópico, o procedimento criativo instaurado pela imaginação digital de Álvaro Garcia faz-nos lembrar novamente a ficção Borgiana de Tlön: uma obra que fosse realização de uma “sociedade secreta de astrônomos, de biólogos, de engenheiros, de metafísicos, de poetas, de químicos, de algebristas, de moralistas, de pintores, de geômetras...” (Cf. BORGES, 2009, p. 834). Isto é, uma instância coletiva, não a invenção de um indivíduo único. No plano concreto da sociedade civil, o papel do autor nessa coletividade se torna mais complexo, na medida em que ele não é apenas o criador/propositor, mas tem de ser também o mantenedor, aspecto crucial da sobrevivência da arte digital em nossos dias, pois dele deriva tanto os cuidados para armazenagem das criações, quanto a sua manutenção, algo difícil e custoso, dadas as constantes atualizações dos softwares e sistemas informáticos.

Consideramos, assim, que o atual momento de produção do livro digital e, mais do que isso, o desenvolvimento dos livros-aplicativos, dos poemas-softwares, entre outros, constituem uma possibilidade de aproximação e revisão de propostas da longa tradição da literatura e das artes experimentais das vanguardas passadas com o experimentalismo no contexto digital. Com criações historicamente passíveis de realização há tão pouco tempo, essa confluência das tecnologias e a produção de novos objetos

com hibridismo de linguagens certamente nos surpreenderão bastante nas próximas décadas - talvez com um melhor aproveitamento de conceitos como o de “imaginação digital”, tramado por Álvaro Andrade Garcia como estratégia de compreensão de sua própria produção crítica e criativa. A imaginação digital se torna, portanto, uma metáfora forte capaz de explorar áreas sensíveis tanto da produção propriamente digital quanto da produção em meios analógicos.

#### **Referências bibliográficas:**

- BARBOSA, Pedro. *A ciberliteratura* – Criação Literária e Computador. Lisboa: Edições Cosmos, 1996.
- BORGES, Jorge Luis. Tlön, Uqbar, orbis tertius. In: \_\_\_\_\_. *Ficciones. Obra completa*. Buenos Aires: Emecê, 2009. vol 1 (Edição crítica), p. 833-841
- CAMPOS, Augusto de. Quirinus Kulmann, a poesia em chamas. In: \_\_\_\_\_. *Poesia da Recusa*. São Paulo: Perspectiva, 2006. p. 21-25.
- GARCIA, Álvaro Andrade. *Librare*. Ouro Preto: Tipografia do Fundo de Ouro Preto, 1986.
- LE LIONNAIS, F. A propos de la littérature expérimentale. In: QUENEAU, R. *Cent mille milliards de poèmes*. Paris: Editions Gallimard, 2009.
- PLAZA, Julio. O livro como forma de Arte I. In: *Arte em São Paulo: revista de artes plásticas*. São Paulo: Luiz Paulo Baravelli, ed., n. 6, n.p., abr 1982.
- QUENEAU, Raymond. Mode d’emploi. In: \_\_\_\_\_. *Cent mille milliards de poèmes*. Paris: Editions Gallimard, 2009.
- SILVA, R. B. & RICARTE, Patrícia C. Descategorizar e recategorizar a poiésis a partir do digital - entrevista com Álvaro Andrade Garcia. In: *Texto Digital*, Florianópolis, v. 10, n. 1, p. 262-285, jan./jul. 2014.