

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS**  
**Programa de Pós-Graduação *stricto sensu* em Letras**

**Carmélia Daniel dos Santos**

**A POIESIS DE ÁLVARO ANDRADE GARCIA:**  
**do livro impresso ao livre digital**

**Belo Horizonte**  
**2023**

**Carmélia Daniel dos Santos**

**A POIESIS DE ÁLVARO ANDRADE GARCIA:  
do livro impresso ao livre digital**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Literaturas de Língua Portuguesa.

**Área de Concentração:** Literaturas de Língua Portuguesa.

**Linha de Pesquisa:** Trânsitos Literários: produção, tradução, recepção.

**Orientador(a):** Profa. Dra. Raquel Beatriz Junqueira Guimarães

**Belo Horizonte  
2023**

## FICHA CATALOGRÁFICA

Elaborada pela Biblioteca da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

S237p

Santos, Carmélia Daniel dos

A poiesis de Álvaro Andrade Garcia: do livro impresso ao livro digital /  
Carmélia Daniel dos Santos. Belo Horizonte, 2023.  
182 f. : il.

Orientadora: Raquel Beatriz Junqueira Guimarães

Tese (Doutorado) - Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais.  
Programa de Pós-Graduação em Letras

1. Garcia, Álvaro Andrade, 1961-. 2. Literatura e tecnologia. 3. Poesia brasileira. 4. Livros eletrônicos. 5. Recursos eletrônicos de informação. 6. Mídia digital. 7. Tecnologia da informação. I. Guimarães, Raquel Beatriz Junqueira. II. Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Programa de Pós-Graduação em Letras. III. Título.

SIB PUC MINAS

CDU: 869.0(81)-1

Ficha catalográfica elaborada por Fabiana Marques de Souza e Silva - CRB 6/2086

**Carmélia Daniel dos Santos**

**A POIESIS DE ÁLVARO ANDRADE GARCIA:  
do livro impresso ao livre digital**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Literaturas de Língua Portuguesa.

**Área de Concentração:** Literaturas de Língua Portuguesa.

---

Profa. Dra. Raquel Beatriz Junqueira Guimarães – PUC Minas (Orientadora)

---

Profa. Dra. Marta Passos Pinheiro (Titular)

---

Prof. Dr. Rogério Barbosa da Silva (Titular)

---

Prof. Dr. Márcio Vasconcelos Serelle (Titular)

---

Prof. Dr. Edgar Roberto Kirchof (Titular)

---

Prof. Dr. José Hélder Pinheiro Alves (Suplente)

---

Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup> Vera Lopes da Silva (Suplente)

**Belo Horizonte, 19 de dezembro de 2023**

Ao Senhor Jesus, meu baluarte, Deus meu.

Ao meu esposo, bem querer, companheiro da vida, do  
amor e da poesia.

Ao poeta Álvaro Garcia.

## AGRADECIMENTOS

Ao Senhor Jesus por todos os benefícios que me tem proporcionado.

Esta jornada árdua, repleta de desafios, exigências e de vitórias, não teria alcançado sua conclusão sem o apoio inestimável, os conselhos valiosos, o incentivo constante, as críticas construtivas, as inspirações e provocações de pessoas queridas. Desejo, então, deixar expressa aqui a minha gratidão àqueles que fizeram parte deste meu projeto de vida.

Ao meu esposo, que em momentos de dúvidas e incertezas sobre esta tese, não me deixou desistir.

Aos meus pais, Maria e Antônio Daniel, agradeço por me permitirem alçar voos na busca dos meus sonhos.

À minha família, meus dez irmãos que sempre estiveram presentes em minha vida, e a Marcos e Lídia, cujas presenças foram fonte de força e apoio.

Aos meus vinte e tantos amores em forma de sobrinhos(as), especialmente o pequeno Luquinhas, que aos três anos de idade me ensinou a compreender a presença vibrante da poesia no âmago da minha pesquisa por meio do livro *Poemas de Brinquedo*.

Aos amigos sempre presentes, em especial Fátima Duque; Eldiane (Zukinha); Agislane; Francisco Freire; Roberto B. Carvalho; Ramon (brother); Aninha e Shara, Lourdes e Guilherme; Alê e Beth Resende, quero destacar o quanto a amizade e o apoio de vocês são valorosos para mim.

Aos professores que desempenharam papéis essenciais ao me ensinar, inspirar e estimular minha busca pelo conhecimento, tornando-se importantes na “abertura de clareiras” em minha trajetória, especialmente, Marta Passos, Rogério Barbosa, Alckmar Luís, Edgar Kirchof, Cleudene Aragão, Rejane Rocha, Telma Borges, Vinícius Carvalho e Ivete Walty.

Desejo expressar minha gratidão ao professor Wagner Moreira (CEFET-MG), a quem considero um padrinho-professor. Sua orientação, apoio e estímulo foram fundamentais para o início da minha pesquisa de doutorado. Além de proporcionar um ensino que vai além da sala de aula, o professor desempenhou um papel essencial no desenvolvimento do meu pré-projeto de pesquisa de doutorado e na escrita do meu primeiro artigo relacionado a esta tese. Sua contribuição foi inestimável para meu percurso acadêmico!

Aos professores do POSLING do CEFET-MG, base da minha pesquisa e formação no doutorado.

Pela partilha do conhecimento, aos meus colegas dos grupos de pesquisa GPELL da FAE/UFMG e LLEME do CEFET-MG.

Aos funcionários do PPGL da PUC Minas, principalmente Sirlane e Jefferson, sou muito grata pelo profissionalismo e pela ajuda de vocês ao longo deste difícil percurso.

À Capes por financiar esta pesquisa.

À minha orientadora, Raquel Beatriz, que aceitou caminhar comigo nessa longa jornada e me deixou muito à vontade para expor minhas ideias e pensamentos.

A todas, todes e todos que compartilham do entusiasmo, esforço, dedicação e gosto pela pesquisa, expresso minha gratidão sincera e eterna.

## RESUMO

Este estudo oferece um panorama das produções do escritor e diretor audiovisual Álvaro Andrade Garcia, um dos pioneiros na poesia e criação digital em Minas Gerais e no Brasil. A pesquisa está fundamentada em teorias e conceitos de diversos autores, com o foco na relação entre a poesia, as artes, a literatura e a tecnologia. O objetivo da pesquisa foi realizar o mapeamento das diversas atividades do artista, seja como escritor, diretor, poeta, prosaísta e ensaísta, bem como de suas principais preocupações teóricas e estéticas. Para realizar o levantamento das obras do artista em suas diferentes atuações, foram procuradas informações em sites, blogs, publicações impressas e digitais, entrevistas e notícias de exposições e performances, dentre outros recursos. Com esse levantamento, procurou-se organizar o que pode ser considerado um primeiro inventário da obra do artista. Optou-se, ainda, pela pesquisa bibliográfica de estudos que compõem a fortuna crítica da obra do autor e que estavam disponíveis, a partir dos quais foram realizadas abordagens teóricas, investigativas, qualitativas e interpretativas dos poemas. Ao fazer esse levantamento em fonte primária e em estudos já realizados sobre o autor, foram encontrados textos de e sobre o artista que explicitam importantes reflexões teóricas que orientaram esta pesquisa. Essas reflexões versam sobre poesia digital, arte transmídia, uso do computador, relação com a tecnologia, relação com o leitor/interator, a concepção de interatividade, a videopoesia, dentre outros temas. As reflexões foram orientadas pela leitura analítico-crítica de três das dezesseis obras do artista: *Viagem com o Rio São Francisco* (1987), *Grão* (2012), *Poemas de Brinquedo* (2016). As leituras analíticas exploraram o lugar das obras digitais de Álvaro Garcia na Literatura Digital Brasileira, seu trânsito entre o impresso e o digital, os efeitos desse trânsito em sua poesia e a leitura que pode ser feita dos diferentes objetos concebidos a partir desse movimento criativo. Particularmente, abordaram-se os diversos meios de expansão da poesia a partir da sua interlocução com outras artes. A análise realizada evidenciou a relação dos poemas no meio impresso com a poesia concreta e visual, enquanto os poemas em formato digital apresentaram características associadas à Literatura Digital. As investigações revelaram de que maneira o uso dos recursos computacionais e a atitude do leitor/interator influenciam na construção de significado. Notavelmente, essa influência transcende os limites do meio impresso expandindo as possibilidades no âmbito digital.

**Palavras-chave:** Literatura; Poesia digital; Tecnologia; Álvaro Andrade Garcia.

## ABSTRACT

This study provides an overview of the works of writer and audiovisual director Álvaro Andrade Garcia, one of the pioneers in poetry and digital creation in Minas Gerais and Brazil. The objective was to map his activities as a writer, director, poet, prose writer, and essayist, focusing on three of his sixteen works and analyzing some poems contained within them. The analysis of poems in print reveals their connection to concrete and visual poetry, while poems in digital format exhibit elements of Digital Literature. We identified that some poems stimulate the reader towards a more interactive relationship, while others allow for a reading with less interpretive dispersion. The use of computer resources and the reader/interactor's stance determine the construction of meaning, regardless of the medium through which his production circulates. The methodology includes bibliographic research with a theoretical, investigative, qualitative, and interpretive approach to the poems. The study sought to present a comprehensive view of the author's works, considering how his writing adapts to contemporary media and technologies. The reflections were guided by the analytical-critical reading of three out of sixteen works by the artist: "Viagem com o Rio São Francisco" (1987), "Grão" (2012), "Poemas de Brinquedo" (2016). The analytical readings explored the place of Álvaro Garcia's digital works in Brazilian Digital Literature, their transition between print and digital, the effects of this transition on his poetry, and the reading that can be made of the different objects conceived from this creative movement. Particularly, we addressed the various means of expanding poetry through its dialogue with other arts. The analysis conducted highlighted the relationship of poems in print with concrete and visual poetry, while poems in digital format exhibited characteristics associated with Digital Literature. The investigations revealed how the use of computational resources and the attitude of the reader/interactor influence the construction of meaning. Notably, this influence transcends the limits of print, expanding possibilities in the digital realm.

**Keywords:** Literature; Digital poetry; Technology; Álvaro Andrade Garcia.

## RESUMEN

Este estudio ofrece un panorama de las producciones del escritor y director audiovisual Álvaro Andrade García, uno de los pioneros en la poesía y creación digital en Minas Gerais y en Brasil. La investigación está fundamentada en teorías y conceptos de diversos autores, con enfoque en la relación entre la poesía, las artes, la literatura y la tecnología. El objetivo de la investigación fue realizar un listado de las diversas actividades del artista, sea como escritor, director, poeta, prosista y ensayista, bien como de sus principales preocupaciones teóricas y estéticas. Para realizar el listado de las obras del artista en sus diferentes actuaciones se buscaron informaciones en páginas web, blogs, publicaciones impresas y digitales, entrevistas y noticias de exposiciones y *performances*, entre otros recursos. Con este listado se intentó organizar lo que puede ser considerado un primer inventario de obra del artista. Se optó, también, por la investigación bibliográfica de los estudios que componen la fortuna crítica de la obra del autor y ya disponible a partir de la cual se realizaron abordajes teóricos, investigadores, cualitativos e interpretativos de los poemas. Al hacer este inventario en fuente primaria y en estudios ya realizados sobre el autor, se encontraron textos de y sobre el artista que explicitan importantes reflexiones teóricas que orientaron esta investigación. Las reflexiones fueron guiadas por la lectura analítico-crítica de tres de las dieciséis obras del artista: "Viagem com o Rio São Francisco" (1987), "Grão" (2012) y "Poemas de Brinquedo" (2016). Las lecturas analíticas exploraron el lugar de las obras digitales de Álvaro García en la Literatura Digital Brasileña, su tránsito entre lo impreso y lo digital, los efectos de ese tránsito en su poesía y la interpretación que se puede hacer de los diferentes objetos concebidos a partir de este movimiento creativo. Particularmente, se abordaron los diversos medios de expansión de la poesía a través de su interlocución con otras artes. El análisis realizado evidenció la relación de los poemas en el medio impreso con la poesía concreta y visual, mientras que los poemas en formato digital presentaron características asociadas a la Literatura Digital. Las investigaciones revelaron cómo el uso de los recursos computacionales y la actitud del lector/interactor influyen en la construcción de significado. Notablemente, esta influencia trasciende los límites del medio impreso, expandiendo las posibilidades en el ámbito digital.

**Palabras - clave:** Literatura; Poesía Digital; Tecnología; Álvaro Andrade García.

## RÉSUMÉ

Cette étude propose un aperçu des productions de l'écrivain et réalisateur audiovisuel Álvaro Andrade Garcia, l'un des pionniers de la poésie et de la création numérique à Minas Gerais et au Brésil. La recherche est basée sur les théories et les concepts de différents auteurs, en se concentrant sur la relation entre la poésie, les arts, la littérature et la technologie. L'objectif de la recherche était de cartographier les diverses activités de l'artiste en tant qu'écrivain, réalisateur, poète, prosateur et essayiste, ainsi que ses principales préoccupations théoriques et esthétiques. Afin de recenser les œuvres de l'artiste dans ses différentes fonctions, des informations ont été recherchées sur des sites web, des blogs, des publications imprimées et numériques, des interviews et des nouvelles d'expositions et de performances, entre autres ressources. L'objectif était d'organiser ce qui pourrait être considéré comme un premier inventaire du travail de l'artiste. En outre, une recherche bibliographique a été effectuée sur les études qui constituent la fortune critique de l'œuvre de l'auteur et qui sont déjà disponibles, à partir desquelles nous avons élaboré des approches théoriques, d'investigation, qualitatives et interprétatives sur les poèmes. Cette enquête sur les sources primaires et les études déjà réalisées sur l'auteur a permis de trouver des textes de et sur l'artiste explicitant d'importantes réflexions théoriques qui ont guidé cette recherche. Ces réflexions portent sur la poésie numérique, l'art transmédia, l'utilisation de l'ordinateur, la relation avec la technologie, la relation avec le lecteur/interacteur, la conception d'interactivité, la vidéopoésie, entre autres. Les réflexions ont été guidées par la lecture analytico-critique de trois des seize œuvres de l'artiste: "Viagem com o Rio São Francisco" (1987), "Grão" (2012) et "Poemas de Brinquedo" (2016). Les lectures analytiques ont exploré la place des œuvres numériques d'Álvaro Garcia dans la littérature numérique brésilienne, leur passage entre l'imprimé et le numérique, les effets de ce passage sur sa poésie et l'interprétation qui peut être faite des différents objets conçus à partir de ce mouvement créatif. Particulièrement, les divers moyens d'expansion de la poésie ont été abordés à partir de son dialogue avec d'autres formes artistiques. L'analyse réalisée a mis en évidence la relation des poèmes dans le support imprimé avec la poésie concrète et visuelle, tandis que les poèmes au format numérique présentaient des caractéristiques associées à la littérature numérique. Les recherches ont révélé comment l'utilisation des ressources informatiques et l'attitude du lecteur/interacteur influent sur la construction du sens. Notamment, cette influence transcende les limites du support imprimé en élargissant les possibilités dans le domaine numérique.

**Mots-clés:** Littérature; Poésie numérique; Technologie; Álvaro Andrade Garcia.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Quadro presenteado ao pai, Ely, por ocasião de seu aniversário.....	29
Figura 2 - Imagem da primeira edição, setembro de 1984. ....	30
Figura 3 - 1º poema da parte “manhã”.....	31
Figura 4 - Librare.....	32
Figura 5 - Imagem do primeiro poema do Librare, 1986. ....	32
Figura 6 - Capas dos livros.....	34
Figura 7 - Viagem com o Rio São Francisco.....	36
Figura 8 - Visagens.....	37
Figura 9 - Interior Visagens.....	37
Figura 10 - Monódias .....	38
Figura 11- Imagens dos ideogramas em Monódias, pdf e impresso .....	39
Figura 12 - Monódias e Todos os Bens sobre esta terra.....	39
Figura 13- Imagem da capa de Operação Caimán, primeira versão.....	40
Figura 14 - Capa de A faculdade dos sentidos .....	41
Figura 15 - Foto da capa de Ana, primeira versão 1994.....	43
Figura 16 - Foto da página interna de Ana, para ilustrar a escrita.....	43
Figura 17 - Capa de O verão dentro do peito .....	44
Figura 18 - Colibri com bem te vi .....	45
Figura 19 - Frames da versão digital de Colibri com bem te vi .....	45
Figura 20 - Foto da capa de Álvaro, versão impressa .....	46
Figura 21- Álvaro .....	47
Figura 22 - Contracapa e capa: Poesia/Álvaro .....	47
Figura 23 - Foto do livro impresso .....	49
Figura 24 - Alvariações .....	50
Figura 25 - Imagem do poema visual do livro impresso .....	51

Figura 26 - Projeto gráfico do livro Fogo.....	52
Figura 27 - Foto do livro impresso .....	53
Figura 28 - Foto da página final do livro impresso .....	53
Figura 29 - Imagem da capa - primeira versão .....	54
Figura 30 - O sertão e a cidade .....	55
Figura 31 - Bunker poético .....	60
Figura 32 - Bunker poético II .....	61
Figura 33 - Inspiração para O Buda da palavra .....	63
Figura 34 - Quadros do poema O buda da palavra .....	64
Figura 35 - Quarteto de sopros .....	65
Figura 36 - Pepsi Machine.....	66
Figura 37 - Sítio de Imaginação .....	68
Figura 38 - Managana.....	70
Figura 39 - Imagens tiradas do dispositivo que armazena o Penfilm.....	71
Figura 40 - Imagem do encarte de apresentação do Penfilm.....	71
Figura 41 - Imagens tiradas do dispositivo que armazena o <i>PenlivrE</i> . ....	72
Figura 42 - Imagens tiradas do dispositivo que armazena o PenlivrE.....	72
Figura 43 - Poemas de brinquedo .....	73
Figura 44 - #Arteliberdade .....	74
Figura 45 - Taquicardias.....	75
Figura 46 - Liberdade .....	75
Figura 47 - O monstro sem cabeça .....	78
Figura 48 - Frames da caixa .....	79
Figura 49 - Saudades .....	83
Figura 50 - Ideograma e Grão.....	87
Figura 51 - Computador pessoal Pctx - portable .....	89
Figura 52 - frame do aviso do desligamento do <i>software Flash</i> .....	91

Figura 53 - Atlas da Literatura Digital Brasileira.....	93
Figura 54 - Site do movimento Literatura Digital .....	93
Figura 55 - Cartaz do FILE 2023.....	94
Figura 56 - Imagem do Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Linguística	95
Figura 57 - Organização de literatura eletrônica .....	100
Figura 58 - Imagens dos livros impressos .....	106
Figura 59 - Viagem com o Rio São Francisco.....	108
Figura 60 - Viagem com o Rio São Francisco II.....	110
Figura 61 - Managana.....	121
Figura 62 - App em uma instalação local .....	122
Figura 63 - Pen drive = penbook, penlivro, <i>Grão</i> .....	123
Figura 64 - Modo de uso de um pen drive.....	124
Figura 65 - Frames da abertura do LivrE .....	124
Figura 66 - Tela de interação do <i>software</i> .....	125
Figura 67 - Frame que dava acesso ao software <i>Managana</i> .....	125
Figura 68 - Tela de acesso aos poemas.....	126
Figura 69 - Frame do quadro da tela do fluxo “Primordial” .....	127
Figura 70 - Quadro do fluxo “água” .....	127
Figura 71 - Quadro do fluxo “Primordial” .....	128
Figura 72 - Símbolo hindu (AOM).....	130
Figura 73 - Vocalização da letra A.....	131
Figura 74 - <i>Grão</i> .....	133
Figura 75 - Poema Fogo / Poema Yara.....	135
Figura 76 - Frames da junção das palavras para formar o título no <i>LivrE</i> . .....	141
Figura 77 - Frames do título, em cores e movimentos. ....	141
Figura 78 - Frame da tela de acesso ao <i>LivrE</i> .....	141
Figura 79 - Créditos.....	143

Figura 80 - Extras .....	143
Figura 81 - Frames da tela de acesso ao quadro “brincadeiras” .....	145
Figura 82 - Frame do quadro “músicas” .....	145
Figura 83 - Frame do quadro “músicas” no <i>app</i> .....	146
Figura 84 - Frames do quadro “histórias” .....	146
Figura 85 - Frames do quadro “histórias” II .....	147
Figura 86 - Poemas de brinquedo .....	148
Figura 84 - Poemas de brinquedo II .....	150
Figura 85 - <i>Poemas de brinquedo</i> impresso .....	152
Figura 86 - Imagens do livro .....	153
Figura 87 - Reco reco legal .....	154
Figura 88 - Cartões-poema .....	154
Figura 89 - Arara .....	156
Figura 90 - Cartão-poema Arara .....	157
Figura 91 - Frames do poema .....	158
Figura 92 - Fotos dos poemas no suporte impresso .....	158
Figura 93 - Frames do poema .....	161
Figura 93 - Cartão-poema .....	161
Figura 95 - Frames .....	163

## **LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS**

ABRALIC – Associação Brasileira de Literatura Comparada

BDLP - Biblioteca Digital de Literaturas de Língua Portuguesa

CEFET-MG – Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais

ELO - Electronic Literature Organization

FAE – Faculdade de Educação

FAFICH – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas

GPELL – Grupo de Pesquisa do Letramento Literário

LLEME – Leitura Literária, Edição, Mediação e Ensino

LGPL - Lasser Geral Public Licence

NUPILL – Núcleo de Pesquisa em Informática, Literatura e Linguística

POSLING – Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens

PPGL – Programa de Pós-Graduação em Letras

PUC – Pontifícia Universidade Católica

OuLiPo - Ouvroir de Littérature Potentielle

UFMG – Universidade Federal de Minas Gerais

UFSC – Universidade Federal de Santa Catarina

ULBRA – Universidade Luterana do Brasil

ZIP - Zona de Invenção Poesia

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>16</b>
 <b>CAPÍTULO 1 - PERCURSO DE VIDA E DE ESCRITA.....</b>	<b>26</b>
1.1 - Ambiente familiar .....	26
1.2 - Percurso da escrita no suporte impresso .....	28
1.3 - A escrita coletiva na Oficina Literária Informatizada.....	56
1.4 - Percurso dos projetos coletivos de multimídia, da videopoesia e dos livros digitais .....	59
 <b>CAPÍTULO 2 – ÁLVARO GARCIA E AS DINÂMICAS DA LITERATURA DIGITAL: REFLEXÕES TEÓRICAS E FILIAÇÕES LITERÁRIAS.....</b>	<b>81</b>
2.1 - Entre palavras e reflexões críticas, o poeta enquanto ensaísta.....	82
2.2 - Reverberações do concretismo na poética de Álvaro Garcia.....	85
2.3 - A escrita no digital: efemeridade, obsolescência, preservação, arquivo e memória .....	88
2.4. - A literatura no cenário da cultura digital.....	96
2.5. - Literatura digital, literatura digitalizada e a literatura no digital.....	99
 <b>CAPÍTULO 3 – DO IMPRESSO AO DIGITAL: LEITURA DAS OBRAS <i>VIAGEM COM O RIO SÃO FRANCISCO, GRÃO E POEMAS DE BRINQUEDO</i>.....</b>	<b>104</b>
3.1. - “O velho Chico” na poética de Álvaro Garcia: influências e antropofagia literária .....	104
3.2. - <i>Grão</i> : a semente poética no digital.....	119
3.3 - Metamorfose digital: as versões <i>Poemas de Brinquedo</i> .....	136
 <b>PALAVRAS FINAIS: VIAGEM COM A POÉTICA DE ÁLVARO.....</b>	<b>168</b>
 <b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>170</b>

## INTRODUÇÃO

Se procurar bem, você acaba encontrando a não  
explicação (duvidosa) da vida, mas a poesia  
(inexplicável) da vida.

Carlos Drummond de Andrade

Esta tese tem como principal propósito mapear a obra de Álvaro Andrade Garcia, assim como suas participações em eventos de criações literárias. O objetivo é criar um compêndio que reúna todas as suas produções, com vistas a facilitar a consulta por parte de estudantes e demais leitores interessados nos estudos sobre sua escrita. Esta pesquisa se inicia com uma breve apresentação do poeta em seu ambiente familiar, seguindo seus percursos em busca de conhecer os caminhos que o levaram a trocar o estetoscópio pela caneta e o teclado. À vista disso, contextualizamos brevemente a poesia concreta e a literatura digital – fundamentais para entendermos a escrita do artista. De maneira subsequente, analisamos três de suas obras, considerando as especificidades dos suportes impressos e digitais.

O estudo examina as relações estabelecidas pelo autor ao articular elementos sonoros, visuais e performativos em sua poesia e nas produções que dirige. A escolha por estudar as obras de Álvaro Garcia deriva de seu notório talento versátil que reflete em suas publicações de múltiplos formatos de leitura, bem como em sua experiência como diretor audiovisual na antiga Ciclope. Nesse ambiente, o escritor atingiu seu auge na criação e edição de vídeos, consolidando sua habilidade de conceber poesias e transmitir sua mensagem poética em papel e em telas.

No entanto, a motivação para desenvolver esta pesquisa não se iniciou com o presente trabalho de doutorado, mas quando, cursando o mestrado, fiz um minicurso sobre a criação de poemas no meio digital, ministrado por Álvaro Garcia. Naquele momento, eu estava na reta final da escrita da dissertação sobre a poesia e o seu diálogo com outros gêneros literários e, a cada nova leitura acerca dos percursos da poesia e de seus deslocamentos criativos menos clássicos e menos regrados e regulados, meu interesse em descobrir mais sobre o fazer poético na atualidade aumentava.

Finalizado o mestrado, resolvi seguir a pesquisa sobre poesia contemporânea. No decorrer da elaboração do projeto de doutorado, percebi que um dos poetas que muito tem contribuído para a produção, criação e circulação da poesia no ambiente digital era exatamente

Álvaro Garcia, pois suas obras transitam pelos suportes impressos e digitais, o que nos leva a conhecer mais a respeito dos textos em seus variados formatos e linguagens.

A descoberta do trabalho do poeta despertou meu interesse pelos estudos da poesia em ambiente digital, pela criação digital e pelas suas características, tais como perenidade, obsolescência, trânsitos criativos, criação coletiva, dentre outras.

A poética de Álvaro Garcia incitou em mim a curiosidade em relação à poesia contemporânea, sua presença e circulação, assim como os seus principais divulgadores na era digital. Além disso, investiguei a base de sua (re)criação das palavras, proporcionando a elas movimentos, cor, som, performance.

É importante destacar que o poeta e artista Álvaro Garcia é considerado um dos precursores da poesia e da criação digital, tanto em Minas Gerais quanto no Brasil. Sua trajetória abrange uma ampla gama de atividades, incluindo direção de obras audiovisuais e projetos multimídia. O autor, ainda, é romancista e poeta com 16 livros publicados em diversos meios e suportes. Desde a década de 1980, Álvaro Garcia se dedica à escrita e à publicação de poesia em uma variedade de meios, como rádio, TV, jornal, instalações públicas, projeções, internet e *apps* (aplicativos)<sup>1</sup> para dispositivos móveis. Sua escrita está sempre em busca de novos espaços para a difusão da poesia. A diversidade do trabalho de Álvaro Garcia oferece uma oportunidade para a investigação de ampla gama de possibilidades criativas que transitam entre o impresso e o digital.

A riqueza de elementos presentes nas obras do artista oferece uma grande variedade de facetas que merecem ser estudadas, o que nos leva a um recorte, considerando o tempo e a dinâmica do processo de doutoramento. Desta forma, optamos por apresentar e discutir as obras do artista, as quais revelam múltiplas camadas de significado, exemplificam a intersecção da poesia nos suportes impresso e digital. No entanto, antes de prosseguirmos, consideramos fundamental apresentar a fortuna crítica já registrada sobre a produção artística de Álvaro Garcia, pois seu trabalho tem circulado significativamente não apenas entre os apreciadores de sua poesia, mas também entre a comunidade acadêmica. Isso é evidenciado pela existência de numerosos trabalhos acadêmicos e científicos que se dedicaram a analisar a obra desse escritor. Buscamos reunir informações úteis que possam colaborar para os estudos do poeta. Nosso objetivo é trazer à baila informações que podem servir como aporte teórico para a compreensão de sua poesia. Nesse contexto, percebemos que muitos pesquisadores se debruçaram a escrever

---

<sup>1</sup> Aplicativos são *softwares* desenvolvidos para dispositivos móveis, como smart tvs e telefones celulares, sendo pagos ou gratuitos, que viraram pontes para acesso a serviços e produtos que objetiva disponibilizar funções de forma fácil e intuitiva. Disponível em: <https://usemobile.com.br>. Acesso em: 31 out. 2023.

sobre a produção desse mineiro, de modo que dentre os trabalhos que tivemos acesso, encontramos algumas relevantes publicações.

Em artigo intitulado “O Conceito de videopoesia e a não obrigatoriedade de presença da linguagem verbal”, publicado pela *Revista Texto Digital*, em 2014, Cardes Monção Amâncio apresenta a visão de Álvaro Garcia sobre a videopoesia. No artigo, o pesquisador destaca a perspectiva do poeta em relação à capacidade dos computadores de produzirem movimento ao texto, abrindo assim uma nova dimensão para a interação na poesia visual.

Outro trabalho que aborda a videopoesia e a contribuição de Álvaro Garcia é da pesquisadora Adriana Alberto Fraga. Em seu ensaio “Imagem, performance e texto na videopoesia” ela traça um panorama da videoarte, e destaca Álvaro Garcia e sua experiência em criação de vídeos. No decorrer do artigo, a pesquisadora apresenta a visão do videomaker sobre o videopoema.

No ano de 2015, durante o congresso em Lima denominado “Literatura Eletrônica Latinoamericana. Dónde, como, por qué”, a renomada professora argentina, Dra. Claudia Kozak, abordou o tema “Políticas de las translenguas experimentales en la ciberliteratura - Productores y receptores. ¿Escritores o artistas / programadores? ¿Cómo se lee?”. Nessa ocasião, sua apresentação concentrou-se no “Ejercicios de lectura contemporánea: *Grão*, de Álvaro Andrade Garcia<sup>2</sup>”, que explora como a arte e a tecnologia nos possibilitam compreender as imagens do mundo que criamos e, a partir disso, visualizar os futuros que imaginamos. Na ocasião, a obra *Grão* foi lida e apresentada como parte integrante desse contexto tecnológico.

E em 2017, a professora envolvida na pesquisa e no ensino de literatura eletrônica, explorando questões relacionadas às políticas das linguagens experimentais na ciberliteratura, bem como a interseção entre escritores, artistas e programadores, trabalhou em aula o livro *Grão*, na disciplina “Humanidades digitais - Literatura digital latino-americana”, na Faculdade de Filosofía y Letras, da Universidad de Buenos Aires. *Grão* foi abordado junto a outras obras digitais, como derivados experimentais da literatura, quando interagem com outras linguagens como visual, sonora e corporal.

Em 2020, o livro *Cosmos, Values, and Consciousness in Latin American Digital Culture* apresentou uma análise da professora e pesquisadora Dra. Angelica Huizar, pertencente ao departamento World Languages & Cultures Department, da Old Dominion University Norfolk, VA, USA. No capítulo de sua autoria, Huizar mostrou como o “poeta explora a relação

---

<sup>2</sup> Disponível em: <http://letras.filo.uba.ar/sites/letras.filo.uba.ar/files/documentos/PROGRAMA%20-%20SEMINARIO%20DE%20GRADO-LITERATURA%20DIGITAL-PROF%20KOZAK.pdf>. Acesso em: 20 set. 2019.

entre a linguagem, som, imagem e significado, destacando como as palavras podem atuar como metáforas quando desvinculadas da estrutura convencional de sintaxe, gramática, significado e som” (Huizar, 2020, p. 68, *tradução livre*).<sup>3</sup>

Há, ainda, referências aos trabalhos de Álvaro Garcia como no artigo “Notícia da Atual Literatura Brasileira Digital” (2012), de Alckmar Luiz dos Santos e Cristiano de Sales.

Na tese de doutorado (2005) *Poesia Eletrônica: negociações com os processos digitais*, do pesquisador Jorge Luiz Antonio (PUC-São Paulo), há um mapeamento sobre os processos de escrita de poesia que fazem uso do meio digital. Nesse trabalho o pesquisador faz menção a Álvaro Garcia como um poeta digital de Minas Gerais e como um videopoeta que explora os recursos da imagem animada em *Flash* para criar poesia hipermídia.

Em 2017, no artigo “Palavra & Criação, Palavra & Ação: livro, leitura escrita em pauta”, a professora e pesquisadora Ana Elisa Ribeiro faz referência a Álvaro Garcia ao lado de Guimaraes Rosa. Para ela, enquanto “Rosa esculpe com palavras e as erige em livros de papel, Garcia esculpe com palavras e as inscreve em telas, universos dinâmicos eventualmente infinitos, cheios de movimentos, palavras veladas e reveladas, entregues ao leitor por meio de palavra dita, imagem, som” (Ribeiro, 2017, p. 130).

Em 2022, também foi publicado o ensaio “Um estranho numa terra estranha: pensar Minas Gerais na poesia de Álvaro Andrade Garcia”, da professora e pesquisadora Patrícia Resende Pereira, presente na coletânea de ensaios *Não nos cabe o silêncio das montanhas: ensaios acerca da poesia mineira contemporânea*, organizada por Bernardo Nascimento Amorin e Wagner Moreira. Nesse ensaio, a pesquisadora apresenta como a paisagem de Minas e suas montanhas são representados em alguns poemas de Álvaro Garcia.

No contexto das pesquisas sobre os trabalhos de Álvaro Garcia, identificamos duas teses que foram desenvolvidas até o momento, ambas sob a orientação do professor Rogério Barbosa. A primeira delas intitulada *Comunidades Experimentais, poéticas digitais e a relação humano-máquina* (2021), de Amanda Rafaela Martins. Já a segunda tese é denominada *O conceito de releitura na obra poética de Álvaro Andrade Garcia* (2022), por Andreia Shirley Taciana de Oliveira. Essa última concentrando-se na exploração da importante temática das releituras na obra do poeta.

---

<sup>3</sup> No original “But what evolves in Grão is more than a digital loom; it is an exploration of language, sound, image, and meaning” (Huizar, 2020, p. 68).

Também nos dedicamos à obra de Álvaro Garcia desde 2016. Nesse período, e enquanto fazíamos esta tese, produzimos dois artigos sobre suas obras digitais e entrevistamos o poeta em duas ocasiões.

Em 2019, foi publicado o artigo “O livro transmídia *Poemas de brinquedo*, de Álvaro Andrade Garcia”, de nossa autoria em parceria com o prof. Dr. Wagner Moreira. Nesse artigo, abordamos o livro como aquele em que a prática poética transcende o impresso expandindo o espaço do poema para outras mídias, incluindo a instalação e a performance. Além disso, destacamos a colaboração artística e a interação com outras formas de arte.

Em 2021, outro artigo de nossa autoria, intitulado “Poesia e tecnologia: o livro *Grão*, de Álvaro Andrade Garcia”, foi publicado em formato impresso, pela Abralic. O trabalho abordou o livro *Grão* como um exemplo moderno de suporte de leitura. Nele, a linguagem verbal permanece constante, mas o meio pelo qual lemos o poema se transforma. Ademais, falamos ainda da concepção do poeta de descategorizar a poesia e redefini-la, afastando-a de uma visão puramente convencional, repleta de limitações. Isso possibilita recategorizá-la, permitindo que sua criação e disseminação se libertem dos constrangimentos da linguagem tradicional. Essa abordagem visa abandonar a lógica de exclusividade do meio impresso para o texto, abrindo espaço para a exploração do uso do computador em ambientes coletivos, incentivando a descoberta de novas formas de interação poética.

Outro pesquisador que muito se dedica a refletir sobre os caminhos da obra de Álvaro Garcia é o professor Dr. Rogério Barbosa da Silva. Ele orientou duas teses de doutorado e publicou diversos trabalhos sobre a obra poética do artista. No artigo “*Fogo*, de Álvaro Andrade Garcia: o livro digital como escritura palimpséstica”, o professor discorre “sobre os procedimentos poéticos no livro *Fogo*, o qual pode ser tratado como uma produção multiplataforma do autor, uma vez que essa obra contém múltiplas versões, envolvendo as plataformas impressa e digital” (Silva, 2017, p.1). A escritura palimpséstica que envolve a prática de reutilizar materiais de escrita ou registros anteriores, muitas vezes “apagando” o conteúdo anterior para criar um texto, além de ser perceptível no livro *Fogo*, que o professor aborda, é também notada em outras obras e poemas do autor, como no livro *Álvaro*, em que muitos poemas tiveram versões adaptadas para videopoemas e incorporados ao livro *Poemas de Brinquedo*, tanto na versão digital, quanto na impressa.

Essa abordagem da leitura palimpséstica contribui para a compreensão da produção de Álvaro Garcia, uma vez que ela pode ser vista como uma produção multiplataforma. Nela,

ocorrem adaptações que convergem entre as plataformas impressa e digital, permitindo uma análise aprofundada das complexas interações entre diferentes modos de escrita e publicação.

No artigo “A imaginação digital, de Álvaro Andrade Garcia: *software* poemas?”, o professor Rogerio Barbosa da Silva fala que é dentro da web que o escritor tem desenvolvido “o conceito de ‘imaginação digital’, em que não só se produzem e difundem os textos, mas com eles se criam comunidades. (...) A ‘imaginação digital’ se manifesta no plano editorial, porque o poema começa por sua interface gráfica” (Silva, 2017, p. 80). Isso significa que a apresentação visual e interativa dos poemas desempenha um papel crucial na imaginação digital.

Outro artigo sobre a escrita de Garcia que também é de autoria de Silva é “Para se ler o vazio / para se ler as poéticas digitais e suas artes”. Nesse trabalho, o professor apresenta “os problemas decorrentes da obsolescência das máquinas e as dificuldades de acesso e leitura dos textos digitais, bem como da necessidade de sua preservação” (Silva, 2022, p.1).

Para além desse olhar de pesquisadores, o próprio artista expressa-se sobre sua produção por meio de entrevistas. Em 2014, ele concedeu ao professor Rogério Barbosa e à pesquisadora Patrícia Ricarte produção para a seção intitulada “Série de Entrevista com Criadores Digitais Brasileiros”. Na entrevista “Descategorizar e Recategorizar a Poiesis a partir do Digital”, Álvaro Garcia refletiu sobre sua trajetória na poesia e na criação poética em ambientes digitais, bem como discutiu sua concepção de descategorização e recategorização na criação poética. Esses termos indicam que o poeta está questionando e desafiando categorias e classificações tradicionais em sua obra, uma vez que ele considera que tais categorias não são suficientes para descrever ou entender plenamente o que é abordado em seus trabalhos. Essa entrevista é de grande contribuição para se compreender a poesia de Álvaro Garcia, como também para leituras sobre texto digital.

Álvaro Garcia, em 2014, no museu Memorial Minas Gerais Vale, apresentou alguns de seus poemas para direcionar o leitor sobre o tema: “Afinal, o que é poesia?”. O intuito não era responder à pergunta, mas alargar a questão dando a ela várias respostas, mostrando que “a poesia não tem contorno nem suportes definidos, mas que ela existe, existe” (Garcia, 2014, s.p).

Em 2016, ele participou de uma entrevista na Rádio Inconfidência em que abordou o lançamento do livro *Poemas de Brinquedo*. Ainda sobre esse livro, ele concedeu entrevista intitulada “Trampolim de brincadeiras” à Rádio Educativa da UFMG, na qual o poeta falou sobre a interação com o livro transmídia, seja por meio do *app* ou na versão impressa<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Disponível em: <https://ufmg.br/comunicacao/noticias/poemas-de-brinquedo>. Acesso em: 01 nov. 2023.

Em 2021, concedeu uma entrevista ao Repositório da Literatura Digital Brasileira, na qual falou sobre seu processo criativo<sup>5</sup>. Além disso, muitas referências teóricas sobre o trabalho de Álvaro Garcia estão disponíveis nesse repositório. Ainda em 2021, Álvaro Garcia participou do I Seminário Internacional do LLEME – Leitura Literária, Edição, Mediação e Ensino – e I Seminário Internacional dos Recursos Didáticos, organizado pelo Grupo de Pesquisa LLEME, vinculado ao CEFET-MG. Na ocasião, o artista concedeu nova entrevista cujo tema foi “Literatura, livros e leitura: a palavra no digital”<sup>6</sup>. Em 2022, Álvaro Garcia participou da “Roda de Conversas do Mutirão Cultural”, de Entre Rios de Minas, na qual falou a respeito do que motiva sua escrita<sup>7</sup>.

Além do percurso que delineamos até agora – o qual revela os caminhos da produção artística de Álvaro Garcia –, o artista ainda atua ativamente como palestrante, desenvolve oficinas – tanto em seminários acadêmicos como em outros eventos no Brasil e no exterior – compartilhando sua perspectiva sobre a poesia.

Seus trabalhos, com exceção de alguns de teoria sobre sua obra, encontram-se disponíveis para acesso no blog Sítio da Imaginação<sup>8</sup>. Encontra-se, neste espaço, a criação poética, artística, multimídia que revela a versatilidade e as inovações do artista que ultrapassa as fronteiras convencionais, na reflexão sobre os desafios e oportunidades digitais, bem como a ênfase na criatividade poética.

Essas pesquisas oferecem uma visão da contribuição de Álvaro Garcia para a literatura contemporânea. Seu projeto literário ocupa uma posição de destaque na exploração da escrita, abrangendo tanto os suportes impressos quanto os digitais. Cada trabalho contribui para compreender as evoluções constantes nos caminhos da sua produção textual, desafiando as definições tradicionais de poesia.

Nosso estudo pretende representar uma contribuição para a crescente análise da obra de Álvaro Garcia. Procuramos, por isso, realizar um levantamento histórico de sua produção, o que se tornou foco central de nossa pesquisa conforme está devidamente registrado nesta tese. Iniciamos o trabalho com o mapeamento da obra abrangendo toda sua produção, bem como a participação do artista em eventos de criação literária, entrevistas e ensaios teóricos. O intuito

---

<sup>5</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XWnENeyxXOg>. Acesso em: 01 nov. 2023.

<sup>6</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=q5egQz-OTTA&t=2s>. Acesso em: 01 nov. 2023.

<sup>7</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=s58JjUk--EQ&t=1173s>. Acesso em: 01 nov. 2023.

<sup>8</sup> Disponível em: [www.sitiodeimaginacao.blog](http://www.sitiodeimaginacao.blog). Acesso em: 01 nov. 2023.

é catalogar seus trabalhos e reunir todas essas informações em um mesmo volume, com o objetivo de facilitar a consulta por parte de estudantes e outros leitores interessados no tema.

Em seguida, dedicamo-nos à análise de três obras que são consideradas importantes para a compreensão do pensamento estético de Álvaro Garcia. Dessa forma, esta pesquisa se desdobra em três capítulos encerrando-se com o capítulo Palavras Finais.

O primeiro capítulo, intitulado “Percurso de vida e de escrita”, situa o poeta Álvaro Garcia, abordando sua formação acadêmica, seu processo de escrita inicial na década de 1980 e as influências que ele recebe em seu percurso. O objetivo é apresentar a rede de relações que desempenhou papel fundamental na evolução de sua obra. Para tanto, realizamos um mapeamento de suas produções, abrangendo tanto os livros impressos como os digitais, incluindo sua participação na Oficina Literária Informatizada, na qual o poeta iniciou sua jornada de escrita coletiva com a publicação do livro *Quarteto de Sopros* (1987).

Nesse período, os textos que anteriormente eram produzidos em equipamentos analógicos, como a máquina de escrever, passaram a ser confeccionados nos teclados dos computadores. Isso marcou o pioneirismo do poeta na transformação da palavra escrita em palavra em movimento e entonada, explorando a linguagem no microcomputador nas décadas de 1980 e 1990.

Ao longo do percurso, destacamos o poeta como artista digital e diretor de produções multimídia e audiovisuais, criatividade que se desdobra em diversas direções. Além dessas produções literárias, Álvaro Garcia também se dedica à reflexão sobre seu próprio trabalho por meio de ensaios, colaborações em projetos de multimídia, videopoesia e publicações de livros.

Nesse panorama, fica evidente que Álvaro Garcia é um autor que experimenta sabiamente tanto da palavra viva quanto dos meios de comunicação. Sua poesia se caracteriza por momentos de pausa e contemplação, abrangendo a natureza, as palavras, as coisas e as relações humanas.

No segundo capítulo, “Álvaro Garcia e as dinâmicas da Literatura Digital: reflexões teóricas e filiações literárias”, abordamos, por um viés mais teórico, Álvaro Garcia como ensaísta, a proximidade criativa da sua *poética* com a poesia concreta. Nesse contexto, destacamos a forma como o autor aborda o poema sem a unidade rítmica formal, considerando as palavras e letras como códigos para a criação de significados. Ainda nesse capítulo, tratamos da Literatura Digital, apresentando seus principais conceitos, materialidades, formas de acessos e os desafios relacionados à efemeridade do digital e à obsolescência de *softwares* e *apps* nas publicações digitais de Álvaro Garcia. Também discutimos alternativas para a preservação e o

arquivamento de suas obras, bem como os principais grupos que se dedicam ao estudo do digital no Brasil.

No terceiro capítulo “Do impresso ao digital: leitura das obras *Viagem com o Rio São Francisco*, *Grão* e *Poemas de Brinquedo*”, apresentamos e analisamos alguns dos poemas presentes nessas obras. Nesse contexto, examinamos o livro de poemas impresso *Viagem com o Rio São Francisco*, com o intuito de compreender o início da trajetória de escrita de Álvaro Garcia. Levamos em consideração a linguagem, a ideia acerca da tecnologia da imprensa, a tipografia, a antropofagia e as distintas materialidades para se pensar o objeto livro.

Não tivemos a pretensão de abranger em nossa análise toda a obra poética de Álvaro Garcia, de modo que nos concentramos em propor um panorama da carreira do poeta-artista desde o começo de sua escrita, demonstrando a transição do suporte impresso para o digital e o seu estabelecimento nesse meio. Nossa intenção foi, com isso, discutir como o poeta se mantém atualizado e se insere nesse ambiente em constante transformação.

Selecionamos três obras de poesia para leitura mais detalhada: o livro impresso *Viagem com o Rio São Francisco*, o primeiro livro digital *Grão* e o último lançamento digital *Poemas de Brinquedo*, apresentando esse livro em duplo suporte (digital e impresso). Com essa seleção, buscamos explorar o processo de adaptação empregado pelo poeta ao reimaginar seu texto em diferentes meios, destacando as complexidades e desafios inerentes às publicações eletrônicas.

Nesse contexto, o mapeamento das obras de Álvaro Garcia desempenha um papel crucial para a compreensão do processo de produção do autor, desde suas primeiras incursões na escrita até a sua migração para o meio digital. Este estudo se justifica pela observação de como a criação poética se reconfigura diante da presença da linguagem no digital. Sabe-se que a poesia digital se caracteriza pelos textos que são criados e lidos nesse meio, a participação ativa do leitor/interator é de fundamental importância para a vivacidade da obra.

No decorrer da pesquisa, exploramos temas essenciais, como a leitura descontínua e não linear, o entrelace entre texto, som, movimento, imagem e interatividade. Discutimos os efeitos dessas possibilidades na percepção de leitura ao analisar as obras *Grão* (2012) e *Poemas de Brinquedo* (2016). Além disso, abordamos questões relacionadas à criação coletiva na rede, que envolvem a produção de livros em meio digital.

Além disso, torna-se relevante analisar os aspectos de criação e (re)criação da poesia de Álvaro Garcia que envolve os jogos semânticos, a dimensão da visualidade, o uso de aliterações e assonâncias, o movimento textual, entre outros elementos. Assim, busca-se também entender

o contexto das produções, os trabalhos coletivos, o uso de diversas mídias e a compreensão de experiências que envolvem a vida e a obra do autor.

A leitura de alguns dos livros de Álvaro Garcia pode parecer, no primeiro momento, complexa, mas, ainda assim, é também prazerosa e instigante. O que motivou o aprofundamento dos estudos sobre sua obra foi a percepção de que ele ensina como produzir<sup>9</sup> e fomentar o interesse pela poesia. Observamos uma crescente relevância da sua escrita, o que tem impulsionado estudos, pesquisas, artigos e teses acadêmicas. Álvaro Garcia é considerado um dos precursores da poesia digital no Brasil, como já dissemos anteriormente<sup>10</sup>.

Nas Palavras Finais “Viagem com a poética de Álvaro Garcia”, falamos do livro em seus múltiplos suportes, destacamos como a poesia redefine não apenas a modalidade de leitura, mas também a maneira como concebemos a escrita do texto poético. Ao percorrer os caminhos poéticos do artista, destacamos sua capacidade de se reinventar continuamente em um processo que se assemelha à antropofagia, no qual ele absorve e transforma sua própria linguagem e (re) cria a partir dela, no ato de reler a sua escrita. Nossas reflexões também abordam o sentido do termo poiesis no contexto de criação do escritor. Por fim, destacamos a relevância da produção artística de Álvaro Garcia na literatura contemporânea e digital, na qual sua obra desempenha um importante papel na compreensão das transformações poéticas e estéticas que ocorrem em um mundo cada vez mais digital e interconectado. E nesse cenário, a escrita transcende a mera expressão isolada, torna-se intercâmbio contínuo entre o escritor, o coletivo e o leitor/interator. Esse diálogo dinâmico envolve a tradição, a modernidade e a inovação, sobretudo, a tecnológica.

---

<sup>9</sup> Esse processo de aprender a criar poemas inspirado pela obra do poeta foi abordado com grande relevância na tese “O Conceito de Releitura na obra poética de Álvaro Andrade Garcia” (2022), de Andreia Oliveira. Essa tese ofereceu *insights* significativos sobre como a obra de Álvaro Garcia pode servir de fonte de inspiração e aprendizado, principalmente na produção poética.

<sup>10</sup> Exemplo de publicações que trataram do pioneirismo de Álvaro Garcia na poesia digital: “Energy of Language”, dedicado ao livro *Grão* (2012); livro *Cosmos, Values and Consciousness in Latin American Digital Culture* (2020), de Angelica J. Huizar, da Old Dominion University, Virgínia, EUA; *Negociações com a poesia digital*, de Jorge Luis Antonio, referenciando Álvaro Garcia como um dos precursores da poesia digital no Brasil.

## CAPÍTULO 1 - PERCURSO DE VIDA E DE ESCRITA

Palavras são como ondas  
que faz a pedra um dia  
atirada no poço.

Álvaro Garcia

O universo da poesia nos apresentava com uma rica tapeçaria de temáticas e mundos poéticos, cada um criado pela voz única do eu-lírico. Neste capítulo, nosso percurso em conhecer o mundo da poesia de Álvaro Garcia começa por conhecer um pouco da sua vida familiar, mapeando os cenários de sua vida literária para, assim, conhecer sua *poiesis*. Ao explorar o contexto que o moldou, conhecemos as vivências que deram origem às suas obras e às relações interpessoais que desempenharam um papel importante em sua trajetória literária. Este percurso não se limita apenas ao levantamento de suas obras, mas adentra em alguns de seus poemas, revelando diálogos, ambientes e influências que permeiam sua poética em diversos matizes. Esse primeiro momento do trânsito pela vida e escrita do poeta visa fornecer um norte sólido para uma leitura mais aprofundada de suas obras e também conectar o leitor/interator à essência e à riqueza do seu universo literário, o qual ele constrói ao longo de sua trajetória de múltiplas vertentes.

### 1.1 Ambiente familiar

Suspiramos a chama tragamos a chama  
e ainda assim duvidamos dela.

Álvaro Garcia

Álvaro Andrade Garcia nasceu na cidade de Belo Horizonte em 1961. É filho dos professores Maria Lúcia Andrade Garcia e Ely Bonini Garcia, já falecido. Os pais são formados pela UFMG, onde também lecionaram.

Ely Bonini formou-se médico em 1957 pela UFMG. Depois de formado em medicina e escolhida a psiquiatria como ramo de atuação, ele fez pós-graduação em antropologia em São Paulo e, em 1960, começou a lecionar na FAFICH – UFMG onde ficou até março de 1964, quando teve sua carreira de professor interrompida/cassada pelo golpe militar. A partir da década de 1970, ele escolhe a psiquiatria de base antropológica como área de atuação profissional e nela segue até seus últimos dias.

Além da atividade no magistério, Ely Bonini escreveu diversos artigos científicos sobre o tema da mente humana e suas inquietações. Ele era considerado um polímato. Sempre apoiou o filho na vida de escritor e estabeleceu contato entre o artista plástico Jorge dos Anjos e Álvaro Garcia. A quatro mãos, eles – Jorge dos Anjos e Álvaro Garcia – criaram o livro *Visagens* (1988), que resgata a cultura afro-brasileira por meio da junção do texto e da imagem. Ely Bonini escreveu o prefácio do livro, organizando subjetivamente alguns elementos dos textos apresentados pelos autores.<sup>11 e 12</sup>

Maria Lúcia Andrade Garcia graduou-se em Ciências Sociais (1958). Em 1960, junto com o marido Ely, cursou pós-graduação em Sociologia e Antropologia na Escola de Sociologia e Política de São Paulo. Foi professora de Sociologia, Introdução aos Estudos Históricos e Sociais, e editora da Revista Escola de Biblioteconomia na UFMG, entre os anos de 1961 e 1990. Foi também leitora final da maioria dos livros do filho e colaborou em suas pesquisas e produções de textos, principalmente na elaboração do trabalho do *CD-ROM Brasil 500 anos*, dirigido por ele.

Juntamente com o esposo, montou uma vasta biblioteca particular, na qual se encontram livros de diversas áreas, tanto de autores consagrados quanto de autores fora dos cânones. Álvaro Garcia relata que esse contato com a biblioteca o influenciou em sua vida de escritor<sup>13</sup>.

Álvaro Andrade Garcia estudou o ensino fundamental no Grupo Escolar Bueno Brandão e o Ensino Médio no Colégio Loyola, ambos em Belo Horizonte. Aos quinze anos, morou em Londres, onde estudou inglês por oito meses em uma *High School*. Retornando ao Brasil, seguiu os estudos no Ensino Médio e prestou vestibular para medicina, na UFMG, em 1977, aos 17 anos, passando em primeiro lugar. No seu último ano de graduação, fez seu Internato regional<sup>14</sup> em Vila Pereira – distrito de Nanuque-MG. O contato com a comunidade local e suas “estórias” foi muito importante para despertar seu interesse pela escrita. Em 1984, recebeu o diploma de graduação e exerceu a profissão de médico por dois anos como Clínico Geral.

<sup>11</sup> Disponível em: [http://memoria.bn.br/pdf/030015/per030015\\_1965\\_00082.pdf](http://memoria.bn.br/pdf/030015/per030015_1965_00082.pdf). Acesso em: 30 out. 2023.

<sup>12</sup> Informações retiradas de documentos de acervo pessoal e conversas com familiares, além de fontes provenientes da plataforma de pesquisa Google. Disponível em: [http://docvirt.com/docreader.net/DocReader.aspx?bib=arq\\_cultura&pagfis=7454](http://docvirt.com/docreader.net/DocReader.aspx?bib=arq_cultura&pagfis=7454). Acesso em: 30 out. 2023.

<sup>13</sup> Informações retiradas de documentos de acervo pessoal, bem como de sites disponíveis na plataforma de pesquisa Google. Disponível em: <https://www.milkpoint.com.br/noticias-e-mercado/giro-noticias/maria-lucia-andrade-garcia-fala-sobre-sua-fazenda-e-sobre-produzir-leite-no-brasil-de-hoje-19245n.aspx#>. Acesso em: 30 de out. 2023.

<sup>14</sup> Internato Regional ou Rural é o termo que designa o estágio obrigatório de treinamento prático como parte de período de internato médico, é um módulo de saúde realizado fora do município da faculdade.

Após esse período, Álvaro Garcia deixa a medicina para se dedicar integralmente à Literatura. Nesse momento, conforme relatos pessoais, o autor fez diversos cursos para adquirir conhecimentos que ele julgava serem úteis para a sua escrita. Como autodidata, aprofundou seus conhecimentos em português e linguística. Estudou o básico de alemão na Escola Goethe, o básico em francês na Aliança francesa e, junto com um grupo de amigos, como Mário Flecha – da Oficina Literária Informatizada –, montou um grupo para estudar chinês. Mais tarde, o resultado desses estudos apareceria nos livros *Librare* (1986), *Improvisos para Teclado e Flauta* (1987) e *Grão* (2012). Estudou também educação musical na Fundação de Educação Artística, por causa da poesia, escolhendo a flauta transversa como instrumento musical; em algumas entrevistas, relatou o desejo de ser músico, caso não fosse poeta. Interessado pela escrita, Álvaro Garcia, que teve sua infância cercada por muitos e variados livros, começa a dedicar-se à área das letras, participando de projetos voltados à poesia.

## 1.2 – Percurso da escrita no suporte impresso

O fluxo de alegria  
o pão da poesia,  
meu verso e  
minha alegria.

Álvaro Garcia

A produção literária de Álvaro Garcia, até o momento, conta com dezesseis obras publicadas. A saber: três em prosa, sendo um ensaio, uma novela e um romance; onze em versos, nove no suporte impresso e dois no digital. Em prosa, está para ser editado o livro com título provisório *Coração de Outono*. Atualmente, dedica-se à escrita de uma saga, que começou a ser escrita nos anos de 1985, quando o médico aposenta o estetoscópio e começa seu caminho pelas letras. Desde então, a escrita poética está sempre em curso e caminha junto com a escrita da vida<sup>15</sup>.

Explorando o percurso literário de Álvaro Garcia, iniciamos com um quadro-poema, cujos versos manuscritos repousam sobre uma pintura azul celeste. O quadro, com dimensões 90x60, exhibe vestígios do tempo. Datado de 30 de janeiro de 1982, esse quadro é uma colaboração única entre o poeta Álvaro Garcia e a pintora, professora de História da Arte da

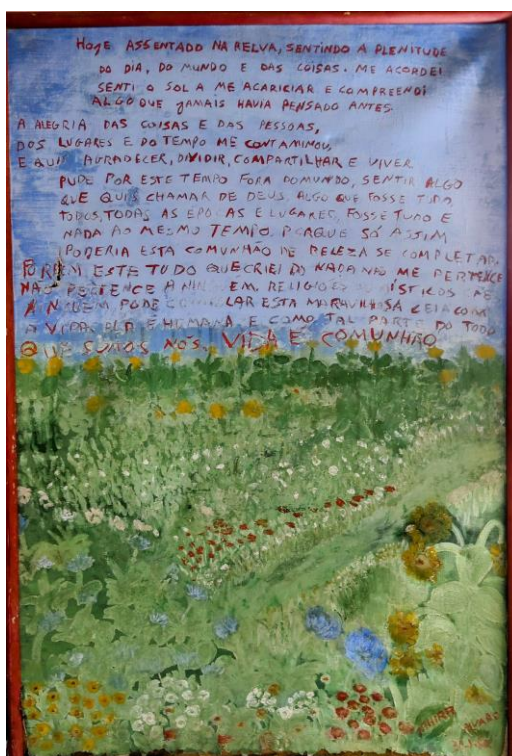
---

<sup>15</sup> Mais adiante, neste mesmo capítulo, faremos uma apresentação dessas obras do autor.

PUC-Minas, Zahira Souki. Nele, há um poema sem título, cujas letras grandes evidenciam as palavras: “Vida é comunhão”. Estes artefatos visuais servem como ponto de partida para análise da escrita do poeta.

Na pintura do quadro, há uma forte sugestão de dois planos, o céu e a terra: na linha do infinito eles se encontram. Mais ao centro, o azul celeste, sem nuvens, encontra-se com a relva muito verde, colorida com flores de várias cores e, entre as flores, há a sugestão de um manso rio. Na parte superior, a pintura azul dá lugar às letras sobrepostas a ela, escritas em letra de forma. O poema inicia-se com o eu lírico dizendo que está sentado na relva a contemplar a vida que acontece junto ao raiar do dia. O eu poético fala sobre o não pertencimento do homem, onde tudo, absolutamente, deve estar em comunhão e ser compartilhado.

**Figura 1 - Quadro presenteado ao pai, Ely, por ocasião de seu aniversário**



Fonte: acervo pessoal de Álvaro Garcia.

A poesia de Álvaro Garcia, caracterizada por pausa e contemplação da natureza, das palavras, das coisas, do outro, emerge como um tema constante que vai perpassar toda sua obra. Essa temática ganha destaque especial no livro impresso *Viagem com o Rio São Francisco* (1987). Ela não apenas serve de analogia à vida, mas também destaca a proposta de uma existência humana em comunhão com o meio ambiente, uma proposição que ressoa em muitas

obras do poeta. Tais elementos naturais não apenas desempenham o papel de temas recorrentes, mas também se apresentam como a assinatura literária distinta de Álvaro Garcia, definindo seu estilo singular. Além disso, seu trabalho é marcado pela constante experimentação com a linguagem, à procura de tons e ritmos não convencionais. Dessa forma, a obra do poeta transcende as palavras, tornando-se uma experiência única que combina a profundidade da contemplação com a inovação linguística.

Nesse quadro-poema, notamos também a conexão entre a poesia de Álvaro Garcia e outras formas de expressão artística, nesse caso, a pintura. Essa interligação não é isolada, pelo contrário, ela persiste ao longo das suas obras, estabelecendo vínculos significativos com diversas manifestações artísticas.

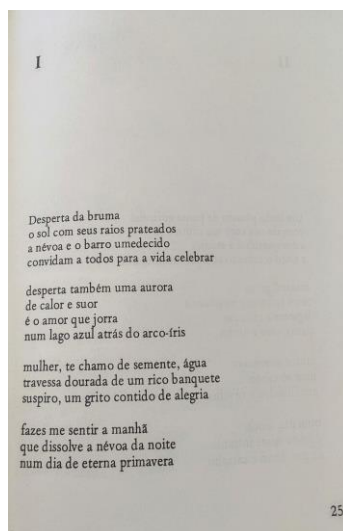
Álvaro Garcia deu início a sua jornada poética com a publicação de seu primeiro livro, *O beijo que virou poesia* – Poemas de amor, em 1984. Esta publicação serve como marco inicial de sua escrita poética e inspirou múltiplas versões posteriores (2002, 2011 e 2013) que moldaram e atualizaram a relação entre o amor e a poesia até virarem um só elemento-livro, o fogo. Em *O beijo que virou poesia*, o autor sugere que o eu lírico celebra e compartilha seu amor por uma mulher amada, que se torna a musa inspiradora de sua escrita, povoando seus pensamentos e enchendo seus poemas de declarações apaixonadas, a musa do beijo, a poesia.

**Figura 2 - Imagem da primeira edição, setembro de 1984.**



Fonte: Garcia, 1984.

**Figura 3 - 1º poema da parte “manhã”.**



Fonte: Garcia, 1984.

Dividido em duas partes, a primeira intitulada “Meus sentimentos passeiam pelo seu corpo”, o livro abriga poemas que expressam de maneira explícita os sentimentos do eu-lírico a uma mulher amada, alguns deles carregados de um teor erótico. Na segunda parte, intitulada “É o amor que jorra num lago azul atrás do arco-íris”, os poemas são agrupados em três seções: “manhã”, “meio-dia” e “tarde”. Como pode-se verificar na citação acima, os poemas presentes nestas seções exploram o tema do amor nesses três momentos do dia. Além disso, o livro é enriquecido com ilustrações que retratam um casal apaixonado e o desenho de uma mulher deitada sob a luz do sol.

Como evidenciado no quadro-poema mostrado anteriormente, e nesse primeiro livro, a temática da natureza permeia de maneira contínua muitas de suas obras subsequentes. Essa afinidade profunda com a natureza é intrinsicamente inspirada na vivência do poeta em ambientes rurais. A natureza, nesse contexto, emerge como uma poderosa fonte de inspiração, tornando-se uma presença integrante da poética de Álvaro Garcia.

O segundo livro de poesias do nosso autor, intitulado *Librare*, foi publicado em 1986. O título *Librare*, originário do verbo em latim “librar”, significa vibrar em torno de um centro e é usado para representar as últimas vibrações do movimento de um pêndulo antes de atingir o equilíbrio.

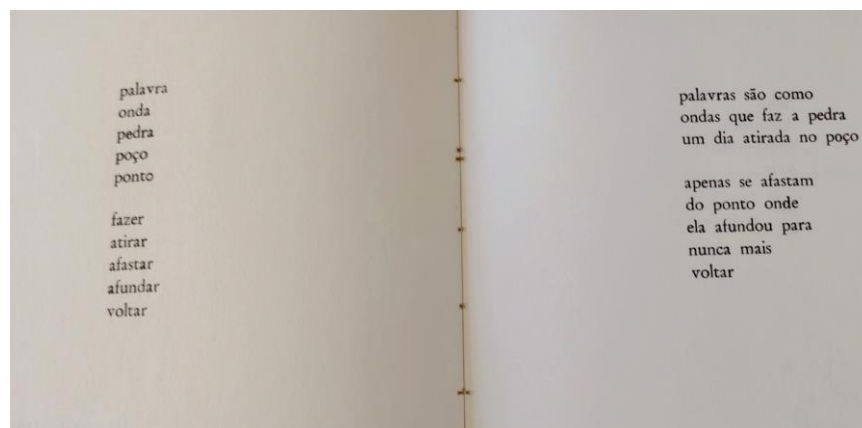
**Figura 4 - Librare**



Fonte: <https://sitiodeimaginacao.blog/acervos/>

A capa de *Librare* apresenta o ideograma chinês 詩 que significa Poesia. Este ideograma dá pistas do que o leitor irá encontrar no livro – palavras cuidadosamente equilibradas para criar poesia. Desde o início, percebe-se que a leitura se dá com o livro aberto em página dupla. Em uma das páginas, encontram-se duas estrofes formadas por versos compostos por uma palavra de diferentes medidas métricas, conforme se vê a seguir:

**Figura 5 - Imagem do primeiro poema do Librare, 1986.**



Fonte: Garcia, 1986.

A disposição desses vocábulos assemelha-se ao palíndromo vertical. Ao explorar as páginas do livro aberto, nota-se a habilidade do poeta em brincar com a disposição das palavras, criando, assim, uma experiência poética singular. À esquerda da página, as palavras são alinhadas verticalmente, proporcionando equilíbrio e sugerindo uma espécie de simetria. Na página da direita, no entanto, as palavras são reorganizadas e eventualmente flexionadas, resultando em uma nova ordem gramatical, que altera sutilmente a cadência dos versos.

O poema começa com a afirmação de que as “palavras são como/ ondas que faz a pedra/ um dia atiradas no poço” (Garcia, 1986, n.p.). Nesta metáfora poética, a comparação das palavras com as ondas sugere que elas têm um impacto duradouro. A pedra atirada no poço representa um ato ou palavra que causou uma ação ou efeito permanente. As palavras, como as ondas, afastam-se do ponto de impacto, mas o efeito permanece. O poema é reflexivo, pois sugere que devemos escolher com cuidado nossas palavras, pois elas, ditas sem pensar, assim como a pedra atirada no poço, não podem ser retiradas.

A criatividade e inovação poética são marcas da escrita do autor, o que não apenas desafia as convenções literárias, mas também convida o leitor a participar ativamente da construção do significado, tornando-se uma parte essencial do processo de leitura e da expressão poética ao explorar as diferentes maneiras de ler e interpretar os versos. A disposição gráfica do poema não é apenas estilística; ela é notável com a quebra de linhas e estrofes curtas, que podem ser interpretadas como pausas e se tornam parte integrante do processo de leitura e da expressão poética, destacando como a forma e o conteúdo se entrelaçam em sua poesia.

*Librare* não está estruturado em páginas numeradas ou ordenação gramatical, o que pode ser indicativo de uma abordagem mais livre e não convencional, como encontrado em outros livros. Um poema que também chama atenção é “nota: para se ler/com olhos fechados /como se cada momento/ movimento fosse/a vida toda” (Garcia, 1986, n.p.). Em poucas palavras, o título do poema “nota” e o aviso “para se ler com olhos fechados”, indicam uma instrução de leitura da obra, sugerindo uma ênfase no presente. Em vez de uma leitura rápida, superficial, ele estabelece uma atmosfera de introspecção e contemplação da profundidade da vida. Além de o conteúdo do poema sugerir que cada momento/movimento (de leitura) é como se fosse toda a vida, ele ainda aborda a relação entre o tempo e o espaço, em um estilo poético da simplicidade e concisão das palavras. De interpretação aberta, essa nota poética pode ser entendida como uma nota à meditação, à contemplação, à valorização do presente, ou mesmo um convite à apreciação de tudo isso ao se ler a obra do poeta.

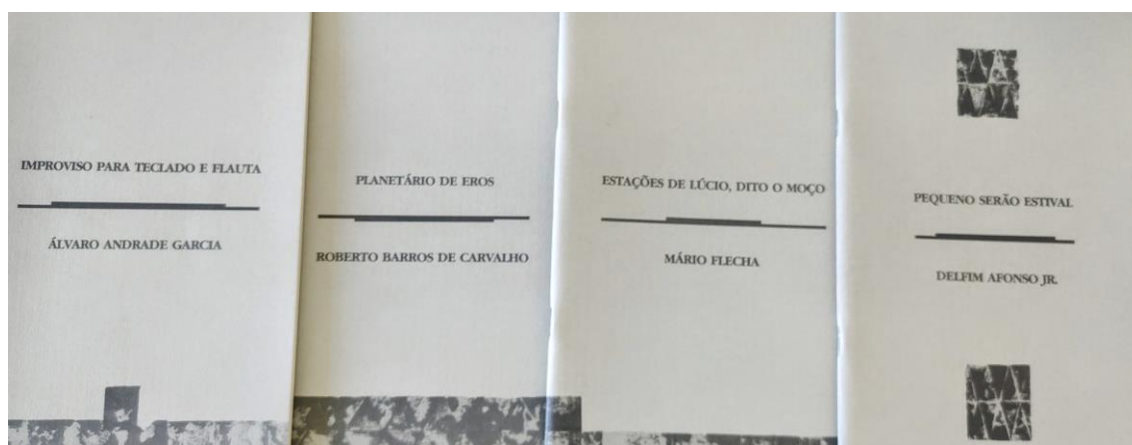
Assim prossegue todo o livro aberto em que, além da disposição visual das palavras, o poeta utiliza de metáforas para aprofundar os significados dos versos, convidando o leitor a explorar não apenas o significado literal dos vocábulos, mas também as associações metafóricas, simbólicas e visuais que elas evocam. Assim estabelece-se um jogo de equilíbrio, no qual *Librare* coexiste harmoniosamente com o ideograma japonês 詩, ou seja, poesia. Essa interação entre palavras e significados cria uma experiência de leitura que convida o leitor a adentrar nas múltiplas camadas de interpretação oferecidas pelo livro.

É relevante destacar que *Librare* foi editado na Tipografia Fundo de Ouro Preto, sob a direção do poeta Guilherme Mansur. A importância de mencionar este livro em relação a tipografia reside na meticulosidade e habilidade artesanal características do trabalho de Mansur. A tipografia em questão já foi responsável pela edição de obras de notáveis artistas literários, como Haroldo de Campos, Laís Correia de Araújo, Paulo Leminski, Alice Ruiz, entre outros. A presença de *Librare* nesse contexto destaca a qualidade e o prestígio do trabalho editorial de Guilherme Mansur, além de evidenciar a contribuição singular desse livro à obra literária editada pela Tipografia Fundo de Ouro Preto.

Ainda no ano de 1986, Álvaro Garcia adquire seu primeiro computador pessoal e aposenta a máquina de escrever. Do contato com a então nova tecnologia da informação e em busca de novos espaços para circulação da literatura, em março de 1987, o poeta cria, em parceria com Delfim Afonso Júnior, Mário Flecha e Roberto Barros de Carvalho, a Oficina Literária Informatizada para a composição de textos literários coletivos, com o objetivo de divulgar a literatura utilizando microcomputadores.

Em 1987, o livro *Improviso para teclado e flauta*, de Álvaro Garcia, foi lançado como parte da obra *Quarteto de Sopros*, uma coletânea composta por quatro livros dos colaboradores da Oficina Literária Informatizada. No encarte, a intenção é destacar as capas dessas quatro obras coletivas.

**Figura 6 - Capas dos livros**



Fonte: Garcia, 1987.

Importante notar que os livros contidos nessa coletânea não seguem uma numeração de páginas nem uma ordem de formatação. Alguns apresentam poemas que exploram elementos visuais. O título *Quarteto de sopros* dado a coletânea, a existência dos autores e suas obras

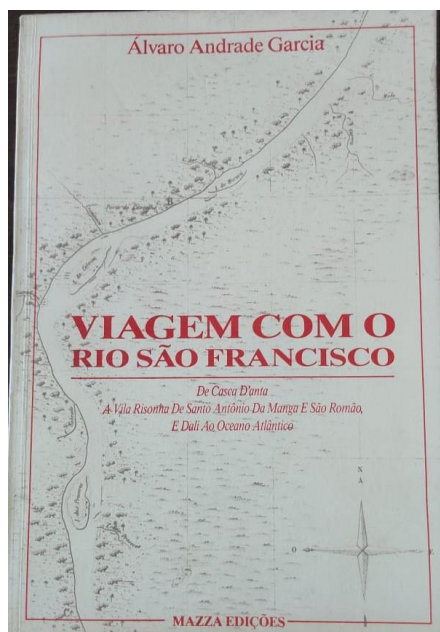
diversas, dão a ideia de que o quarteto de sopros é composto por quatro instrumentos musicais distintos que se unem para criar harmonia. Da mesma forma, os quatro autores com suas obras diferentes se unem na coletânea para criar uma composição literária unificada. Na coletânea, cada autor representa um instrumento diferente, contribuindo com as suas vozes individuais para criar uma experiência de trabalho coletivo. Isso mostra a harmonia e a diversidade sobre as vozes poéticas e o coletivo.

Os títulos dos livros frequentemente possuem várias camadas de significados e podem ser interpretados de modos diversos, muitas vezes refletindo a harmonia, diversidade ou significado da obra que representam. Nessa coletânea, cada livro carrega em si sua interpretação própria. No caso de *Improviso para Teclado e Flauta*, ele mescla elementos musicais com o contexto literário de *Quarteto de Sopros*. Essa fusão de linguagens artísticas sugere que o livro incorpora tanto elementos musicais quanto literários. Essa conexão entre a literatura e a música, que aqui se faz presente, é uma temática que se desenvolve com mais evidência em outras composições poéticas do autor, como podemos observar no quadro “músicas”, presente no livro *Poemas de Brinquedo* (2016), que será apresentado em capítulo posterior.

O título *Improviso para teclado e flauta* sugere que o livro foi produzido de maneira espontânea, sem seguir uma estrutura rigidamente planejada, semelhante ao significado na música, em que os músicos improvisam, usando sua criatividade e espontaneidade, à medida que tocam, em vez de seguir uma partitura pré-determinada. Nesse contexto, esse livro reflete a expressão artística do poeta no momento da criação, destacando a inventividade e a ausência de um plano pré-estabelecido.

Em 1987, é lançado o livro de poemas *Viagem com o Rio São Francisco*, que teve sua segunda edição em 1997. Nele, a viagem do rio desde sua nascente, afluentes e foz no oceano atlântico está poeticamente entrelaçada ao percurso da vida, principalmente quando o rio se entrega ao mar: metáfora ambígua que reúne tanto a noção de fim da vida quanto de encontro definitivo com o grande mundo das águas, das diferentes formas de vida.

**Figura 7 - Viagem com o Rio São Francisco**



Fonte: Garcia, 1987.

Alguns poemas presentes nesse livro serão apresentados e analisados no capítulo três. Na obra veremos, dentre outras análises, que a nascente do rio, metaforicamente, pode ser lida como o nascimento de uma pessoa. É o ponto de partida da jornada da vida. Nesse estágio, a vida é nova e cheia de potencial, assim como a água que flui fresca da nascente. A foz do rio pode ser lida como o fim da vida, interpretada como uma entrega ao mar, um encontro definitivo com o mundo das águas. Isso simboliza o ciclo natural da vida, no qual tudo eventualmente termina com a morte. A foz do rio é uma metáfora para o encerramento da jornada da vida.

Em dezembro de 1988, o livro de poemas e imagens, *Visagens*, foi lançado em comemoração ao centenário da abolição da escravidão no Brasil. É um projeto feito a quatro mãos. Já marca o início do trabalho coletivo do poeta.

**Figura 8- Visagens**



Fonte: <https://sitiodeimaginacao.blog/acervos/>

**Figura 9 - Interior Visagens**



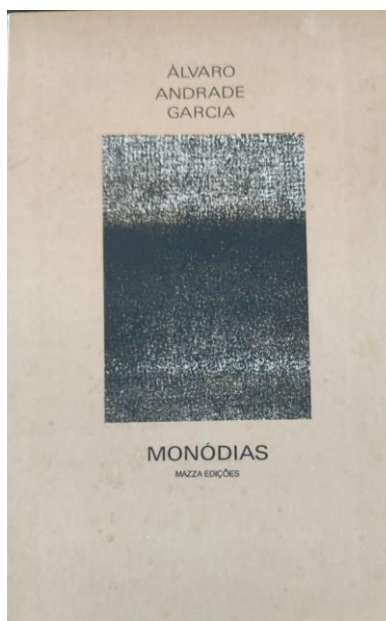
Fonte: Garcia, 1988.

A obra apresenta os poemas de Álvaro Garcia, ilustrados pelo artista plástico Jorge dos Anjos. Este álbum em formato de livro, desde o modo de abertura da sua capa, é uma obra de arte, medindo 40 x 30 cm, no qual texto e imagem se fundem para representar sua temática: o negro, que teve sua vida e cultura tiradas pela sociedade. *Visagens* é o encontro do real com o imaginário, da poesia com as artes plásticas, no intuito de resgate da cultura afro-brasileira. Em 1998, os poemas contidos em *Visagens* ganham a segunda versão on-line, em pdf, disponível no website “Sítio de imaginação”, porém sem as imagens que acompanham o poema.

Álvaro Garcia publica em 1988 outro livro de poemas, o *Monódias*. Em seu significado, o título remete à música de uma só voz, sugerindo o lado do desejo musical do poeta. Deve-se atentar para o fato de que a palavra dicionarizada é monodia, sem o acento agudo na vogal o. O significado original remete à poesia cantada por um cantor e a um canto triste de uma só voz.

Desde o título já se observa a transição da palavra do grego (monōidía) para o português “monodias”, realizada com uma alteração da sonoridade da palavra na medida em que o poeta altera a acentuação do vocábulo e transforma o que antes era marcado por um som agudo com a tonicidade na sílaba “di” para um som oral aberto com o acento na vogal “o”.

**Figura 10 – Monódias**

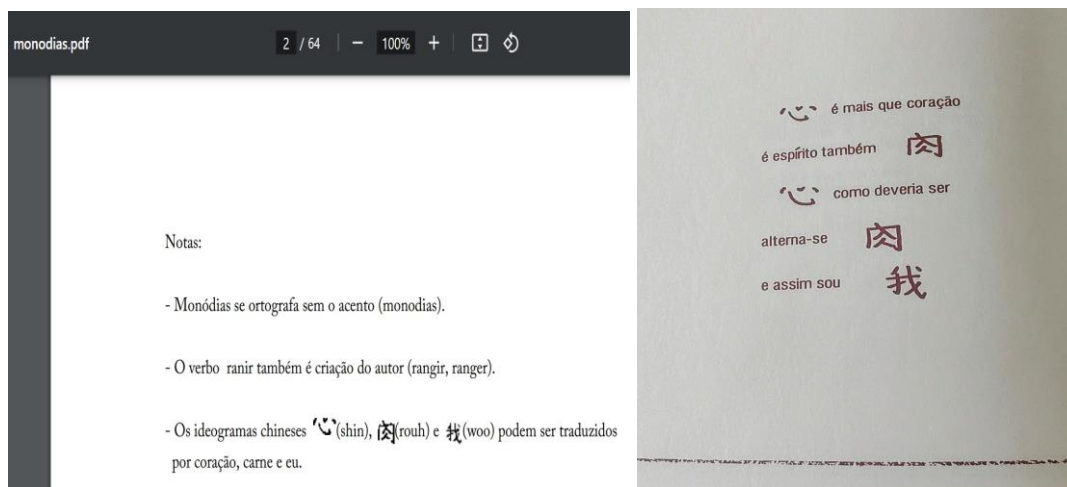


Fonte: Garcia, 1988.

Composto por poemas em sua maioria curtos, esse livro se inicia com uma epígrafe, que reproduz a passagem bíblica de Isaías 6: 9-10, cujos versículos remetem às palavras do Senhor de como o povo reagiria a mensagem do profeta Isaías: com rejeição, coração duro, surdos e cegos perante os ensinamentos, com dificuldade de compreensão e entendimento. Essa epígrafe bíblica sugeriria a recepção por parte dos que rejeitam a poesia? Ou ainda pode ser lida como alusão à implacável solidão humana?

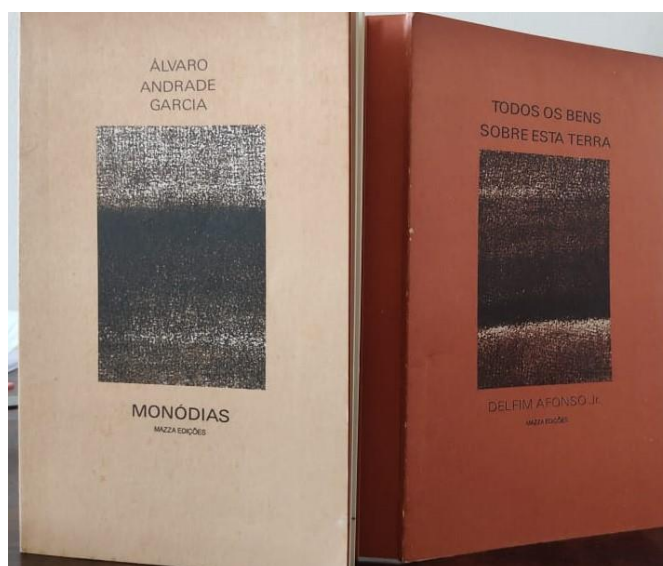
Em nota ao leitor, na segunda página da versão em pdf, e na última página da versão impressa, há referência à alteração da palavra “monódia” e à criação do verbo “ranir”, criações do poeta para dar sentido ao poema, mais uma vez confirmando a radicalidade das experimentações do artista. Na nota do artista, há também a seguinte explicação: “os diagramas chineses 你(shin), 和(rouh) e 哦(woo), podem ser traduzidos, respectivamente, por coração, carne e eu” (Garcia, 1988, p. 2).

**Figura 11- Imagens dos ideogramas em Monódias, pdf e impresso**



Fonte: Garcia, 1988.

**Figura 12 - Monódias e Todos os Bens sobre esta terra**



Fonte: Garcia, 1988, Jr, 1988.

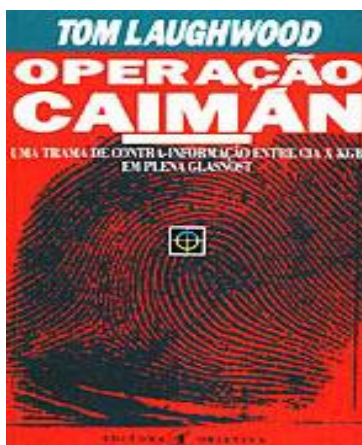
Na versão impressa, não é aplicada paginação, ao passo que a versão em pdf é paginada. Junto com o livro *Monódias*, na contracapa, há um encarte que vem com o livro *Todos os bens sobre esta terra* (1988), de Delfim Afonso Jr. Ambos são projetos criados na Oficina Literária Informatizada.

Além de vocábulos de outras línguas como o “*bruit*” do francês e “*panning*” do inglês, presente no poema “*século XX*”, nesses versos se encontram poemas com temas que remetem à infância como em “*O vendedor de beiju*” e “*A casa vazia*”, e referências bíblicas que levam à reflexão da escrita do poema, como memórias, ausências, tempo, esperança, sentimentos

próprios de quem está a refletir em uma sala de espera. De poemas reflexivos, este livro é um convite para se ler enquanto se está na “sala de espera” da poesia.

Essas publicações de Álvaro Garcia até aqui apresentadas, como se pode ver, estão voltadas para o exercício de composição em verso. Mas em 1989, o artista envereda pelo caminho da prosa, com a publicação de *Operação Caimán* (1989), um pastiche nos moldes de *bestseller*. Trata-se de um livro de escrita coletiva, produzido em conjunto com Delfim Afonso Jr, Mário Flecha, Roberto B. Carvalho, membros da então Oficina Literária Informatizada, sobre a qual falaremos mais adiante em tópico específico.

**Figura 13- Imagem da capa de Operação Caimán, primeira versão**



Fonte: <https://sitiodeimaginacao.blog/acervos/>

*Operação Caimán* é um romance que desenvolve uma trama inteligente de contrainformação entre a CIA e a KGB. Em seu prefácio, a professora Eneida Maria de Souza, diz que

impressão digital impressa, em close, na capa retrata(emblema) a literatura dos anos 80, fragmentada pela paixão do múltiplo e pela perda de um toque identitário. O polegar a tinta impresso no documento – revelando a assinatura do traço original – contrasta aparentemente com o nome falso do autor Tom Laughwood. Pelo efeito múltiplo, evidencia-se a grife autoral, produzida pela ‘Oficina Literária Informatizada’ e colocada na figura de um americano blasé. Representando o personagem androide e detetive da literatura pós-moderna, Tom Laughwood – autor se mistura à ilustração da capa e pseudônimo-assinatura a ser marca registrada da cultura da imitação (SOUZA, 1988, p.1).

Com a marca da impressão digital na capa, o romance se desenvolve como aquele que precisa ser decifrado, uma vez que ele mesmo é a expressão da troca de identidades, de operações de disfarce que articulam a artimanha de uma trama policial. A trama é marcada pela imaginação e a ironia e a forma de composição acompanha esse espírito, pois ao mesmo tempo

que revela a (não) identidade do autor cujo nome está na capa (Tom Laughwood), revela sua multiplicidade ao declarar que ele é, na verdade, Álvaro Garcia, Afonso Jr., Mário Flecha e Roberto Barros de Carvalho. A trama é um pastiche das narrativas de intriga e suspense e o mesmo, talvez, pode-se dizer do seu autor cuja identidade está obscurecida pelo nome da capa.

Em 1994 foi lançado o livro *A faculdade dos sentidos*, com poemas inéditos e versões revisadas de *Monódias* e *Librare*. Além dos poemas, há também textos sobre o fazer poético, intitulados “A liberdade das coisas”, sobre a poesia de Manuel de Barros; “Poesia e Tecnologia” e “Videopoemas”, bem como notas nas quais o poeta fala sobre o momento da escrita dos poemas dos livros.

**Figura 14 – Capa de A faculdade dos sentidos**



Fonte: Sítio de Imaginação.

Nessa obra, encontramos poemas com temas mais complexos, como “Esculpindo o desejo”, que aborda a dor no processo da criação. No livro há poemas com temáticas memorialísticas, com tons muitas vezes introspectivos e sensíveis. Alguns poemas presentes nessa coletânea foram, em momentos diferentes, animados em videopoemas, como o “Pepsi Machine”, processo por meio do qual os recursos audiovisuais e de programação vão dar ao texto na tela digital performance, som e movimento.

*A Faculdade dos Sentidos*, em sua construção poética, sugere que essa “faculdade” se relaciona à capacidade e à habilidade de sentir, perceber e experimentar a vida por meio dos sentidos humanos. Sugere, ainda, a possibilidade de compreender o mundo ao nosso redor por meio dos sentidos. O título traz em si a ideia de valorizar a apreciação e a conscientização da experiência humana.

Com a integração do audiovisual com a palavra escrita, pode-se dizer que a partir daqui inaugura-se uma nova estética na poesia de Álvaro Garcia, formando um produto híbrido no qual a Literatura explora a realidade tecnológica. O poema, além da página, pode ser exibido na tela, o que possibilita movimento, duração, interação, visualidade e sonoridade. Nesse livro destacam-se os elementos da reflexão do poeta sobre questões de sua poética. Em suas palavras:

Sete anos se vão desde as primeiras experiências com o *Quarteto de Sopros*. Depois realizei outras experiências como o *Quadro Cinético*, *País*, *Novos estudos*. Nesse período a evolução das técnicas de desenho e animação em computador foi assustadora. Deixei para trás resoluções baixas de tela, quatro cores simultâneas e animações grosseiras em duas dimensões para hoje trabalhar com recursos que permitem altas resoluções, milhões de cores simultâneas e recursos sofisticados de animação em duas e três dimensões. Entretanto, o que mais evoluiu nesse período foi minha familiaridade com os elementos da nova linguagem poética que surge com o vídeo. À medida que fui experimentando e trocando ideias com outros poetas e videomakers, sofri transformações radicais na minha sintaxe poética”. (Garcia, 1994, p. 233).

Esse depoimento demonstra o empenho do artista na experimentação estética com a tecnologia, além de evidenciar que este trabalho não se separa daquele feito na forma impressa. Ele demonstra o modo como acompanha os novos dispositivos e suas evoluções técnicas e tecnológicas que repercutem em suas obras digitais que aqui serão analisadas: *Grão e Poemas de brinquedo* e, certamente, impactam sua criação que circula no modo impresso.

Voltemos ao percurso do artista nesse caminho por suas publicações impressas. Ainda em 1994, o poeta, que como vimos já havia experimentado a prosa, lança a novela *Ana*, com 300 exemplares. Com narrativa em primeira pessoa, a escrita se estabelece em prosa rápida, própria do gênero novela, e é livre de padrões gramaticais. Uma inovação nessa escrita em prosa são as lacunas nas páginas que representam o silêncio da personagem principal, Ana, uma mulher na fase adulta que no leito de um hospital reflete sobre a vida vivida na qual ela não tinha vontade de viver: “a cada minuto a vida deixa sobre meu corpo uma leve impressão da sua passagem. (...) O certo foi uma estrada muito estreita que construíram sem me perguntar” (Garcia, 1994, p. 13-15). E por meio de fluxos de memória, ela lembra sua vida desde a infância até o momento hospitalar, mas dando maior ênfase ao período de carnaval.

**Figura 15- Foto da capa de Ana, primeira versão 1994**



Fonte: Garcia, 1994.

**Figura 16 - Foto da página interna de Ana, para ilustrar a escrita**



Fonte: Garcia, 1994.

O espaço branco da página impõe uma mobilidade de leitura que desestabiliza os sentidos habituais da prática de ler. No percurso de leitura, o leitor adere aos vazios da página e acompanha o ritmo proposto pelo texto usufruindo, a seu modo, da estrutura mais fragmentada proposta pela narrativa. Quando o livro caminha para o final, os espaços em branco aumentam e o texto se torna mais esparso, sugerindo que o silêncio está relacionado com a morte da personagem.

O tempo verbal da narrativa não segue a lógica dos acontecimentos em um tempo linear (passado, presente e futuro). A história começa a ser contada no passado, mas o tempo verbal muda para o futuro com a evocação de um carnaval. Quando o carnaval acontece, a

narrativa se torna presente, e quando o carnaval acaba, o tempo volta para o passado na lembrança de Ana.

Uma inovação tecnológica do livro *Ana* foi sua montagem e diagramação em editoração eletrônica (Page Maker), realizada pelo próprio autor. O mesmo processo ocorreu com o livro *A Faculdade do Senso*.

Já *O verão dentro do peito* (1997) foi publicado dentro da coleção *Poesia Orbital*, uma coletânea de livros que contou com a participação de 67 poetas e cada um respondia pelo seu livro. Ele vem acompanhado de um prefácio, raro na escrita do autor que não é adepto às apresentações nem de si, nem de seus escritos (Garcia, 1997), salvo alguns posfácios.

**Figura 17 – Capa de O verão dentro do peito**



Fonte: Garcia, 1997.

Esse livro contém poemas inéditos, poemas de tom lúdico e litúrgico. Ao lado disso, realçam-se as particularidades que envolvem o “jogar”, constatadas especialmente no poema metalinguístico “A palavra viva”: “a palavra lava o que agente mente/ lava / a palavra passa o que agente pensa / a palavra fogo que agente apaga / a palavra enterra o que agente troca / a palavra cava / a palavra cova / a palavra fim” (Garcia, 1997, p. 4-5). Nele, há uma reflexão sobre as palavras, e elas encontram-se vivas e apresenta uma exploração profunda e reflexiva sobre o poder significativo e impactante que elas têm.

Esse poema que explora o multifacetado poder das palavras sugere que elas podem expor a verdade e revelar a mentira; transmitir e compartilhar pensamentos e ideias. Podemos

perceber, ainda, o jogo com a(s) palavra(s) provocada pelo emprego do termo “agente”, substantivo que atua no poema na forma escrita, é a própria palavra que age; mas que na leitura/declamação, transforma-se em “a gente”, locução pronominal. A palavra brinca com a semelhança sonora entre “cava” e “cova”, sugerindo que elas têm o poder de escavar e enterrar. Por último, “a palavra fim” encerra o poema.

Há também a presença de poemas visuais, alguns deles foram transportados para o livro digital *Poemas de Brinquedo* (2016), a exemplo, o poema “Colibri com bem te vi”.

### Figura 18 - Colibri com bem te vi

( colibri com bem te vi )

c o l i b e m t i b r i  
b e m c o t i b r i l i  
b e m c o t i l i b r i  
t i b e m c o b r i l i

Fonte: <https://sitiodeimaginacaophoto.files.wordpress.com/2020/07/o-verao-dentro-do-peito.pdf>.

Na versão digital, o poema ganhou imagem, movimento e performance sonora:

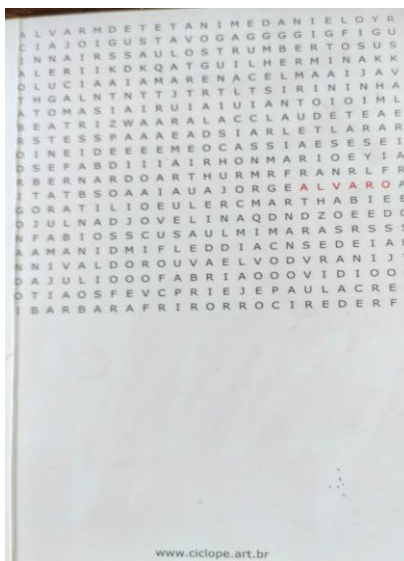
### Figura 19 – Frames da versão digital de Colibri com bem te vi



Fonte: App disponível em instalação local.

Em maio de 2002, Álvaro Garcia publicou a primeira versão impressa do livro *Álvaro*. Composto de 68 poemas inéditos, nesse livro a identidade do autor se mistura à poesia, o eu poético se confunde com o eu biográfico. São poemas com temáticas diversas: há poemas intimistas, lúdicos, políticos, fraternos, sobre a natureza, alguns com sintaxe e ortografias que fogem às normas gramaticais, elementos que marcam sua poesia.

**Figura 20 - Foto da capa de Álvaro, versão impressa**

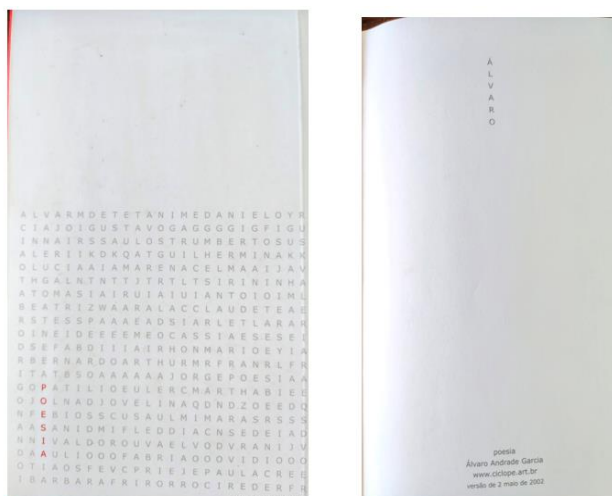


Fonte: Garcia, 2002.

Com projeto gráfico de caráter lúdico, a capa traz um caça-palavras de nomes próprios, em destaque e como base, a primeira palavra encontrada é o título do livro e, por homologia, o nome do poeta: “Álvaro”. Nele o jogo de caça-palavras pode imitar a dimensão lúdica, no sentido das brincadeiras, presentes em vários poemas.

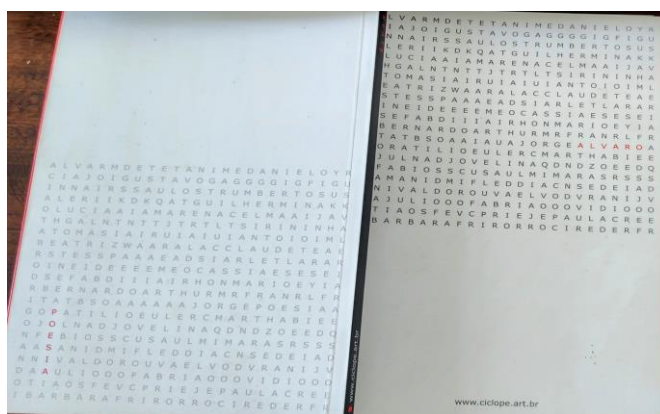
Na busca dos nomes próprios do caça palavras, tanto na frente quanto no verso de *Álvaro*, encontram-se os nomes dos colaboradores do livro e daqueles que serviram de inspiração para o poeta compor seus versos. No verso do livro, em letras vermelhas, na procura da palavra, encontra-se “poesia”. Percebe-se nesse jogo de vocábulos, tanto no projeto gráfico quanto nos poemas, que outra leitura possível para o título é “O poeta e a poesia”, já que o nome “Álvaro” se abre para a palavra poesia, o seu fazer poético.

**Figura 21- Álvaro**



Fonte: Garcia, 2002.

**Figura 22 - Contracapa e capa: Poesia/Álvaro**



Fonte: Garcia, 2002.

A exploração criativa das palavras nesses poemas, com foco na ressonância e na continuidade, demonstra uma atenção à sonoridade da língua. Essa abordagem representa uma forma de explorar a língua de maneira criativa. É relevante ressaltar que, em 2016, no livro *Poemas de Brinquedo*, esses poemas adquirem movimento, performance vocal e novas dimensões sonoras ao serem transportados do livro impresso para a tela digital. Nesse jogo, os nomes podem ser encontrados e embaralhados. O poema que abre a obra, já em seu título, remete à temática do livro. A primeira parte do poema intitulada “O dicionário privado” assim se apresenta:

## O DICIONÁRIO PRIVADO

I

é nome

minha primeira intenção

e quando fizeram-me Álvaro  
passei a pertencê-loe assim como todos os nomes  
que se tornam própriosagora ele é meu  
com nuances e verbetes  
indispostos nos dicionários (...)

(Garcia, 2002, p. 7).

Esse poema é dividido em três partes distintas, notáveis pela ausência de pontuações e pelo alinhamento à esquerda, características que acompanham todos os demais poemas. “O dicionário privado” apresenta uma exploração das noções de identidade, linguagem e propriedade do nome “Álvaro”. O poema começa destacando a importância do nome e sugere que ele é a “primeira intenção”, significado ou característica que identifica o sujeito, neste caso, o sujeito poeta. Ao declarar “é nome minha primeira intenção”, o eu-lírico enfatiza que o nome é fundamental para identidade pessoal, que distingue e/ou identifica o ser.

Essa experiência do poeta em explorar, criar e acrescentar novos sinônimos e brincadeiras à identidade pessoal e à relação do nome “Álvaro” com as palavras é encontrada também nos poemas “Ecoôs do passado” (2002, p. 23), e “Alvariações” (2002, p. 90). Vê-se, nesses poemas compostos de “nuances e verbetes”, a ideia de que o nome é a primeira coisa pela qual as pessoas nos conhecem, a primeira apresentação ao mundo e ao fazer dele, “Álvaro”, fez-se poesia.

A seguir, no poema visual “Ecoôs do passado”, percebe-se uma força poética da escrita do Álvaro Garcia que tem a ver com a memória, que traz nostalgia. Isso pode simbolizar a continuidade do tempo e a persistência de memórias ou eventos passados que influenciam o presente. Ao serem declamadas em voz alta, as palavras repetidas com a adição de um som prolongado das vogais dão ênfase ao ritmo e a musicalidade, criando efeitos sonoros distintos, como se as palavras estivessem se espalhando e ecoando no espaço.

Esse poema também recupera a parlenda infantil do “uni, duni, tê”, na qual o poeta troca essas palavras por “alva rêeee”, fazendo o jogo sonoro e rítmico de seu nome com a brincadeira de infância formada pelos dizeres “uni duni, tê, salame, mingüê, um sorvete colorê, o escolhido foi você”.

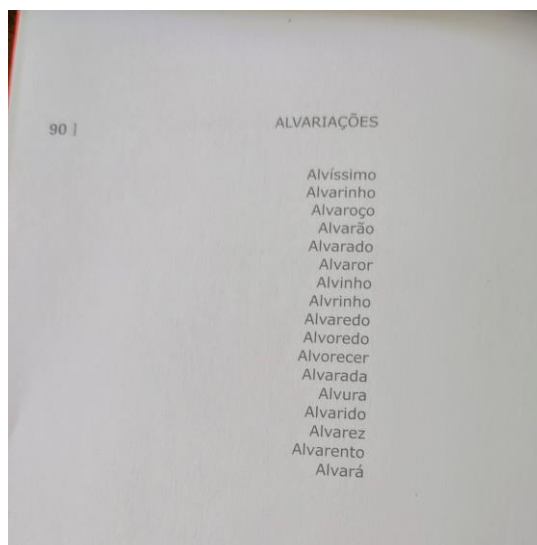
**Figura 23 - Foto do livro impresso**



Fonte: Garcia, 2002.

Vale lembrar que, na pré-alfabetização, o primeiro aprendizado da criança é o próprio nome e o nome dos colegas. Por meio deles, as crianças formam rimas e significados. Junto a isso, nesse jogo de aprender e brincar com o nome, o poeta apreende, junto com a poesia, o seu nome e a dimensão lúdica da memória.

Outra forma de dicionarizar o nome é dar a ele novos significados, como se encontra no poema “Alvariações”. Nele, o sufixo “Al” é o ponto de partida para uma série de variações do nome “Álvaro”. O poeta apresenta uma rica gama de formas, como: “Alvíssimo / Alvarinho / Alvaroço/ Alvarão /Alvaríssimo/ Alvarado/ Alvaror /Alvinho/ Alvrinho/ Alvorecer/ Alvaredo /Alvoredado/ Alvarada/ Alvarinho /Alvura /Alvarido /Alvarez Alvarento /Alvará” (Garcia, 2002, p. 90). Em “Alvariações”, o poeta explora a variedade e a riqueza das variações possíveis, mostrando como uma única palavra pode ser reinventada. Tendo o nome “Álvaro” como base, ele cria uma lista de diferentes formas – criativas e poéticas –, nas quais o nome “Álvaro” é transformado em vários modos, cada um com seu significado e sonoridade particulares, mas que se derivam do nome do poeta. Essas (al)variações não apenas demonstram a flexibilidade da língua e a criatividade do autor, mas também sugerem uma reflexão sobre a identidade e a individualidade por trás de cada nome. Cada variação adiciona uma camada única de significado, e juntas elas oferecem uma visão lúdica e inventiva da linguagem e da personalidade.

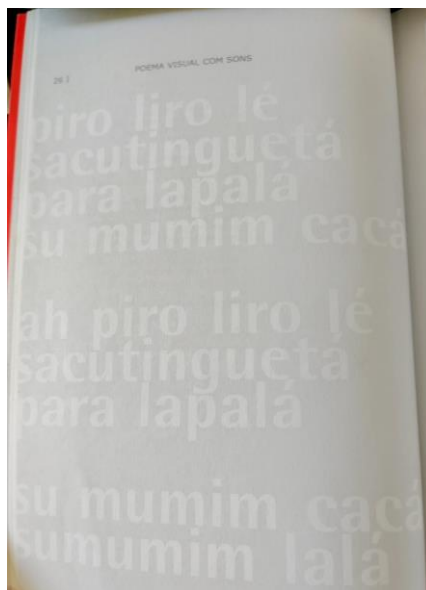
**Figura 24 - Alvariações**

Fonte: Garcia, 2002.

Na versão impressa do poema, é possível perceber sua disposição gráfica, a quebra de linhas e estrofes, bem como o alinhamento e o espaçamento na página. Essa estrutura influencia o ritmo da leitura, proporcionando uma experiência mais rápida ou mais lenta. Percebe-se que tanto em “Ecoôs do passado” como em “Alvariações” há uma exploração poética do nome, isso demonstra como o poeta pode gerar variações que multiplicam os significados do seu nome próprio. É uma forma de brincar com a linguagem e a sonoridade das palavras, típica da poesia experimental de Álvaro Garcia.

Os processos de valorização do elemento sonoro que se manifestam de forma lúdica presente em “Ecoôs do passado” também estão presentes no “Poema visual com sons” (2002). Nesse caso, o título e a realização desse poema destacam o que já é uma característica na criação de Álvaro Garcia: a concepção de som e palavra como elementos essenciais da composição, e sua indissociabilidade.

**Figura 25 - Imagem do poema visual do livro impresso**



Fonte: Garcia, 2002.

Essa concepção do visual, verbal e sonoro parece organizar a criação do artista, especialmente quando transposta para o ambiente digital, no qual o movimento e as cores se somam à expressão. Este e outros poemas visuais ganham sonoridade, movimento e performance na versão digital de *Poemas de Brinquedo* (2016); já na versão impressa ganham visualidade e cores.

Também em 2002, o livro *Fogo* apresenta uma notável reinterpretação de *O beijo que virou poesia*, primeiro livro publicado pelo autor. Nessa nova versão, o amor romântico, anteriormente insinuado e idealizado na figura feminina, cede espaço às palavras “amor” e “poesia”, agora habilmente equiparadas ao fogo “que arde sem se ver”. Além disso, essa edição do livro ostenta capa dura vermelha, em material de linho, costurado com fio preto, características que sugerem uma edição especial e artesanal do livro.

Ao olharmos para a obra, somos imediatamente atraídos por um detalhe especial: uma cinta, de pano claro, com 4cm de comprimento, chama nossa atenção à primeira vista. Nela, vemos desenhados dois palitos de fósforos virgens. Abaixo dessas ilustrações, em tintura preta, destacam-se o título do livro e o nome do autor. O preto, remanescente de carvão e evocando a queima do fogo e do palito de fósforo, reaparece na contracapa, em uma textura áspera que nos remete à sensação tátil do lugar onde acendemos o fósforo. Na folha de guarda, vermelho ganha destaque, em contraste com a transparência do papel manteiga, que age como uma película, revelando e escondendo a palavra “fogo”.

Dentro do livro, na folha de rosto, o leitor encontra uma epígrafe e um desenho de uma chama, que reproduz o desenho da cinta, acrescido da chama. Nas palavras do poeta, “esta versão são poemas que voltam a ser sob pedido do Pai (...) e salva está a semente maior, belo nome do amor” (Garcia, 2002, n.p.). Essa epígrafe sugere um agradecimento ao Pai Deus – percepção decorrente do uso do P maiúsculo. Ela também sugere que o livro está relacionado ao amor, indicando que ele desempenha um papel fundamental na sua obra. Isso se alinha com a temática central que permeia o livro *O beijo que virou poesia*.

**Figura 26 - Projeto gráfico do livro Fogo**



Fonte: Garcia, 2002.

Nessa versão, a presença da imagem de um beijo na página da folha de guarda representa um vestígio da edição original, numa marca palimpséstica da primeira edição numa evocação

do título do livro: *O beijo que virou poesia*. Além disso, é possível identificar outra evocação possível com o livro, o poema de abertura de *Fogo*: “quem pensa/ na hora do amor/ apenas sei/ trago aqui/ amor fecundo/ de beijo seu” (Garcia, 2002, n.p.). Vale destacar que essa versão também não contém paginação.

**Figura 27 - Foto do livro impresso**



Fonte: Garcia, 2002.

**Figura 28 - Foto da página final do livro impresso**



Fonte: Garcia, 2002.

Em 2007, foi publicado *Messias de um homem só*, editado pelo jornal *Dezfaces*, com instruções de como montar o encarte para se fazer o livro. Nele, o eu lírico manifesta-se em meio a um conjunto de vozes heterogêneas intimistas, que ressoam a comunhão com a vida que deve ser compartilhada, além das boas energias que dela são emanadas. Há poemas que são como um grito aos ouvidos e trazem reflexões sobre a situação desumana dos trabalhadores que deixam suas terras para trabalharem em cidades “planejadas”. Exemplo disso, no Brasil, é a construção da capital do país, para onde se dirigiram vários trabalhadores que acreditaram na promessa de vida nova na nova cidade. O que receberam, no entanto, foi apenas o terreno baldio, o “massacre” e a “chacina”, como é sugerido no poema “Terra Brasília”.

O poema sugere, ainda, a relação violenta que os portugueses imprimiram no processo colonizatório e na relação de usurpação dos territórios e dos povos indígenas. O eu poético apresenta a “terra Brasília” como a “terra do desterro”, do “marco geográfico da morte”, “uma terra de bárbaros ao sul/ uma wasteland II/ a confluência de povos desgarrados/ o resultado de um massacre/ num amplo lugar/ a terra de desterro e chacina/ o marco geográfico da morte/ e a fábula de uma ocupação amistosa” (Garcia, 2007, p. 4).

**Figura 29 - Imagem da capa - primeira versão**



Fonte: <https://sitiodeimaginacao.blog/acervos/>

Também no ano de 2007, Álvaro Garcia lança o ensaio *O sertão e a cidade – o sertão de Guimarães Rosa 50 anos depois*. Esse ensaio parte de um projeto maior, o Sertão Mineiro, e conta com imagens do artista plástico Alexandre Fiuza. Nele, imagens e texto completam-se ao apresentar o Sertão de Minas em tempos de globalização e as mudanças ocorridas na região ao longo dessas cinco décadas.

**Figura 30 - O sertão e a cidade**



Fonte: <https://sitiodeimaginacao.blog/acervos/>

Em ensaio impresso do projeto, anteriormente disponível no site [www.serto.es.art.br](http://www.serto.es.art.br)<sup>16</sup>, há a sugestão de uma conexão entre a obra e as produções de Guimarães Rosa. Álvaro Garcia, nesse trabalho, parte da pergunta “o que aconteceu com o sertão de Guimarães Rosa, 50 anos depois da publicação de seu romance?”. Essa pergunta visa entender como a região evoluiu ao longo das décadas. O objetivo do projeto era atualizar informações sobre o noroeste de Minas Gerais, isso implica revisitar a região, explorar sua história para entender suas mudanças. Nesse projeto e livro, o diretor e autor percorreu os caminhos e cidades com a sua equipe para conhecer pessoas e a história de Minas contada em *Grande Sertão: Veredas* (2017). Nele, é mostrado um sertão bem diferente da obra prima de Rosa, onde as modificações na região ao longo do tempo foram significativas, evidenciando que o sertão dos anos 2000 se afasta em vários aspectos da descrição literária de Guimarães Rosa.

Um aspecto interessante a se observar são os projetos gráficos das capas das obras de Álvaro Garcia. Trata-se de iniciativas concebidas de maneira criativa e interativa, formando uma unidade coesa em que a palavra escrita e a imagem visual se entrelaçam de maneira harmônica. Sua escrita se manifesta em diversas formas e seus livros são inovadores pelas experimentações estilísticas e pelas abordagens temáticas.

As capas, parte importante dos projetos, carregam expressões artísticas ricas em carga sonora e visual. Em sua maioria, são resultado de um trabalho colaborativo no qual a literatura e as artes visuais se encontram, convergem e se complementam. Essa colaboração artística atua

<sup>16</sup> O site está descontinuado desde 2020 quando o software *Flash* deixou de funcionar.

como forma de comunicação multissensorial expandida, proporcionando uma dimensão visual adicional ao texto escrito. Isso não apenas enriquece o enquadramento visual e interpretativo das obras, mas também se torna uma parte intrínseca do seu significado. Os projetos gráficos das capas dos livros parecem contar uma história por si só, provocando curiosidade e gerando expectativas sobre o conteúdo do livro. Por meio deles, nota-se um trabalho coletivo que demonstra a interação entre a literatura e as artes visuais para criar uma experiência estética e interpretativa.

### 1.3 A escrita coletiva na Oficina Literária Informatizada

Semente não é a que germina,  
mas toda que cai: a intenção.

Álvaro Garcia

Ao levantarmos a produção de Álvaro Andrade Garcia, entramos em contato com a notícia de que, em março de 1987, o artista, juntamente com Delfim Afonso Júnior – professor universitário do Departamento de Comunicação da UFMG –, Mário Flecha – jornalista e analista de sistemas – UFMG – e Roberto Barros de Carvalho – jornalista, escritor e bacharel em Letras – PUC Minas –<sup>17</sup>, criaram a Oficina Literária Informatizada. O objetivo era a composição de textos literários coletivos com o objetivo de divulgar a literatura, utilizando microcomputadores como ferramentas básicas de trabalho. O ofício coletivo desses autores e de outros colaboradores diversos, como artistas plásticos, videomakers, programadores visuais e outros, torna-se a principal característica da oficina, que busca a integração de diferentes linguagens, incorporando recursos de multimídia na produção e veiculação de obras literárias.

Nessa oficina foi realizado o primeiro trabalho da equipe, o livro de poesias *Quarteto de sopros* (1987), já referido na seção anterior. Trata-se de uma coletânea que reúne quatro obras de poesia acondicionadas em uma embalagem projetada pelo artista plástico Paulo Schmidt. Os autores estavam “[...] interessados em transformar o computador num instrumento adequado às novas formas de produção literária e sua circulação junto ao público” (Carvalho, 1989, p. 1). O que se tem, nesse caso, é um produto publicado na forma impressa, mas que conta com os elementos da tecnologia em seu processo de composição.

---

<sup>17</sup> Disponível em: [www.ciclope.art.br/operacaocaiman](http://www.ciclope.art.br/operacaocaiman). Acesso em: 31 out. 2023

Cada escritor produziu seu livro: *Improvisos para teclado e flauta*, de Álvaro Andrade Garcia; *Pequeno serão estival*, de Delfim Afonso Jr.; *Estações de Lúcio*, de Mário Flecha; e *Planetário de eros*, de Roberto Barros de Carvalho. Com esse trabalho, a Oficina insere Minas Gerais na era da literatura feita com computador, pois *Quarteto de Sopros* foi “[...] a primeira experiência lítero-cibernética da terra de Carlos Drummond de Andrade e João Guimarães Rosa em forma de poesia” (Brant, 1987, p. 50). Demonstrando que a criação de Álvaro Garcia não procura fixar a arte em um único espaço e numa única materialidade, os textos desse quarteto foram transformados em vídeos poemas e exibidos em Belo Horizonte, São Paulo e Rio de Janeiro. Nessa época, a Oficina também produziu poemas que foram declamados em Rádio FM.

Fruto desse profícuo trabalho é, também, o *Projeto Vale-Poesia*, que fez circular poemas-cartazes nos ônibus da região metropolitana de Belo Horizonte; o Jornal o *Risco do Ofício*, feito em editoração eletrônica, novidade para a época, e a publicação de crônicas nos jornais *Estado de Minas* e *Correio Braziliense*.

Na Oficina Literária Informatizada, foi criado o primeiro trabalho em prosa da equipe: *Operação Caimã – Uma trama de contrainformação entre Cia e KGB em plena Glasnost* (1989), também já referido anteriormente. No projeto, o quarteto elaborou cronogramas de atividades para definir a estrutura da linguagem que seria utilizada. Nesse processo, Álvaro Garcia ficou responsável pela redação do livro e aos outros integrantes da Oficina coube a contínua contribuição com leituras e revisões, utilizando, pela primeira vez, o microcomputador para produzir seus textos.

Os recursos computacionais e as possibilidades trazidas pelos *softwares* abriram espaço para o trabalho ser feito por todos ao mesmo tempo e a criação da Oficina proporcionou, ainda, um espaço para formação de equipes de criação literária, mudando o ambiente de trabalho do escritor.

O que antes era escrever, apagar, reescrever, datilografar, riscar, passar a limpo (uma prática palimpséstica antiga) passou a ser executado por meio do digitar, deletar, cortar, colar. Surgiram novos gestos, novas formas de arquivar o processo criativo desenvolvido pelos artistas, em um trabalho mais virtual e menos físico.

Esses novos modos de fazer proporcionaram ao grupo a possibilidade de explorar a linguagem no microcomputador, entre as décadas de 1980 e 1990, permitindo outras possibilidades de manipular a escrita, como a velocidade, o movimento, o som. Tudo isso

quando os outros artistas ainda empregavam apenas recursos advindos dos suportes convencionais, tais como papel e caneta, próprios dos modos de fazer da escrita analógica.

No já referido texto “Videopoemas”, presente em *A faculdade dos Sentidos*, Álvaro Garcia fala dos processos de criação:

A utilização de monitores de vídeo para veicular mensagens poéticas é quase tão antiga quanto o surgimento do veículo. Com ênfase na dramaturgia, na interpretação visual de poemas ou mesmo na utilização de textos em movimento, videomakers sempre buscaram incorporar elementos poéticos na sua linguagem. Recentemente, uma nova possibilidade surgiu para a poesia visual com o uso de computadores dotados de recursos de processamento gráfico: a confecção de programações com poemas em movimento. (Garcia, 1994, p. 233).

O projeto coletivo da Oficina, assim como as outras empreitadas do autor, tais como os livros digitais *Grão* (2012) e *Poemas de Brinquedo* (2016), evidenciam o seu engajamento com os processos de criação colaborativa que ocorreram nessas obras. Nesse contexto, emerge uma interessante reflexão acerca da autoria, uma vez que vários autores contribuíram com suas perspectivas, conhecimentos e habilidades individuais para criar em conjunto uma obra. Esses trabalhos coletivos rompem com a tradicional noção de autoria única, no qual cada autor é reconhecido pela sua participação particular. Em entrevistas e nos seus ensaios, Álvaro Garcia sempre fala da importância dos colaboradores em suas obras, para ele “a autoria de uma obra deve ser dividida entre autor, programador e os leitores que participam das comunidades e visitam a obra, alterando-a ou meramente lendo-a” (Garcia, 2014, p. 277). Essa fala reflete a natureza interativa dos trabalhos com coautorias.

Ressalta-se que, com a chegada da internet e seus novos meios de comunicação, tem-se novas formas de acesso ao saber, uma vez que o homem passa a pensar, a gerar e a compartilhar conhecimentos por meio do ciberespaço<sup>18</sup>, o que permite a interligação dos indivíduos com outros espaços geográficos e a reunião – que visa à difusão e à troca de conhecimento por sujeitos que estão em espaços físicos distintos, a fim de que eles compartilhem ideias, pensamentos, saberes, artes, utilizando, para isso, dos mais diferentes modos.

As contribuições de vários artistas na produção de uma obra literária vão além da soma das partes, agregam à produção questões importantes como colaboração e sinergia, pluralidades

---

<sup>18</sup> Ciberespaço é um espaço não-físico, impalpável, onde as pessoas interagem simultaneamente por meio de comunidades virtuais – mediadas pela internet – nas quais algumas pessoas depositam tanto do real que se pode falar em virtualidade real (Salles, 2021).

de perspectivas, equidade e reconhecimento, processo interativo, desafios de comunicação, variedades de formas, direitos autorais e inovação. Essas contribuições de autorias múltiplas tentem a enriquecer e valorizar a obra.

Sobre os participantes do grupo, sabe-se que Álvaro Garcia continua produzindo seus textos em ambiente digital; Roberto Barros lançou recentemente os livros impressos *Epistolas de Sagarana* (2019) e *Irene no Céu* (2022), ambos pela Tipografia do Zé; Mário Flecha emigrou para o Canadá onde continuou a se dedicar à informática e Delfim Afonso Júnior prosseguiu na carreira acadêmica de professor.

#### 1.4 - Percurso dos projetos coletivos de multimídia, da videopoesia e dos livros digitais

Vivemos uma época onde as fronteiras conhecidas estão  
sendo desfeitas, os contornos estão borrados e novos  
limites ainda não estão definidos  
Álvaro Garcia

Álvaro Andrade Garcia é, além de poeta, artista digital e diretor de produções multimídia e audiovisuais; como roteirista, trabalhou com vários temas voltados para a cultura. Na década de 1990, começou a dirigir projetos multimídias, audiovisuais, sites e portais na internet, como o site *Cidades Históricas Brasileiras*. Desde o início de sua escrita, seus videopoemas foram divulgados em eventos artísticos-literários nas cidades de Belo Horizonte, Rio de Janeiro e São Paulo. Seus poemas foram veiculados em rádio, televisão e ônibus da região da capital mineira.

Como se sabe, após a Semana da Arte Moderna, a poesia ganha novas formas e contextos, sai literalmente do papel, apropria-se da linguagem coloquial e com a tecnologia ela ganha múltiplas formas, suportes, movimentos, sons, versões, interação com quem a lê e/vê, numa mostra de que a arte poética cabe em cada canto. Com a chegada da multimídia, a poesia, outrora estática, torna-se uma experiência dinâmica.

O artista Álvaro Garcia, sempre envolvido com a arte digital, nos anos 2000 produziu vários projetos, tal como o *cd-rom* de vídeo interativo *Descobrimos o Brasil* em comemoração aos 500 anos da chegada dos portugueses ao país. O projeto teve a participação do Grupo Galpão que encenou a história do país em um palco móvel e ganhou o prêmio Prix Mobius de Multimídia<sup>19</sup>, representando o Brasil em Paris. Essas atividades do artista são fundamentais

---

<sup>19</sup> Trata-se de um Festival Internacional de Multimídia que tem como objetivo incentivar a produção de aplicações multimídia voltadas para a cultura, educação e arte, que contam com o apoio da Unesco, da Comunidade Europeia

para entender e compreender sua escrita com o contexto histórico, as múltiplas atividades, a interatividade e tecnologia, colaborações artísticas e a participação e reconhecimento em diversos eventos nacionais e internacionais, isso mostra que seus trabalhos dialogam com a História da Arte.

De junho a novembro de 2001, a Bienal do Livro de Veneza, na Itália, na sua 49ª Exposição Internacional de Arte intitulada “Plataforma da Humanidade”, com curadoria e direção do historiador de arte suíço, Harald Szeemann, contou com a instalação “Bunker Poético”, criada pelo artista Marco Nereo Rotelli, com parceria da poetiza Caterina Davinio, a instalação envolveu a participação de poetas de vários países, com performance de poesias reais, virtuais, de multimídia, dando mostra de uma nova estrutura de obra poética.

A singularidade da instalação “Bunker Poético” (fortaleza da poesia) reside no contraste entre o passado militar de seu espaço físico e a atmosfera poética que emergiu a partir dele. O quartel militar, um símbolo de ordem rígida e autoritária, foi transformado em um espaço de expressão cultural e de liberdade criativa e resistência em que a poesia floresceu, transcendeu e transformou o local de preparo para a guerra em um ambiente de paz. Os poemas manuscritos pelos autores foram pregados nas paredes, em portas, janelas do pavilhão, ganhando dimensão visual e contribuindo para uma experiência poética íntima e autônoma. Essa forma de apresentação da Bienal de 2001 evidencia a universalidade da linguagem escrita e a habilidade da poesia para transcender barreiras culturais e geográficas.

**Figura 31 - Bunker poético**



Fonte: <http://www.poemus.it/bun/bunker.html>.

**Figura 32 - Bunker poético II**



Fonte: <http://www.poemus.it/bun/bunker.html>.

A palavra do alemão “bunker” significa proteção, associada ao “poético” sugere um ambiente em que os poetas podem explorar e expor suas ideias. A participação do poema na instalação mostra como a expressão poética pode redefinir espaços e narrativas, desafiando limitações. Vejamos o poema:

#### O BUDA DA PALAVRA

cristo foi condenado a morrer  
pelos sábios do templo  
e mesmo depois  
de sagrado deus  
quando sua igreja queimou  
hereges na fogueira  
e abençoou de morte  
índios em suas terras  
e galileu mentiu  
para não virar pó  
quando a arte degenerada  
foi banida pelo reich  
e os judeus calcinados  
hiroshima também ardeu  
em chamas e câncer  
quando os cruzados abriram  
a temporada infinda do fratricídio  
e os descendentes das cinzas  
voltaram para exterminar maomé  
e quando ontem o talibã  
demoliu o buda da montanha  
a poesia ecoou  
no precipício do seu princípio  
e subiram em labaredas  
desde alexandria  
as chamas de palavras banidas  
de todos os livros de silêncio  
de todos os homens emudecidos  
por todos os poderes

que se proclamam eternos  
 e eu perguntei  
 buda foi destruído?  
 minha poesia é um riso  
 do que pode o homem  
 onde não pode a tirania  
 e lá onde acaba o poder  
 está imóvel meu buda  
 a palavra sã  
 que jamais se esquece  
 e arde através do tempo  
 e mesmo que me calem  
 ainda que me matem  
 meu buda vai estar lá  
 no princípio que principia  
 ele tem uma vara de pescar fogo  
 e nunca se apressa  
 (Garcia, 2002, p. 64-65).

O poema “O Buda da palavra” adota uma estrutura visualmente peculiar, caracterizada pelo alinhamento à direita na página no livro impresso, bem como o uso do espaço branco e quebras de linha. Essa (des)organização rompe com a tradição poética convencional, criando uma sensação de desequilíbrio e desordem planejados, de modo que cria um impacto visual no leitor e o chama para sua interpretação, que se expande além dos limites tradicionais. A fusão da estética com a mensagem reforça e amplia o conteúdo do poema, apresentado sem divisões ou estrofes. Essa formatação única e contínua, caracterizada pela ausência de pausas e a utilização de frases curtas e incisivas, cria a sensação de que as palavras e ideias fluem ininterruptamente, simbolizando a interconexão dos temas e eventos que percorrem todo o poema.

Tanto a instalação quanto o poema ilustram que a poesia não se refere apenas à forma literária, ela simboliza a criatividade e a humanidade na voz do poeta que não se cansa: “minha poesia é um riso/do que pode o homem/onde não pode a tirania/ e lá onde acaba o poder” (Garcia, 2002, p. 64). Essa passagem poética sugere que a poesia é uma manifestação alegre e poderosa, um símbolo de poder e autonomia do homem diante da tirania. Percebe-se no poema que ele apresenta os conflitos e males causados pelo homem contra o homem e a humanidade, mas não deixa de transmitir uma mensagem de otimismo e esperança frente à opressão.

Poema de cunho fortemente empenhado e crítico, “O buda da palavra” foi inspirado por um evento ocorrido em 2001, quando os talibãs dinamitaram duas estátuas centenárias de buda entalhadas em uma montanha no Afeganistão. A voz poética é o monumento que não verga diante das atrocidades da ação dos violentos e resiste junto com a contra forma da imagem dessas estátuas destruídas.

**Figura 33 - Inspiração para O Buda da palavra**



Fonte: <http://www.geografia.seed.pr.gov.br/modules/galeria/detalhe.php?foto=236&evento=2>

Essas imagens da destruição do buda são representadas no poema e nos versos: “mesmo que me calem/ainda que me matem/meu buda vai estar lá/no princípio que principia” (Garcia, 2002, p. 65). Esses versos podem ser lidos como uma afirmação de que a poesia vai além das palavras escritas. Ela transmite uma mensagem de resistência e perseverança, e representa, por meio da voz poética, a capacidade criativa e a resiliência. O “meu buda” é a força e persistência, é a poesia, a metáfora interior do poeta, sua expressão e essência que transcende ameaças e ações adversas no cerne da própria existência, ou seja, “no princípio que se principia”.

Trata-se, nesse caso, de um poema que nos faz refletir sobre a dualidade da natureza humana e a luta entre a liberdade, a expressão e a repressão. De um lado, a tentativa de dominação do outro representada na tirania, do outro lado, a capacidade criativa representada pela poesia, ela que é um apelo à liberdade, à alegria, à paz, representada pelo título do poema como “o buda da palavra”, o que sugere uma conexão entre a espiritualidade e a linguagem. A palavra, por sua vez, símbolo de iluminação no poema, é a própria poesia, equilíbrio em meio às guerras. O título já nos leva a refletir sobre como a palavra pode ser um veículo para a sabedoria, a compaixão e a iluminação.

O poema “O buda da palavra” passou por uma transformação notável após ter seu manuscrito submetido à Bienal de Veneza. Publicado inicialmente no livro impresso *Álvaro*, em 2002, foi posteriormente adaptado para uma versão digital em formato de vídeo. Nessa adaptação, os versos do poema são apresentados em forma de legenda, enquanto, no fundo da tela, áudios contendo declarações de líderes políticos mundiais e vídeos relacionados aos conflitos e guerras são habilmente montados à medida que o poema é exibido. Esses elementos

visuais e contextuais incorporados à versão digital do poema enriquecem o seu significado e contextualizam sua criação. A seguir, quadros do videopoema, disponíveis no Sítio de Imaginação, que está em fase de edição.

**Figura 34 - Quadros do poema O buda da palavra**



Fonte: <https://sitiodeimaginacao.blog/2023/10/17/o-buda-da-palavra/>.

Percebe-se que para além das experiências de poemas como instalação, Álvaro Garcia produz videopoemas desde a década de 1990 e assim comenta as características que o videopoema possui para enriquecer a poesia:

O movimento incorporado ao texto é a principal contribuição que a linguagem do vídeo traz à poesia. Ele pode conduzir os sentidos das palavras, trazendo alterações sobre o resultado final de mensagens poéticas. Amplia a noção de tempo dos vocábulos e quebra a linearidade da leitura, revelando os textos segundo a programação do autor, com as palavras em movimentos distintos dos tradicionais de cima para baixo e da esquerda para a direita (Garcia, 1994, p. 2).

Para o poeta, o movimento oferece outras possibilidades à construção poética. Para ele, uma possibilidade relevante é a maneira como o movimento ajuda a produzir o sentido nas/das palavras. O movimentar-se das imagens na tela ajuda a ampliar a percepção do tempo das palavras, saindo da linearidade da leitura tradicional, permitindo que elas fluam de maneira mais flexível, esticando ou encurtando o seu tempo de acordo com a proposta poética.

Na videopoesia, a expressão artística combina elementos visuais e verbais para criar uma experiência única que vai além dos limites tradicionais da poesia e do vídeo, mas que pode exigir reflexão durante a leitura, de modo que é preciso estar atento às palavras, como elas estão dispostas na tela, sua repetição, velocidade, entre outros elementos. A leitura do poema em movimento consiste em lê-lo de variadas maneiras, de vários pontos, atentando-se para a

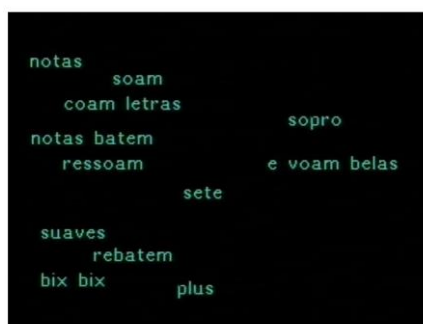
sonoridade ou movimento em torno das palavras. Os poemas geralmente são sucintos, devido ao suporte, e neles as palavras se tornam elementos de linguagem como as imagens em torno delas.

Todas essas características presentes no videopoema levam a um outro aspecto importante na criação que é o ludismo. Ao explorar de forma criativa e experimental as possibilidades oferecidas e a combinação dos elementos visuais, verbais e audiovisuais, a interação entre as diferentes formas de expressão cria um ambiente para experimentar o texto criativamente, enriquecendo a experiência estética e artística do videopoema. Essa é uma forma semelhante ao que ocorre na poesia concreta, na qual a forma desempenha um papel na construção do poema ao explorar a visualidade, a espacialidade das palavras, a possibilidade de brincar com elas, os usos de arranjos tipográficos de modos inovadores para transmitir significados. De igual modo, no videopoema a forma não se limita apenas ao conteúdo das palavras, mas também envolve a forma visual e temporal das imagens e dos elementos audiovisuais presentes no vídeo. A associação de imagens, a superposição de sons e formas são utilizadas como meio de expressão e comunicação e permitem que a ideia do poema seja transmitida de maneira mais simples, impactante e criativa.

A incursão de Álvaro Garcia como videomaker teve início com o videopoema “Quarteto de sopros”. Com duração de 2 minutos e 47 segundos, o vídeo exhibe poemas extraídos desse livro produzido na época da Oficina Literária Informatizada. Esse encontra com acesso disponível em seu site<sup>20</sup>.

### Figura 35 - Quarteto de sopros

#### quarteto de sopros



videopoemas produzidos em PC XT, 1987, exibição em videoprojetor acoplado a micro, original sem áudio. Texto, roteiro e animação: Álvaro Andrade Garcia, Delfim Afonso Jr., Mário Flecha e Roberto Barros de Carvalho

Fonte: <https://sitiodeimaginacao.blog/1987/07/28/quarteto-de-sopros/>.

<sup>20</sup> Os videopoemas podem ser encontrados na sessão do site intitulada “Fluxos”. Disponível em: <https://sitiodeimaginacao.blog/fluxos/>. Acesso em: 31 out. 2023.

Álvaro Garcia também realizou adaptações de poemas em versões escritas, como o caso do poema “O buda da palavra” e “Pepsi Machine”. De acordo com o poeta, nesse processo de transposição do texto em papel para a tela, ao empregar texturas, cores e formas como revestimento ou plano de fundo para as palavras, é possível alcançar uma espécie de fusão entre a “superposição de elementos das artes plásticas no encadeamento sintático dos poemas” (Garcia, 1994, p. 2). Essa abordagem revela que os elementos visuais como texturas, cores e formas combinados com a estrutura e o significado do poema são parte integrante dele, de modo que enriquece a experiência estética e a mensagem poética.

**Figura 36 - Pepsi Machine**



PEPSI MACHINE, O SÍNDICO E ANSEIO E SAL  
(do livro A Faculdade dos Sentidos)  
PC 486, 1991, exibição em vídeo  
Texto, roteiro, animação: Álvaro Andrade Garcia  
Trilha Sonora: Luis Eduardo Sá

Fonte: <https://sitiodeimaginacao.blog/1991/08/17/pepsi-machine/>

Para pensarmos o conceito de videopoesia, valemo-nos da definição feita pelo “Coletivo Videobardo” – organizadores do Festival Internacional de Videopoesia – que a veem como uma categoria dentro do campo audiovisual (como filmes, vídeos, etc.), mas que se concentra de maneira especial em vários aspectos da expressão poética

Entendemos por videopoesia aquelas obras audiovisuais nas quais a linguagem verbal (palavra, letra, discurso, fala, escrita, signos) tem um protagonismo ou tratamento especial transformador. De modo que os três campos: imagem em movimento, som e linguagem verbal dialogam para criar uma quarta realidade, que é a obra videopoética. Então, a linguagem verbal se experimenta em suas dimensões gráficas, sonora, corporal e relacionada aos objetos. Esta concepção pode se derivar em enfoques particulares que denominamos videopoesia expandida (Coletivo Videobardo, 2012, n.p.).

Percebe-se que na videopoesia a linguagem verbal desempenha um papel especial de interação entre imagem em movimento e som, o que pode ser visto também na poesia digital, na qual a exploração das dimensões gráficas, sonoras, corporais e dos elementos linguísticos e

simbólicos permitem aos artistas explorar as complexidades da linguagem, do discurso e da poesia por meio da combinação de som e imagem aliados à linguagem verbal, que desempenha um papel central ou recebe um tratamento especial para gerar sentido, ou seja, a “quarta realidade”.

Entendemos que encontrar um conceito definitivo para a videopoesia é uma tarefa complexa, e que surgem diferentes interpretações e abordagens. Algumas teorias afirmam que neste meio não há necessidade da presença da linguagem verbal. Todavia, em nosso estudo, para a natureza da videopoesia, entendemos que a presença da linguagem verbal é fundamental, sendo o computador a base para tirar o texto da estrutura de página e o comportar na tela. Essa transposição da poesia de um suporte para o outro com a presença da palavra é que defendemos como videopoesia na obra de Álvaro Garcia.

As novas tecnologias digitais permitiram que as palavras e formas em movimento fossem incorporadas ao processo criativo, o que acrescenta uma camada de dinamismo e inovação à poesia na tela. A ideia de que a presença da linguagem verbal é crucial para a compreensão e apreciação da videopoesia se sustenta no fato de que essa linguagem confere um aspecto literário à obra de Álvaro Garcia. Os seus videopoemas permitem uma conexão mais direta com as tradições literárias, ao mesmo tempo em que exploram as possibilidades oferecidas pelo meio audiovisual.

Para além dos videopoemas, Álvaro Garcia, em 2002, dirigiu o documentário audiovisual *Ouro Preto: Ouro Preto*, com 54 minutos, disponível em dvd, que foi veiculado pela *Rede Minas de Televisão*. Nele foi apresentada a história dessa cidade desde seus primórdios, onde o passado e o presente, a poesia e o cotidiano, a arte e a economia, juntamente com a natureza, a culinária, o artesanato, os museus, as igrejas eram vistos numa abordagem viva desse patrimônio da humanidade.

Ainda em 2002, foi lançada a versão 1.0 do projeto *Sítio de Imaginação* no Museu de Arte da Pampulha. Esse projeto envolveu a publicação periódica de CD-ROMs, a criação de um site e a realização de instalações. Atualmente, o “Sítio de Imaginação” encontra-se em sua versão 7.0, na qual o autor hospeda a maior parte de sua obra<sup>21</sup>. A seguir, o frame da tela de entrada na navegação do sítio.

---

<sup>21</sup> No endereço eletrônico [sítio.art.br](http://sítio.art.br), o poeta descreve que esta versão são os vestígios do seu trabalho digital desativado por causa da falta de acesso à interatividade. No Sítio de Imaginação, os visitantes encontraram recortes e esculturas do tempo, mas infelizmente a arquitetura original se perdeu quando o *software* livre *Managana* foi colocado off-line pelo desligamento do *Flash*. Este ambiente contém os principais trabalhos do autor e sua biografia.

**Figura 37 - Sítio de Imaginação**



Fonte: <https://sitiodeimaginacao.blog/>.

Nessa versão, Álvaro Garcia apresenta seu sítio digital, um projeto que emergiu na versão 7.0, sobre as ruínas do apagamento do *software Flash*, como uma resposta à obsolescência desse *software*. O Sítio de Imaginação cria um cenário imaginário que conecta diversos fluxos poéticos.

O título Sítio de Imaginação é intrigante e sugere uma rica interconexão entre o mundo digital e o mundo físico. O conceito de “sítio”, que normalmente se refere a um espaço físico, assume um outro significado no contexto digital, representando um espaço virtual na internet. Isso ressalta a ideia de que o ciberespaço pode ser considerado um ambiente onde a imaginação floresce e cria “locais” virtuais. Por sua vez, o termo “imaginação” sugere que o projeto de Álvaro Garcia é um espaço livre para expressar, explorar e se manifestar, tanto no mundo digital como no mundo real. Isso traz uma conexão entre os mundos digital e físico.

O projeto Sítio de Imaginação incorpora elementos do mundo físico em sua expressão digital. Ele abraça tanto a realidade quanto a imaginação para criar um espaço híbrido em que a criatividade é cultivada. Essa ideia do projeto é um caminho para se compreender a criação artística de Álvaro Garcia, em seu sítio de imaginação digital. Nas palavras de seu criador, “O Sítio de Imaginação produz o silêncio que todos precisamos ouvir” (2023, n.p). Ele

é construído no espaço da ficção, que nos projeta em outras esferas de entendimento, mais amplas, longe de dilemas como verdade ou mentira. Um espaço descategorizado para a manifestação artística. Uma obra aberta em pleno curso. Navegar no Sítio é como escarafunchar a cabeça do poeta, se movendo entre seus pensamentos, reminiscências e sonhos (Garcia, 2023, n.p.).

Em 2005, foi lançado o projeto *Sertão de Minas – espaço, tempo e vida no Brasil central* composto de dvd, documentário para a televisão, site, vídeo instalação interativa e o livro *O sertão e a cidade*. O projeto mostra contrastes, dentre eles fica perceptível o contraste entre o cerrado e as plantações de soja e eucalipto, entre os currais e as siderúrgicas, entre o vapor Benjamin Guimarães e as estradas asfálticas, apresentando as transformações que o sertão de Guimarães Rosa sofreu ao longo do tempo.

Em 2006, o artista participou do projeto “Palavrador”, desenvolvido pelo professor e artista plástico-digital Chico Marinho. Trata-se de um trabalho realizado no mundo digital com características games em 3D. Em 2007, esse projeto foi incorporado ao volume 2 do catálogo da ELO<sup>22</sup> e foi exibido na ACMSIGGRAPH-ARTSHOW ARCHIVS – da Global Eyes<sup>23</sup>. O “Palavrador” continha “três tipos de materialidades: a física – composto pela estrutura de instalação e o livro; a eletrônica – com circuitos, placas e sensores que reagem a estímulos e controlam interações; e a digital – em que um ambiente imersivo reproduz um universo poético em sintonia com a interface do suporte físico (Martins, 2021, p. 159).

Álvaro Garcia também produziu videocrônicas a partir da década de 1990. Nelas não há textos, mas há imagens com música que contam pequenas histórias, com formatos e durações diferentes<sup>24</sup>.

Em 2012, juntamente com o programador de *software* Lucas Junqueira, Álvaro Garcia criou a plataforma *Managana*, um *software* livre multiplataforma utilizado na produção de seus trabalhos. Esse *software* modular foi licenciado sob a Lesser Geral Public Licence – a LGPL, versão 3. Trata-se de uma licença *copyleft* com maior utilização. Segundo informações disponibilizadas pelo autor em seu site, o *Managana* foi criado para possibilitar a publicação digital

Concebido pelo ateliê Cílope, que esteve on-line de 2012 até 2019 e permitia a criação e manutenção de comunidades que dividiam conteúdos interativos na internet, *tablets*, *smartphones* e instalações. Cada comunidade de usuários tinha, fluxos (streams) interativos compostos de conjuntos audiovisual, gráficos, texto e feeds externos. Managana mixava e sequenciava listas de reprodução (playlists) que podiam ser criadas, exibidas e animadas no próprio software (Garcia, 2023, n.p.).

<sup>22</sup> Elo – Eletronic Literature Organizacion – é uma organização de Literatura Eletrônica, sem fins lucrativos, fundada por Robert Coover nos EUA, anualmente sediada em um país diferente a fim de promover e facilitar a leitura, escrita e publicação de literatura em ambientes digitais. Disponível em: <https://eliterature.org/>. Acesso em: 31 out. 2023.

<sup>23</sup> A Siggraph é uma galeria de arte digital, com sede nos EUA, que conta com expositores mundiais. Em 2007 – com o tema “Olhos globais”, teve evento sediado em San Diego, California, EUA, com a participação das universidades americanas de Búfalo e do Estado do Arizona. Nessa exposição, houve abordagens transdisciplinares e transculturais para a arte digital criada em todo mundo, representada por diversos países e culturas. Disponível em: [https://digitalartarchive-siggraph-org.translate.google/exhibition/siggraph-2007-global-eyes/?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=pt&\\_x\\_tr\\_hl=pt-BR&\\_x\\_tr\\_pto=sc](https://digitalartarchive-siggraph-org.translate.google/exhibition/siggraph-2007-global-eyes/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt-BR&_x_tr_pto=sc). Acesso em: 31 out. 2023.

<sup>24</sup> As videocrônicas momentaneamente estão descontinuadas.

Um *software* livre significa que ele dá aos usuários a liberdade de execução do código; possibilitando, dentre outros comandos, conhecer e ajustar o código-fonte; redistribuir cópias; distribuir cópias e acessar as versões modificadas<sup>25</sup>. Estas oportunidades eram permitidas aos usuários do *Managana*, o qual possibilitava ao leitor controlar, selecionar e comentar sobre os conteúdos.

Álvaro Garcia também adverte em seu site que “com o bloqueio do *software Flash* e seus derivados livres na internet e em *apps*, tornou-se impossível o uso do *Managana* on-line” (Garcia, 2022, n.p.). Os domínios “managana.org”, “managana.org.br”, “managana.com.br”, “sertões.art.br”; “cidadeshistoricas.art.br”; foram descontinuados. Diante disso, os conteúdos feitos via *Managana* só podem ser acessados em versões locais ou videoinstalações interativas.

**Figura 38 - Managana**

SÍTIO   FLUXOS   ACERVOS   **MANAGANA**   CRÉDITOS   ÁLVARO

managana



Fonte: <https://sitiodeimaginacao.blog/managana/>

Em 2012, Álvaro Garcia concebeu o projeto audiovisual interativo, denominado *Sertão Vivo*, que usava o *software Managana* para exibição de seus conteúdos em uma variedade de mídias, incluindo projeções, instalações, site e *app* para dispositivos móveis, todos integrados de forma interativa. Além disso, o conteúdo desse projeto podia ser acessado localmente por meio de um pen drive denominado *penfilm*.

<sup>25</sup> Segundo os conceitos e a filosofia do projeto GNU, criado em 1983 por Richard Stallman com o objetivo de escrever um sistema operacional livre. Disponível em: <https://sergioprado.org/introducao-licencas-de-software-livre/>. Acesso em: 20 jan. 2023.

**Figura 39 - Imagens tiradas do dispositivo que armazena o Penfilm**



Fonte: Garcia, 2012.

**Figura 40 - Imagem do encarte de apresentação do Penfilm**



Fonte: Garcia, 2012.

No projeto *Sertão Vivo* foi apresentado o cerrado, segundo maior bioma do Brasil, destacando sua riqueza e singularidade. A instalação foi montada no Espaço Israel Pinheiro, em Brasília, e no Espaço do Conhecimento da UFMG, em Belo Horizonte. Essas exposições serviram como locais de imersão no cerrado, nos quais os visitantes puderam vivenciar a vastidão desse bioma por meio do projeto do diretor Álvaro Garcia. Acompanhando o avanço, expansão e acessibilidade que a tecnologia possibilita, Álvaro Garcia lança, em 2012, o livro eletrônico *Grão*, também disponível em um *pen drive*<sup>26</sup>.

<sup>26</sup> Pen drive ou memória USB Drive é um pequeno dispositivo portátil de armazenamento de dados com entrada USB que permite que seja plugado a qualquer aparelho que tenha a mesma entrada. Ele substituiu os antigos disquetes. Disponível em: <https://recoverit.wondershare.com.br/usb-tips/o-que-e-pen-drive.html>. Acesso em: 31 out. 2023.

**Figura 41: Imagens tiradas do dispositivo que armazena o *PenlivrE*.**



Fonte: Garcia, 2012.

**Figura 42: Imagens tiradas do dispositivo que armazena o *PenlivrE*.**



Fonte: Garcia, 2012.

Em 2013, o artista participou do coletivo “Liberdade” – projeto desenvolvido durante o II Simpósio Internacional e VI Simpósio Nacional de Literatura e Informática, organizado pelo Nupill, da (UFSC) – que, “conforme ficha técnica, além de apoio de equipe de desenvolvimento, computação gráfica, voz e design de som; trata-se de um espaço imersivo, com uma narrativa hipermidiática” (Martins, 2021, p. 141).

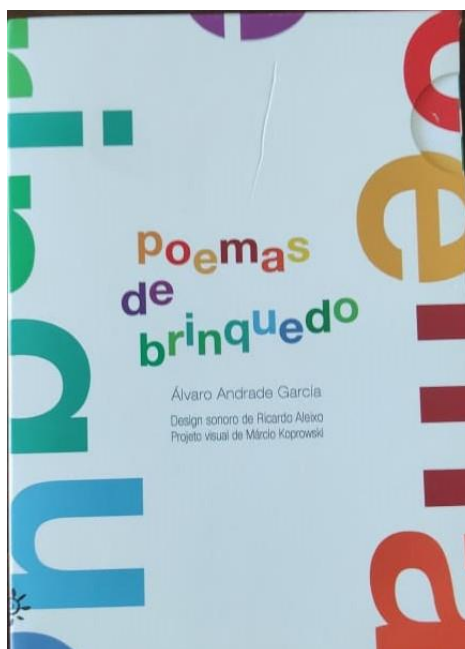
Em agosto de 2014, o poeta fez o declame poético “O gesto da Palavra”, no Memorial Minas Gerais Vale. No qual norteou a pergunta, “Afiml, o que é poesia?”, respondendo que, para ele, trata-se de uma narrativa que não tem suporte definido, ela é estado de espírito, o poema que tem materialidade e ele sim pode ser definido como isso e não aquilo.

Em 2015, trabalhou na interface e montagem do *app* Sarriá, em parceria com o professor e poeta Alckmar Santos. Este aplicativo era feito via *software Managana*. Nesse mesmo ano, o Ateliê Ciclope participou da exposição sobre Minas Gerais, no stand Brasil da Expô Milão. O “visit Minas Gerais” é um guia audiovisual interativo que mostra Belo Horizonte e seu cenário de economia criativa, turismo e negócios, bem como as regiões das minas e dos gerais com suas águas, relevo, biomas, e aspectos da economia como a mineração, a indústria, agricultura e serviços.

Em 25 de junho de 2016, na era dos *apps* para tablets e smartphone, Álvaro Garcia, que continua acompanhando a tecnologia, escrevendo, criando e pensando sobre ela, lança na nova Biblioteca Infantil e Juvenil de Belo Horizonte, o projeto transmídia *Poemas de Brinquedos*, que inclui um livro impresso e um *app* audiovisual interativo. Nesse projeto, encontra-se uma prática poética que ultrapassa o impresso ao expandir o espaço do poema para outras mídias por meio de sua presença no ambiente digital. A rede de produção desse projeto envolveu animador, designer gráfico e sonoro.

Em 2017, a versão digital de *Poemas de Brinquedo* (2016) foi finalista do Prêmio Jabuti na categoria Infantil Digital.

**Figura 43 - Poemas de brinquedo**



Fonte: <https://sitiodeimaginacao.blog/acervos/>.

Ainda em 2017, Álvaro Garcia apresentou seus livrEs<sup>27</sup> eletrônicos *Grão e Poemas de Brinquedo* e o *software Managana* de publicação digital na ELO (Electronic Literature Organization), conferência e festival de Literatura Eletrônica, na Universidade Fernando Pessoa, em Porto.

Nesse mesmo ano, participou, em conjunto com outros artistas, da exposição #arteliBeRdade, mostra organizada pelo poeta Marcelo Dolabela, em que expôs o videopoema “liberdade” projetado na fachada digital do Espaço do Conhecimento UFMG, na Praça da Liberdade, em Belo Horizonte. Este projeto teve a participação de vários poetas e incluiu a produção de #Arteliberdade – livro de artista eletrônico em formato PDF composto pelos poemas que foram exibidos durante a exposição.

**Figura 44 - #Arteliberdade**



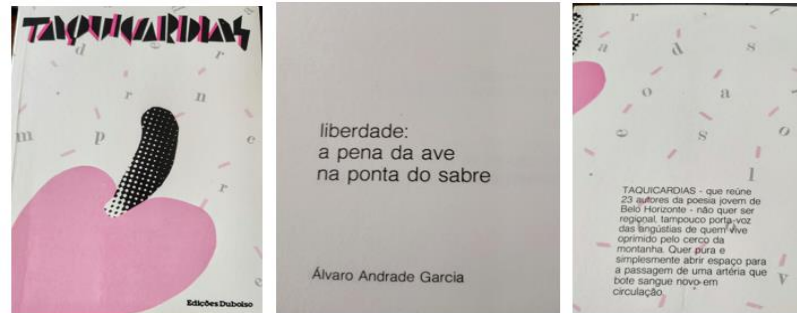
Fonte: <https://sitiodeimaginacao.blog/2020/01/28/liberdade/>.

Os breves e significativos versos “Liberdade / a pena da ave / na ponta do sabre” (Garcia in *Taquicardias*, 1985, p.102) foram publicados originalmente na antologia poética *Taquicardias* (1985), editada pelo poeta Roberto Barros de Carvalho, que posteriormente se torna membro da Oficina Literária Informatizada. *Taquicardias* exemplifica a poesia alternativa dos anos 1980; destaca-se não apenas pelo poema “Liberdade”, mas também por outros três poemas de Álvaro Garcia, consolidando sua presença na vanguarda poética da época. Essa coletânea, um gesto coletivo que deu vida nova ao poema, destaca a atemporalidade e a contínua

<sup>27</sup> De agora em diante, utilizaremos o termo livrE(s) sempre que nos referirmos aos projetos digitais *Grão e Poemas de Brinquedo*, conforme a denominação dada pelo próprio poeta.

relevância que Álvaro Garcia participa, demonstrando, de maneira marcante, como sua contribuição transcende décadas, permanecendo significativa na era digital.

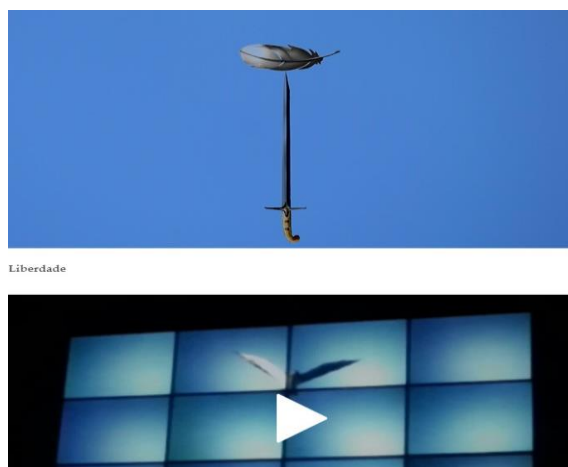
**Figura 45 - Taquicardias**



Fonte: Taquicardias, 1985

O poema “Liberdade” ganha nova dimensão ao ser transportado para o meio digital, transformando-se em um videopoema de apenas doze segundos. Nesse formato, as palavras se entrelaçam com movimento, cor e imagem que ajudam a transmitir a essência dos seus versos. Rico em imagens simbólicas, esse poema mergulha no tema atemporal da liberdade e sua vulnerabilidade perante ameaças. O interator é convidado a refletir sobre as complexidades e sutilezas desse conceito fundamental, sugerindo, pela metáfora da escrita, que a expressão criativa e a liberdade de pensamento estão constantemente ameaçadas por restrições externas, mostrando a fragilidade desses valores essenciais.

**Figura 46 - Liberdade**



Fonte: <https://sitiodeimaginacao.blog/2020/01/28/liberdade/>

No videopoema, a imagem da “pena da ave na ponta do sabre” traz a ideia de que a liberdade é um equilíbrio delicado, sujeito às perturbações. Essa metáfora nos leva a refletir

sobre como a liberdade é muitas vezes representada como algo leve, delicado e belo, associado à natureza, como “a pena da ave”. No entanto, na presença do “sabre”, essa mesma liberdade se mostra vulnerável diante de restrições e perigos. É uma reflexão profunda sobre a natureza complexa da liberdade e suas fragilidades.

A relação das nomenclaturas diferentes para se referir às poéticas digitais pode ser complexa e depende do contexto e das interpretações dos estudiosos. Por exemplo, a pesquisadora e professora Dra. Claudia Kozak, que estuda as redes latino-americanas de Literatura Digital, chama esse tipo de trabalho de “videojogos”

Ya en el siglo XXI aparecen experimentaciones que vinculan también a la literatura digital con el videojuego, sobre todo cuando se trata de una apropiación de las lógicas y dinámicas del videojuego a partir de un impulso literario. Algo que, a mi criterio, no tiene por qué suceder con todo videojuego. Esto sí se da, por ejemplo, en Palavrador (2006) o Liberdade (2013), obras de ambiente inmersivo en las que se realizan recorridos por espacios virtuales en los que distintos poemas van emergiendo o, mejor, se van encontrando, como parte del juego, y que han surgido en espacios de creación colectiva de los que han sido protagonistas artistas brasileños como Chico Marinho, Alckmar Luiz dos Santos, Álvaro Andrade García, entre muchos otros artistas visuales, poetas, programadores, etcétera (Kozak, 2017, p. 12).

Kosak argumenta que nem todos os videojogos precisam ter uma abordagem literária, mas “Palavrador” e “Liberdade” contêm. São exemplos de jogos em que os jogadores exploram ambientes virtuais nos quais os poemas são descobertos como parte da experiência do jogo. Outra obra coletiva que contém esse videojogo literário e que não foi mencionada por Kosak, uma vez que é posterior ao seu texto, é a “Viagem fantástica”, narrativa que segue a lógica da criação em ambientes de videogame e da videopoesia.

“Viagem fantástica” é um *app* – versão beta 1.0 que contou com a participação de Álvaro Garcia na criação dos poemas. Esse *app* foi desenvolvido e apresentado no contexto do “V Simpósio Internacional de Literatura e Informática”, em 2018, realizado na Universidade Luterana do Brasil (Ulbra)

Nessa paródia inspirada em youtubers que comentam games, brincamos com uma oposição entre o algoritmo e o poeta. Quando falamos de algoritmo, claro, nos referimos ao algoritmo implantado pelas giga corporações e governos para nos ‘atender’, falamos dos incríveis SACs a nos ‘oferecer o que desejamos’, das propagandas automáticas dos sistemas de ‘inteligência artificial’, chat bots, redes sociais etc. (Santos; Garcia *et al.* 2018, p. 1).

Depreende-se que o algoritmo e o poeta representam as diferenças entre a abordagem mecânica e a criatividade humana. Essa representação se dá, sobretudo, ao explorar de modo humorístico e crítico como os algoritmos podem influenciar nossas vidas e escolhas, de maneira

invasiva e excessiva. Enquanto isso, o “poeta” pode representar a capacidade criativa, a expressão artística e a habilidade de indagar e refletir sobre a tecnologia e seus impactos na vida do ser humano. Nota-se no vídeo “Viagem fantástica” uma oposição entre o algoritmo e o poeta que gerava um diálogo interessante sobre a relação entre a tecnologia e a humanidade, bem como os desafios que surgem com a automação e a coleta de dados em larga escala. A paródia inspirada nos *youtubers* foi uma forma criativa de abordar questões contemporâneas relacionadas à privacidade, ao controle de dados e à influência das grandes empresas de tecnologia na sociedade.

Álvaro Garcia é um artista que expande sua presença na escrita para além de suas obras individuais, contribuindo em diversas antologias, jornais e revistas literárias. Sua participação é notável na antologia *Taquicárdiacas e Temporada de Poesia*; na coleção de livros *Poesia Orbital* e no jornal *Dezfaces*. Além disso, o poeta exibiu poemas digitais na ZIP (Zona de Invenção Poesia), e teve suas criações poéticas publicadas na *Revista 34 Letras* e no *Jornal Suplemento Literário de Minas Gerais*. Em 2020, publicou poemas na antologia *Entre Linhas, Entre Montes*.

Em novembro de 2022, participou da exposição *Transistornos Psicotecnoneuromidacráticos Poetrônicos*, do artista e professor da UFMG Chico Marinho<sup>28</sup>, gravando em áudios a declamação de alguns poemas. O poema “O monstro sem cabeça”, presente no livro *Álvaro* (2002), foi exibido em áudio, vocalizado pelo autor. Segue o poema:

---

<sup>28</sup> A exposição contou com a curadoria do professor Pablo Gobira, da Escola Guinard (UEMG), em parceria com a direção do Centro Cultural da UFMG (CCult UFMG), e relacionou arte, ciência e tecnologia a partir da produção poética analógica e digital. A exposição ficou em cartaz do dia 07 de outubro de 2022 até 15 de novembro de 2022 na Grande Galeria do Centro Cultural da UFMG. Disponível em: <https://www.ufmg.br/centrocultural/um-dos-precursos-das-artes-digitais-em-bh-e-minas-inaugura-exposicao-no-centro-cultural-ufmg/>. Acesso em: 03 de nov. 2022.

**Figura 47 - O monstro sem cabeça**



Fonte: Garcia, 2002.

#### O MONSTRO SEM CABEÇA

Degolátro.certo. monstro  
 cruento.medisse:olhabem.olha  
 bem meusdias.  
 seforam.  
 Sofreram  
 façocontas.  
 Fazdias  
 meusdias.furabrotos.  
 fuzilarias  
 seforam.meldias  
 grandiosos.maldias  
 foram.emsenhorias.  
 menditas  
 cavalherias.soturnas  
 (Garcia, 2002, p. 68).

Esse poema explora a linguagem de maneira não convencional. A quebra de linhas, a divisão das palavras e frases, aliadas à ausência de pontuação tradicional, cria uma atmosfera de fragmentação e desordem, evocando a imagem metafórica de um “MONSTRO SEM CABEÇA”, enfatizada pelo título em letras maiúsculas. A disposição gráfica, marcada pela fragmentação visual das palavras, não apenas estabelece um impacto estético, mas também reflete a desconexão própria do seu conteúdo. Essa (des)estruturação da linguagem padrão não é uma característica específica do poema “O monstro sem cabeça”, sendo já perceptível em outras obras do poeta.

A utilização repetida de palavras como “meusdias”, “seforam”, “maldias” e “cavalherias” não apenas cria um ritmo intrincado, mas também contribui para a sonoridade do poema, elementos que se destacam ainda mais na versão em áudio. Outro traço distintivo é a

forma como as palavras são fundidas, divididas ou sobrepostas na formatação gráfica, adicionando uma dimensão visual à experiência poética e ampliando a expressividade da linguagem, um jogo entre palavra e significado.

Na instalação multimídia de Chico Marinho, “O monstro sem cabeça” combina elementos visuais, auditivos e táteis para proporcionar uma experiência sensorial diferenciada. O poema é apresentado dentro de uma caixa de mdf que traz as instruções: “Abra a caixa”, seguidos do título – “Munch e o grito de pandora” – e pela imagem do famoso quadro *O Grito*. Ao abrir a caixa, o áudio se inicia, acompanhando a declamação do poema, envolto em zunidos e gritaria que simbolizam o fim dos tempos. Na instalação, a versão declamada do poema ganha algumas palavras como “seus dias” acrescido de “meus dias” no terceiro verso e “guerras”, palavra repetida duas vezes, após as palavras “meus dias” no oitavo verso, e após “foram” no décimo segundo verso, dando ênfase aos dias que se foram pelas guerras.

Nessa instalação sonora, a escolha do título e o fato de que o poema e a voz de Álvaro Garcia são tanto zunidos quanto gritaria, fazem com que a matéria da composição da instalação de Chico Marinho rompa as fronteiras de autoria, gênero e suporte.

**Figura 48 - Frames da caixa**



Fonte: instalação do áudio-poema “O monstro sem cabeça”.

O que impressiona, no primeiro momento, são os mecanismos e as intenções utilizados para o poema na instalação, tais como a integração com o espaço expositivo. As palavras e as imagens são incorporadas ao espaço tornando um só elemento da instalação; a interatividade, os dispositivos interativos e os sensores presentes envolvem o público de forma mais ativa, imersiva e sensorial, fazendo com que o espectador participe da obra e amplie a percepção da

arte. A instalação mescla a palavra entoada pela fala com a imagem do grito e traz a caixa como elemento interativo do poema eletrônico. Dentro da caixa, há um aparelho celular por onde passam os males da humanidade. Esse aparelho parece ter sido colocado na caixa pelo próprio “monstro sem cabeça”, o “dególatro” da sociedade da era digital.

A junção do título “O monstro sem cabeça” com o conteúdo pode ter várias interpretações. Além da desordem, desorientação e caos sugeridos, a falta de uma cabeça em um monstro pode simbolizar a ausência da ordem e racionalidade, bem como a perda de identidade. Há também uma alusão possível à figura folclórica brasileira da “mula sem cabeça”, que na lenda serve para amedrontar as mulheres, reforçando padrões morais. No contexto do poema, a ausência da cabeça no monstro pode ser vista como uma forma de desafiar as convenções, uma metáfora para a liberdade criativa e a exploração de novas formas de expressão artística.

Esse resumo do percurso pessoal do poeta, desde o incentivo dos familiares e amigos até a criação de grupos de trabalhos criativos, proporciona-nos uma visão da notável capacidade de experimentação do artista e da força de sua inquietação criativa. A participação de Álvaro Garcia em exposições dessa natureza representa um ponto atual na arte desenvolvida por ele e, para compreendê-lo plenamente, é importante conhecer o percurso que o trouxe a esse tipo de criação.

## **CAPÍTULO 2 – ÁLVARO GARCIA E AS DINÂMICAS DA LITERATURA DIGITAL: REFLEXÕES TEÓRICAS E FILIAÇÕES LITERÁRIAS**

Uns partem outros nunca  
ao limite do infinito  
a franja de pontos  
o senso das fronteiras.

Álvaro Garcia

Álvaro Garcia, além de escritor e diretor audiovisual, é um observador atento de sua própria escrita e do cenário literário que o cerca. Sua reflexão transcende as palavras no papel, abrangendo os meios pelos quais sua obra circula. Constantemente atualizado, ele não apenas registra os eventos do seu tempo na escrita, mas também se debruça sobre essa realidade em constante transformação, moldando sua reflexão à medida que a literatura evolui. Em sua jornada literária, Álvaro Garcia se revela como um autor que não apenas escreve, mas que dialoga ativamente com os contextos que permeiam sua produção. Como se viu na apresentação de suas produções, a multiplicidade se evidencia tanto nas criações que circulam no impresso quanto nas que se apresentam no meio digital. Aspectos como o conceito de livro, as noções de autoria, as concepções de interação, as dimensões do poético, as novas materialidades da poesia e os efeitos da obsolescência emergem como elementos fundamentais que norteiam sua produção e desafiam estudiosos que se dedicam à compreensão de sua obra. É importante ressaltar que essas experiências não são realizadas por um indivíduo deslocado, mas por aquele que está antenado ao seu tempo, que acompanha e antecipa as transformações na esfera literária do digital.

A escrita de um autor muitas vezes reflete as vozes literárias que o precederam. No caso de Álvaro Garcia, podemos perceber um diálogo criativo com diversos autores e correntes literárias. Assim, neste capítulo, por um viés mais teórico, apresentamos o escritor enquanto ensaísta que reflete sobre sua própria escrita, a interlocução do poeta com o concretismo e a literatura digital. Destacamos como essas influências estéticas desempenham um papel fundamental na tessitura do estilo e da abordagem singular que permeia sua poética.

## 2.1 – Entre palavras e reflexões críticas, o poeta enquanto ensaísta

Caçam meus ouvidos  
ainda longe avisto o bosque.

Álvaro Garcia

Dono de uma produção criativa multidirecional, como pode-se observar, Álvaro Garcia é um autor de múltiplas dimensões, que possui um histórico de experimentação tanto da palavra viva como dos meios de comunicação. Além de suas produções literárias, o escritor não apenas cria, mas tem compromisso com a reflexão crítica e a análise aprofundada de sua própria arte, o que ele faz por meio de ensaios. Essa jornada de autocrítica e exploração intelectual não apenas enriquece seu percurso como escritor, mas também lança luz sobre as camadas profundas de sua criação poética.

Em 1994, o ensaio “O tronco Negro do Faraó”, publicado na 4ª edição do *Jornal Dez faces*, ganhou publicação no livro *Messias de um homem só* (2007). Esse ensaio aborda o canto flamenco, tratando-se de uma tradução livre de trechos do livro espanhol *El Cante Flamenco* (1998), de Ángel Álvarez Caballero.

Na crônica “Kooyanisqatsi e eu”, o poeta reflete sobre a “Vida em desequilíbrio”. Outros textos como “O grande irmão, made in china”, “Quanta vigilância a democracia suporta”, “Facebook começa a perder os adolescentes”, “Cai a neutralidade da rede nos EUA”, “Como se concentrar em época de dispersão” e “Tudo que o Google sabe sobre você” são textos reflexivos que percorrem questões sobre privacidade e a vida na sociedade com as redes<sup>29</sup>.

O ensaio intitulado “A liberdade das coisas – uma visita à poesia a partir da obra de Manoel de Barros”, publicado em *A Faculdade dos Sentos* (1994), explora as reflexões sobre o ser poeta, a incorporação da poesia e a posse poética usando passagens da poesia de Manoel de Barros. Para Álvaro Garcia, a incorporação se dá “no seu sentido mais amplo, [...] movimenta sentidos opostos: trazer as coisas, fazer parte delas e deixar de ser para ser com elas. É o começo da poética” (Garcia, 1994, n.p.). A incorporação é um processo no qual o poeta absorve influências do mundo ao seu redor, torna-se uma parte integrante do que está criando e, ao mesmo tempo, transcende sua própria individualidade para se unir à poética. Esse processo de incorporar pode ser visto como o ponto de partida para sua poesia, tanto no incorporar o outro como sua própria poética.

<sup>29</sup> Disponíveis em: <https://www.ciclope.art.br/>. Acesso em: 01 nov. 2023.

Um ensaio de grande relevância para reflexão sobre a tecnologia e seus espaços expandidos é “A Tecnoroça”, originalmente publicado em 2006 no *Jornal de Poesias Dez faces*. Em 2013 foi reeditado e publicado no site do ateliê da Ciclope.

Em 2011, o texto “Revolução digital e Literatura: novas relações entre leitura, escrita e autoria”, foi publicado pelo Goethe – site on-line – e ainda está disponível para visualização no Ciclope.com. Nesse texto, o autor debate sobre os novos significados da leitura e da escrita advindos do uso “computacional”, defendendo que “o digital transforma a leitura e a escrita de uma forma muito mais profunda do que pela simples substituição das gráficas e do papel: ele muda nosso entendimento do que seja ler e escrever” (...). O autor afirma, ainda, que a literatura vai se “transformar e se recompor em combinações com outras formas de arte” (Garcia, 2014, n.p.). Essa combinação com outras artes traz a possibilidade de se criarem obras novas em termos de expressões artísticas. Um exemplo da intercessão da literatura com outras linguagens é perceptível nas próprias obras do poeta.

Álvaro Garcia também escreveu crônicas, em 2014, escreveu sobre o quadro “Saudades”, do pintor Nello Nuno<sup>30</sup>.

**Figura 49 – Saudades**



Fonte: <http://blogdonello.blogspot.com/2012/08/saudade-nello-nuno.html>

<sup>30</sup> A crônica “Saudade” foi publicada em <http://blogdonello.blogspot.com/2012/08/saudade-nello-nuno.html> e no livro *Nello Nuno: a poética do Cotidiano*, de Márcio Sampaio, publicado em 2012. Essa crônica ainda tem acesso disponível por meio do endereço eletrônico <https://www.ciclope.com.br/author/alvaro/page/8/>.

O ensaio “Da Videopoesia à Imaginação digital” foi apresentado no “Seminário Latino-Americano Jogo do Livro” (2014) promovido pela FAE-UFMG e publicado posteriormente no livro *Onde está a literatura hoje?* (2014). Nesse ensaio, o autor discorre sobre sua experiência na criação de videopoemas, propondo uma nova forma de abordagem da poesia e uma linguagem recategorizada no processo de leitura e escrita nos meios digitais. Essa abordagem sugere que, assim como a mente humana é capaz de estabelecer conexões e associações, a videopoesia e a imaginação digital possibilitam que o público realize interpretações diversas e interaja com elementos visuais, sonoros e textuais no contexto de seu processo criativo e mental.

É relevante mencionar que, na introdução desse ensaio, Álvaro Garcia menciona que o conteúdo presente nele é resultado da compilação de diversos textos anteriores, como os “O Quadro Cinético (1987); Videopoesia (1994); Poesia e Tecnologia (1994); Multimídia (1996); Imaginação e Poesia Zen (1996); Multipoesia (1998); Vídeo Digital e Vídeo Interativo (2000)”<sup>31</sup>. Esse ensaio oferece uma visão ampla sobre a evolução da poesia e da criação literária nos meios digitais, conectando as experiências do autor em diferentes momentos de sua trajetória. Isso demonstra o impacto e a continuidade de suas ideias ao longo de sua jornada criativa<sup>32</sup>.

Como se pode notar, também no campo ensaístico e em suas reflexões sobre a criação artística, observa-se o artista versátil e inovador. Suas reflexões tratam do impacto da era digital na criação artística e na linguagem, sobretudo, a poética. Percebemos que o artista produz reflexões a respeito da exploração das inúmeras possibilidades criativas e comunicativas oferecidas à poesia e suas tecnologias. Significa dizer que Álvaro Garcia é um artista de vários ângulos de inventividade que não apenas acompanha as mudanças tecnológicas, mas reflete sobre elas e as expressa através de sua escrita. Assim, o conhecimento de sua obra torna-se fundamental para a compreensão, divulgação e reflexão acerca da literatura e da poesia no contexto digital, o que abre caminhos para se compreender a expressão artística no século XXI.

---

<sup>31</sup> Esses e outros ensaios do autor podem ser acessados em seus endereços: [www.ciclope.art.br](http://www.ciclope.art.br) e [www.sitio.art.br](http://www.sitio.art.br).

<sup>32</sup> Apresentamos aqui alguns dos trabalhos de Álvaro Garcia enquanto artista que reflete sobre a escrita. Outros trabalhos dessa natureza podem ser encontrados no site do ateliê Ciclope ([ciclope.art.br](http://ciclope.art.br)) e no [sitio.art.br](http://sitio.art.br).

## 2.2 - Reverberações do concretismo na poética de Álvaro Garcia

No universo infinito da literatura  
sempre se abrem outros caminhos  
a explorar, novíssimos ou bem antigos,  
estilos e formas que podem mudar  
nossa imagem do mundo.

Ítalo Calvino

Percebemos vários diálogos criativos na escrita de Álvaro Garcia, dentre eles, a influência de Guimarães Rosa – evidenciada ao escrever em prosa e na pesquisa sobre os sertões mineiros; dos estrangeiros Burton e Saint-Hilaire – na escrita sobre o livro *Viagem com o Rio São Francisco*; e do poeta Manoel de Barros – com sua *Gramática Expositiva do Chão* (1969). Todavia, é no concretismo que vemos sua mais forte filiação estética, pois, é por meio deste movimento literário que percebemos a influência mais importante em seu trabalho de poesia digital. O poeta pensa o poema sem a unidade rítmica formal, pensa nas palavras e letras como códigos para criar seu significado de modo interativo, visual e sonoro. O próprio Álvaro Garcia confirma isso ao comentar sobre a escrita de poesia na tela do computador e a possibilidade da introdução do movimento, das cores e da não linearidade:

De certa forma, isso já é o que se estava pensando no papel, com a Poesia Concreta e com diversas outras experiências pré-computacionais que também discutiam o fim do verso tradicional e uma série de questões que começamos a pensar a partir da tela. (Garcia 2014, p. 267).

O espaço em branco da página/tela e a disposição geométrica das letras na poesia concreta e na poesia digital é tão importante quanto os vocábulos, pois eles contribuirão para uma nova construção do sentido, explorado pelos recursos semânticos, sonoros e visuais. O que Álvaro Garcia faz é desenvolver o que os concretistas pensavam e fizeram em seus videopoemas.

Por volta de 1952, um grupo de poetas se reuniu para criar o Noigandres<sup>33</sup>. É quando dão início a pesquisa poética em equipe, a “poesia experimental”, “poesia em progresso”, ou

<sup>33</sup> A palavra “noigrandes” traz como significado primeiro proteger do tédio, mas foi criada pelos seus integrantes como sinônimo de poesia em progresso, como lema de experimentação. Além do nome do grupo, Noigrandes também é o título da revista-livro — antologia poética publicada em cinco volumes — criada pelo grupo com o intuito de divulgar seus escritos e dos demais poetas, bem como de fazer um trabalho crítico do que viria a ser o Concretismo. Disponível em: [http://www.antoniomiranda.com.br/poesia\\_visual/noigandres\\_origem\\_e\\_significado.html](http://www.antoniomiranda.com.br/poesia_visual/noigandres_origem_e_significado.html). Acesso em: 19 jan. 2022.

seja, a poesia concreta. Os principais representantes do grupo são Décio Pignatari e os irmãos Haroldo e Augusto de Campos. Para o grupo, a experimentação e a inovação eram o carro chefe para se fazer poesia. O novo estava em construção no uso das distribuições gráficas das palavras para se criarem formas, paronomásias e imagem visual por meio do poema, tido como o mensageiro.

A partir dessas experiências, cria-se a ideia de poema-objeto. Essa forma de expressão que engloba a exploração das possibilidades criativas dando início a um ciclo de escrita no qual o poema que era apreciado em seu aspecto visual, sonoro e rítmico, vê-se a sua leitura potencializada pelas tecnologias. Essa onda inovadora de poesia requer uma atenção voltada para os espaços nos quais ela se instala e pode ser encontrada além da relação com a palavra e da quebra com a linearidade e com as considerações pré-concebidas. A página branca, aberta, o diálogo da poesia no espaço irregular e assimétrico, ressignificado e despido das “verdades”, são a tônica da produção da poesia concreta.

Assim, em seu início, a poesia concreta recebeu críticas diversas, tal como ocorreu com a literatura digital, o que é próprio da estranheza com o novo, comum a todo começo. O poema concreto “não se contenta com a permanência nos domínios incontestáveis da semiótica verbal. Ao apelar para outros códigos, ele se situa numa zona de fronteira” (Risério, 1998, p. 58), dotado de uma linguagem sem limitações, mas que está em um entrelugar, sem categoria plena.

A partir da leitura da poesia de Álvaro Garcia, identifica-se, dentre as preferências do artista, a presença do uso de recursos próprios da poesia concreta na construção de seus poemas. É evidente, por exemplo, o diálogo com o livro *O Ideograma* (1977), de Haroldo de Campos, principalmente na composição do livro *Grão* (2012), em que a imagem dos ideogramas chineses está presente evidenciando o uso de uma linguagem que não transmite som, mas conceitos que ultrapassam o visual. A seguir, imagens dos livros *Ideograma*, de Haroldo de Campos e *Grão*, de Álvaro Garcia.

**Figura 50 – Ideograma e Grão**



Fonte: Campos, 1977; Garcia, 2012.

Esses dois livros são exemplos de poesia concreta e digital e centram-se na imagem ideográfica, ou seja, aquela em que o aspecto gráfico do texto produz significados. Risério considera que há nesses textos “um signo-presença e não um signo-utensílio – isto é, impõe-se por sua forma física, seu ritmo gestual, sua qualidade pictórica” (1998, p. 59).

A poesia concreta, devido à sua interação com múltiplas linguagens e ao cultivo da liberdade de procedimento, irá tender para a hibridização de códigos que se desenvolvem na interação intersemiótica entre as artes, na exploração e no diálogo com recursos extra verbais. Esse processo consiste em uma ampliação da leitura, pois a palavra é iconizada no campo gráfico, o que exige outros esforços do leitor. Como nos ensina o poeta Décio Pignatari (1964), essa poesia concreta deve ser recebida de maneira aberta, livre e veio para expressar de modo informal os efeitos visuais da escrita. Nela, o espaço vazio do papel se torna um elemento expressivo que com a junção das imagens constrói um novo sentido para a leitura.

A construção do novo, a busca incansável dos poetas para fazer a poesia circular, ganhou espaço na arte digital que edifica novos universos, novas realidades, pela recombinação criativa de signos pré-existentes, atribuindo-lhes novos sentidos, como pela criação de outras formas, subvertendo a tradicional relação do poeta-autor-leitor, como pontuou Bacelar (2001).

Dessa forma, percebe-se que o projeto dos concretistas, ao buscar inovação na abordagem e na reformulação de temas e formas, visava utilizar o uso dos recursos disponíveis para elevar o poema ao status de produção artística expandida. Haroldo de Campos, ao abordar o fenômeno da criação poética concreta, destaca “para chegar a algo original era necessário, antes de mais nada, uma análise crítica prévia das heranças literárias” (Campos, 1975, n.p., *apud* Nascimento, 2018, p. 103). Esse apelo à reflexão sobre as influências literárias ressalta a

importância da tradição no contexto da inovação poética. A herança da poesia concreta reflete na poética de Álvaro Garcia manifestada na disposição gráfica dos poemas, na exploração visual e na visualidade dos caracteres chineses em sua poética até a incursão pela poesia digital.

### 2.3 - A escrita no digital: efemeridade, obsolescência, preservação, arquivo e memória

Fugaz como a memória eletrônica  
que desaparece com a modernidade.

Álvaro Garcia

Com a ascensão do computador e suas redes de comunicação, tem-se uma nova forma de acessar e compartilhar conhecimentos. O ciberespaço permitiu a interconexão de indivíduos em diferentes espaços geográficos, redefinindo a forma como pensamos, escrevemos e preservamos o registro de nossas ideias.

Nesse texto, tomamos como epígrafe a ideia de Lúcia Santaella, que, ao debruçar-se sobre a temática das tecnologias, mostra que a evolução digital passa a exercer um papel estruturante na sociedade informacional e comunicativa, na qual o computador se torna um meio de comunicação com e para o homem. O conhecimento da história da comunicação nos traz que o compartilhamento de ideias e informações é fato antigo. Quando trazemos essa premissa para o contexto computacional, sabemos que ele começa na década de 1950.

Na década de 1970, aumenta a complexidade do *hardware* e dos sistemas computacionais, começando um esforço coletivo para se desenvolver o *software*. Desse modo, a indústria computacional passa a se empenhar em prol da crescente demanda por *softwares* gratuitos, pois, até então, era necessário efetuar o pagamento para a utilização de qualquer licença.

É no contexto das licenças, dos *softwares* e da crescente onda do computador que, em setembro de 1983, a internet começa a circular entre nós. Para se pensar em um sistema operacional livre, foi criado pelo ativista e programador americano Richard Stallman, o projeto GNU (Gnu's, Not Unix), no intuito de que o *software* fosse estudado e modificado pelos usuários.

É no contexto de chegada do programa usado para simular a máquina de escrever e dos primeiros computadores portáteis que Álvaro Garcia adquire seu PCXT, chamado de *Lunch*

*Box* (lancheira), como fala em entrevista concedida à Patrícia Chanely Silva Ricarte e Rogério Barbosa da Silva, em 2014<sup>34</sup>:

Era como se fosse uma lancheira com um teclado, um monitorzinho de fósforo verde e um disquete para o programa (o processador de textos) e outro disquete para os seus dados. Então, meu primeiro contato com a informática veio por essa busca por um processador de textos, numa época em que nem isso existia (Garcia, 2014, p. 263).

**Figura 51 - Computador pessoal Pctx - portable**



Fonte: Unoeste.

Ao iniciar a escrita no computador, a descoberta da possibilidade de o processador de textos manipular com facilidade a palavra na tela dá origem à “Oficina Literária Informatizada”, que busca a experimentação de escrita coletiva fazendo o uso da máquina. Esse projeto é próximo daquele desenvolvido pelo Grupo Oulipo – Ouvroir de Littérature Potentielle –, em português, Oficina de Literatura Potencial, criado na década de 1960, em Paris, pelo escritor Raymond Queneau e pelo matemático François Le Lionnais. Em termos práticos, o projeto pode ser resumido como uma oficina de fazer literário ilimitado, infinito, potencialmente produtivo. Entre seus membros, podemos encontrar escritores, poetas, matemáticos e cientistas da computação que produziram obras dentro da Oulipo, como George Perec e Ítalo Calvino. As oficinas foram capitaneadas por Jacques Roubaud, poeta e prosador, estudioso da teoria do verso, propagador dos concretos na França.

No Brasil, Álvaro Garcia é pioneiro nessa vertente poética que incorpora o uso da tecnologia digital na criação de textos. Em entrevista intitulada “Conversa com Criadores Digitais Brasileiros”, concedida ao professor Rogério Barbosa e à Patrícia Ricarte, ele falou de sua experiência como artista digital ao discorrer sobre “descategorizar e recategorizar a poeisis a partir do digital”. Nessa conversa, o poeta aborda sua incursão no meio tecnológico digital e os aspectos que envolvem esse percurso:

<sup>34</sup> “Descategorizar e recategorizar a poeisis a partir do digital”. Entrevista concedida à Patrícia Chanely Silva Ricarte e Rogério Barbosa da Silva em 2014. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5007/1807-9288.2014v10n1p262>. Acesso em: 01 jan. 2023.

Acompanhamos, de certa forma, o que estava ocorrendo nessa área no país. Fizemos essa turnê rodando pelo Brasil para exibir esses poemas em 1987. Conversando com o Wilton Azevedo, fiquei sabendo que também foi nessa época que ele, Philadelpho Menezes e outros grupos estavam trabalhando. É nessa época também que temos o Arnaldo Antunes começando a trabalhar com isso. Tem também os irmãos Campos e outras pessoas ligadas à Poesia Concreta. Esse primeiro surto que acontece no Brasil ocorre mais ou menos nessa época. (Garcia 2014, p. 265).

Em 1992, quando o computador passa a reproduzir o som e começa a era dos CDs é que Álvaro Garcia cria o Ateliê Ciclope de Arte e Publicação Digital. A experiência com a palavra em movimento e com a visualidade começa a ser realizada também no lado sonoro da poesia, a multimídia e o audiovisual.

Nesse primeiro momento, a ideia de poesia para a tela ainda era a grande atração, mais até do que a questão da interatividade, que é posterior. A pesquisa era muito mais em torno da introdução do movimento, da leitura não-linear, do tamanho das palavras e da posição relativa delas, ou seja, da composição de uma tela móvel e em torno do que isso causava de transformação no texto e na poesia (Garcia, 2014, p. 263).

No caminho evolutivo da linguagem do *software* e do *hardware*, a literatura fez-se e faz-se presente em meios digitais. Vivemos a transição das tecnologias, tudo que é novo pode ser substituído ou envelhecer em um curto espaço de tempo. Os recursos digitais tal como os conhecemos são um embrião de possibilidades futuras, no qual as mídias digitais com/e a interatividade dominam a relação homem/máquina, máquina/máquina, combinando texto com sons, texto com imagens, palavras com movimentos, dentre outras possibilidades.

Junto com essas possibilidades, surge o problema da constituição de acervos. Os arquivos computacionais, que antes tinham aparência de ser eternos e até se falava na substituição da materialidade impressa, são vistos agora com os seus quase quarenta anos de vida (desde a chegada da internet), como mais efêmeros do que perenes.

Quando pensamos nos processos digitais, percebemos a efemeridade dos *softwares*, o que está relacionado ao seu armazenamento, obsolescência dos suportes e atualizações. Não conseguimos acesso às informações sempre que queremos, exatamente pelas atualizações ao longo de sua vida útil ou pela evolução tecnológica. Convivemos sempre com algum tipo de limitação ao acesso(s) de dados(s) que se tornam (in)disponíveis on-line ou que os dispositivos de armazenamento se tornam obsoletos, como o caso dos suportes físicos tais como disquete, dvd, cd, pen drive, o que torna o material menos acessível e diminui sua usabilidade.

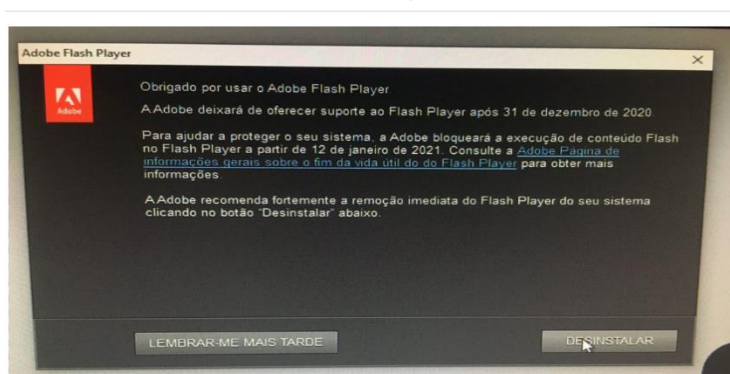
Ainda na entrevista “Conversa com Criadores Digitais”, Álvaro Garcia relembra o início de seu trabalho com o computador e fala sobre o processo de preservação de suas produções digitais.

Quando fizemos Quarteto de Sopros na década de 80, fizemos num pc xt, extremamente lento para os dias de hoje. O programa que rodava os poemas, em plataforma DOS não existe mais. Então o que tenho são os vídeos que fiz dos poemas rodando, pois daria muito trabalho fazê-los rodar. Quando fui fazer estes vídeos para preservar os poemas... no início dos anos 90, o computador era bem mais rápido, então os vídeos passaram em velocidade rápida, o que chamamos de fast forward. Tive que fazer slow motion neles para que ficassem na velocidade correta (Garcia 2014, p. 263).

Esta citação ilustra como o avanço tecnológico e a obsolescência de *softwares* pode apresentar desafios na preservação das obras digitais, e como os criadores digitais precisam encontrar soluções criativas para garantir a longevidade de seus trabalhos.

Todavia, antes de esses dispositivos portáteis de memória ficarem obsoletos, o *Flash*, ferramenta criada em 2001 para o desenvolvimento de *apps* multimídia em diversas plataformas, tem sua luz apagada em 31 de dezembro de 2020<sup>35</sup>.

**Figura 52: frame do aviso do desligamento do software *Flash***



Fonte: Mundo conectado.

Com essa forma de desenvolvimento tecnológico, tudo vai se tornando obsoleto na era da internet. No momento, a nuvem plataforma é a forma de ser onipresente para salvar/preservar a memória do digital perdida na vastidão da internet e, até então, trata-se do meio digital mais moderno e seguro de dados on-line. A necessidade de sua existência reflete na fragilidade da rede, pois corrobora a ideia de que o *modus operandi* da internet não é confiável para preservar um arquivo para seu usuário.

<sup>35</sup> Disponível em: <https://www.codigofonte.com.br/artigos/o-que-aconteceu-com-o-flash>. Acesso em: 01 nov. 2023.

Considerando essa perspectiva, escritores da era digital que já perderam seus textos armazenados buscam formas de salvar seus arquivos em suportes considerados “antigos” e mais confiáveis. Além disso, eles adotam estratégias diferentes, como manter sua página na web e *softwares* atualizados com frequência, na tentativa de garantir a segurança de seus dados. Essa abordagem pode ser vista como uma forma de “semi-onipresença do digital”, uma vez que os dados não estão constantemente disponíveis nem acessíveis a qualquer momento.

De acordo com Chun (2008), os arquivos digitais são efêmeros que duram, pois têm uma vida útil limitada e podem ser facilmente compartilhados, copiados e enviados. Enquanto a sociedade digital está em constante construção, o risco de perda das informações a acompanha, pois enfrenta-se juntamente com os avanços possíveis descontinuidades dos serviços de armazenamento, dos arquivos corrompidos e da incompatibilidade dos formatos de gravação. A preservação do conteúdo digital tornou-se um desafio significativo na era da informação, na qual os arquivos digitais são efêmeros e vulneráveis. Nesse cenário, escritores como Álvaro Garcia enfrentam o desafio de preservar seus trabalhos digitais enquanto lidam com a rápida obsolescência tecnológica. A acessibilidade contínua às suas obras digitais após 2020 é viabilizada pela preservação ativa realizada pelo próprio poeta, que mantém suas obras em arquivos analógicos e em formatos digitais “obsoletos”, como cd, dvd, pen drive e em atualizações constantes do seu Sítio de Imaginação Digital. Essa prática ressalta a importância de estratégias de preservação que permitam que a produção artística digital sobreviva à evolução tecnológica.

A colaboração e parcerias com arquivistas e instituições culturais, juntamente com a documentação cuidadosa dos aspectos técnicos, ajudam na manutenção das obras digitais. A exemplo, Perissinotto (2010), no artigo “A perenidade da inconstância: o desafio de preservar o imaterial”, fala que o projeto “Arquivando a vanguarda” tem como intuito preservar os arquivos da internet que vemos, lemos, ouvimos, interagimos, e que podemos tocar por meio da interação promovida pela tela do computador. O autor, ainda, faz quatro proposições de como preservar o digital: 1) a documentação; 2) a emulação; 3) a migração; e 4) a recriação:

A documentação, uma estratégia de preservação usada com outros tipos de arte, registraria o trabalho em instantâneo e suas descrições. A emulação faria uso de um computador novo com o software de um computador antigo, permitindo, dessa forma, mostrar uma produção artística digital feita no passado. A migração substituiria o código de um trabalho antigo feito para um computador ultrapassado por um código novo fazendo com que esse trabalho possa ser rodado em uma máquina mais recente. Em casos em que não for possível usar os recursos de emulação e migração, e dispondo apenas dos registros instantâneos do trabalho e da sua documentação, seria feita então uma recriação da obra, sendo essa, a última estratégia, arriscada no sentido

de não garantir em seu resultado final a fidelidade à obra original (Perissinotto, 2010, p. 60).

No Brasil, o “Atlas da Literatura Digital Brasileira”<sup>36</sup>, hospedado na plataforma [www.observatorioldigital.com.br](http://www.observatorioldigital.com.br), constitui-se como a principal e mais completa biblioteca digital de referência que visa mapear, preservar, documentar e divulgar as produções e manifestações literárias brasileiras, além de contar com um acervo crítico das obras digitais.

**Figura 53: Atlas da Literatura Digital Brasileira**



Fonte: Observatório Digital / Atlas Digital.

Há também o site Literatura Digital<sup>37</sup> (2012) que registra o pensamento e as ações de um movimento em defesa da leitura e da literatura na era digital. Nele há trabalhos acadêmicos, projetos de “Literatura Digital – o Litdigital” e um espaço para auxiliar o professor em projetos de literatura digital em sala de aula.

**Figura 54 - Site do movimento Literatura Digital**



Fonte: Literatura Digital

<sup>36</sup> Disponível em: <https://atlasldigital.wordpress.com/>. Acesso em: 18 jan. 2023.

<sup>37</sup> Disponível em: [literaturadigital.com.br](http://literaturadigital.com.br). Acesso em: 18 jan. 2023.

Outra grande referência para o Brasil em termos de preservação da memória digital é o FILE - Festival Internacional da Linguagem Eletrônica<sup>38</sup>, que se constitui como um grande arquivo eletrônico rígido, que conta com centenas de produções estéticas digitais. Há também o livro impresso e eletrônico *Teoria do digital: dez anos do FILE* (2010), que reúne artigos de renomados pesquisadores e pensadores do Brasil e do exterior que discutem a respeito da transversalidade da arte, da ciência e da tecnologia.

**Figura 55 - Cartaz do FILE 2023**

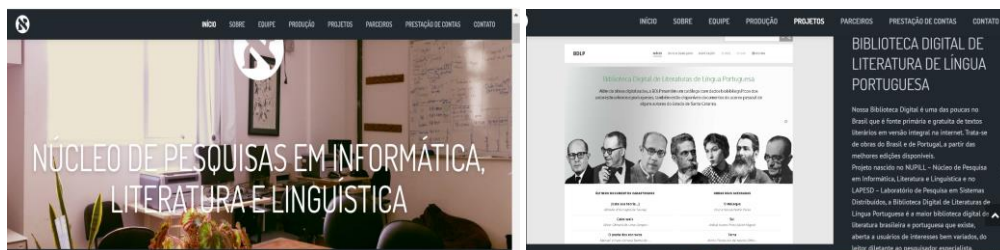


Fonte: [www.file.org.br](http://www.file.org.br)

Na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), há o Núcleo de Pesquisa em Informática, Literatura e Linguística (Nupill) que tem como objetivo desenvolver pesquisas a respeito de textos literários em meio digital, da sua criação à leitura, que utilizam dispositivos e processos da informática. O núcleo digitaliza obras diversas e ainda conta com a maior Biblioteca Digital de Literaturas de Língua Portuguesa (BDLP), na qual encontra-se um catálogo com dados bibliográficos dos autores brasileiros em português. A biblioteca é aberta, gratuita e conta com textos literários em versão integral na internet.

<sup>38</sup> Disponível em: <http://www.file.org.br>. Acesso em: 18 jan. 2023.

**Figura 56 - Imagem do Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Linguística**



Fonte: <http://www.nupil.ufsc.br>

À vista dessa efemeridade e da instabilidade veloz que se instala na informação digital, marcada pela necessidade de atualizações frequentes, a preservação de acervos digitais é uma questão que já está sendo discutida. Seria possível criar um espaço físico para conservação e disponibilidade de acesso, uma biblioteca digital “analógica”? Certo é que o acervo das informações digitais vai sendo armazenado pelos seus criadores e documentado por pesquisadores. Documentar e preservar as manifestações literárias e obras digitais hoje é entender que a literatura, como arte e gênero emergente, faz parte da estética da cultura digital.

Assim, esses projetos e sites são maneiras de preservar a história que se construiu e que se constrói sobre a literatura digital. Nisso reside a importância da preservação para o acesso aos conteúdos e obras, pois os *softwares* e *hardwares* se modificam velozmente, o que torna necessário uma atualização constante, a fim de mitigar o risco de ficarem obsoletos.

Com base nas experiências de criação em formatos impressos e digitais, dez anos antes da obsolescência do *Flash*, Álvaro Garcia já refletia e alertava sobre a importância do cuidado no armazenamento de bibliotecas, independentemente de sua composição, seja ela composta por livros físicos ou digitais.

Na verdade, não há restrição ao armazenamento e arquivamento de textos e obras em meio digital. Uma biblioteca tradicional com livros impressos precisa de espaço para ser construída e também gente para cuidar das obras, proteção e intervenção contra traças e cupins etc. Uma biblioteca digital precisa de um servidor com conexão à internet e ao invés de traças e cupins é preciso cuidar das obras no sentido de protegê-las contra vírus, fazer backups etc. O que é importante frisar é que em ambos os casos há custos e trabalho para isso (Garcia, 2009, n.p.).

Esta citação de 2009 mostra que Álvaro Garcia já discutia sobre o cuidado e a preservação do patrimônio literário, independentemente do meio em que ele se manifesta. Sua abordagem evidencia que a literatura contemporânea, incluindo a poesia digital, também requer atenção e esforço no que diz respeito à sua conservação. Nesse contexto, a documentação e preservação das obras e os conteúdos digitais se tornam primordiais. Além de manter sua

integridade, essa tarefa desempenha um papel essencial na promoção e reconhecimento dessas obras no futuro.

## 2.4. A literatura no cenário da cultura digital

Os livros não vão desaparecer,  
mas também não vão escapar  
dos efeitos das tecnologias  
digitais que os interpenetram.

N.K. Hayles

Pensar a literatura contemporânea digital é investigar várias linguagens e diferentes campos de conhecimento, tais como as artes, a música, a pintura, o cinema. É certo, deste modo, que a literatura digital navega por essas e outras ondas artísticas, sejam elas criadas ou recriadas.

Na literatura, campo no qual se sustenta nossa discussão, a poesia se expande com a chegada do computador e da internet, de modo que a linguagem poética, mesmo já tendo experimentado uma infinidade de formas, inova-se a partir de seu diálogo com outras artes e com a tecnologia<sup>39</sup>. Como pontuou Chartier (1999) a escrita, especialmente no contexto da literatura, está experimentando mudanças significativas com a introdução de novos suportes e tecnologias. A referência à "violência" pode indicar a natureza disruptiva dessas transformações, sugerindo que as mudanças nos meios de escrita e publicação têm impactos profundos e, por vezes, abruptos na tradição mais longa da cultura escrita. O uso de "violência" pode refletir sobre a rapidez e a intensidade com que as formas tradicionais de escrita estão sendo modificadas ou substituídas por tecnologias mais recentes

Para falar de literatura e tecnologia, embasamo-nos principalmente nos estudos da crítica literária estadunidense N. Katherine Hayles, notável por sua contribuição aos campos da ciência, literatura e tecnologia, sobretudo por lançar, em 2008, o livro de teoria *Electronic Literature - New Horizons from literary*, em português *Literatura Eletrônica – novos Horizontes para o Literário*<sup>40</sup>, no qual ela consolida o termo Literatura Eletrônica. No prefácio, o livro já anuncia que foi escrito em meio digital.

<sup>39</sup> Na presente tese, utilizamos a palavra “tecnologia” para nos referirmos à representação da tecnologia digital, pois cada tempo traz suas tecnologias.

<sup>40</sup> Em 2009, o livro de Hayles foi traduzido para o português, ele apresenta um grafismo próximo ao original. Essa versão traduzida que usamos como base dos estudos sobre a literatura em ambiente digital.

O interessante para os estudos de literatura e tecnologia é que este livro nos apresenta na prática o acesso ao meio eletrônico. Isso se dá por meio de sua introdução, chamada de “Leia-me”, na qual há um arquivo em meio digital com instruções detalhadas sobre o acesso e a instalação de um *software* – ferramenta fundamental para se produzir livros digitais – e sobre como ler a obra no digital. Nesse formato, o que se percebe é que o “leia-me” na introdução da obra leva o leitor, antes de lê-la, a refletir sobre sua natureza digital, pois exige dele atenção diferenciada, uma vez que a obra no digital altera o ato da leitura. Essa alteração se dá exatamente pela interação do humano *versus* máquina. Junto ao livro é disponibilizado um CD (somente na edição americana) no qual encontramos diversas obras de literatura eletrônica, bem como o acesso ao site Electronic Literature Organization. Na versão americana e na brasileira, o leitor encontra o site <https://newhorizons.eliterature.org/>, no qual há inúmeras publicações a respeito do ensino de literatura eletrônica.

Em sua obra, Hayles apresenta novos horizontes da literatura, a partir da (inter)relação do homem com a máquina, bem como as inferências entre os novos modos de criar e ler a literatura na tela e no papel. Fato é que essa velocidade nos modos de ver e conceber a cultura escrita traz consigo questionamentos sobre o lugar do livro na era digital, do seu “fim”, quando ao se referir ao suporte impresso.

Maurice Blanchot, em *O livro por vir* (2005), tece considerações importantes sobre esses questionamentos envoltos pelo livro, acerca da longevidade literária,

Às vezes nos fazem estranhas perguntas; esta, por exemplo: "Quais são as tendências da literatura atual?" ou então: "Para onde vai a literatura?" Sim, Pergunta espantosa, mas o mais espantoso é que, se há uma resposta, esta é fácil: a literatura vai em direção a ela mesma, em direção à sua essência, que é o desaparecimento (Blanchot, 2005, p. 285).

O que observamos ao longo das discussões sobre esse fim é a transformação da literatura, no tempo e na linguagem, todavia, mantendo sua essência. Essa ideia reflete o pensamento de Hayles que argumenta que “os livros não vão desaparecer, mas também não vão escapar dos efeitos das tecnologias digitais que os interpenetram” (Hayles, 2009, p. 185). Assim, Hayles está argumentando que a literatura impressa não está se extinguindo, mas acompanhando as mudanças tecnológicas. Os livros físicos tradicionais podem coexistir com as novas formas de literatura digital, como e-books, hipertextos e outros. A essência da literatura continua, mas a forma como ela é produzida, veiculada e lida é que está em transformação. Segundo Hayles, a literatura eletrônica não pode ser vista pela ótica da impressa, ela precisa ser vista pensando nas especificidades dos meios digitais

[...] as tecnologias digitais fazem mais do que marcar a superfície dos romances impressos contemporâneos. Elas também colocam em jogo dinâmicas que interrogam e reconfiguram as relações entre autores e leitores, seres humanos e máquinas inteligentes, códigos e linguagem (Hayles, 2009, p. 185).

O que vimos, desde a chegada da internet e as discussões que dela advém acerca do livro impresso, é que a era digital popularizou a literatura de modo que houve uma valorização na rede dos diversos formatos e concepções do livro, pois o importante é a leitura em diversas modalidades e suportes. Ademais, o suporte tradicional continua no seu lugar de tradição.

Santaella (2005) argumenta que a cultura digital vai além ao aprofundar e intensificar os meios de utilização do computador como uma ferramenta versátil capaz de converter todas as formas de informação, como texto, som, imagem e vídeo, em uma linguagem universal. Essa ideia enfatiza a capacidade da cultura digital de integrar diversas formas de mídia em uma linguagem comum, possibilitando uma comunicação mais abrangente e acessível.

A partir de 1999, com a intensificação das manifestações literárias digitais, aparecem também as críticas sobre esse tipo de literatura, sobretudo porque ela não está dentro dos “padrões” canônicos. Mas Homi Bhabha, em *O Local da Cultura* (1998), mostra-nos que um estereótipo é criado para demonstrar que algo não se classifica ou não se corresponde a uma realidade já concebida. O pensamento de Bhabha se firma como uma nova forma de compreender uma nação, que se propõe a ser livre de preconceitos, evidenciando as minorias, isto é, os grupos historicamente excluídos. A ideia defendida por esse autor tem como intuito promover uma visão de pertencimento unificado, no qual a diversidade é reconhecida e respeitada, buscando estabelecer uma identidade nacional que seja inclusiva e horizontal.

Essa colocação leva-nos a refletir acerca das manifestações presentes em obras e teorias já firmadas, bem como outras que estão em construção à medida que ela acontece. Nesse sentido, as colocações de Bhabha são importantes para que possamos pensar o local da cultura do outro, em específico, o local da escrita do outro, a qual deve ser aceita porque é por meio da linguagem que os sujeitos se reconhecem.

Assim sendo, entendemos que a literatura se apresenta pelo compartilhamento de diversas manifestações, pois ela não nasce cânone, ela se firma, e para isso acontecer é necessária sua permanência, isto é, tempo. A arte literária é um processo contínuo de criação, avaliação e reconhecimento.

A ELO<sup>41</sup>, em 2009, publicou em seu site e em CD-ROM, uma coletânea de obras digitais, no intuito de promover os textos criados por meio das plataformas digitais. Tal coletânea foi organizada pela pesquisadora Digital, Katherine Hayles. Ela apresenta a literatura como

Uma obra artística deve conter palavras ou sons que se aproximam de palavras, tais como a arte protossemântica da “poesia sonora”, [...]. Eu diria que, embora possamos desejar manter esse critério de arte verbal para a “literatura”, precisamos de uma categoria mais ampla que englobe o tipo de trabalho criativo em exibição na CLE<sup>42</sup>. Proponho o termo “literário” para esse propósito definindo-o como trabalhos artísticos criativos que interrogam os contextos, as histórias e as produções de literatura, incluindo também a arte verbal da literatura propriamente dita (Hayles, 2009, p. 22).

Essa tentativa de definição do termo para as criações digitais feitas com a mediação do computador demonstra que o valor da arte literária também se apresenta no digital, exatamente por mostrar como ela é uma arte que se expressa em meios e modos diferentes, que se adequa aos tempos novos e que também mantém suas raízes, não abdicando do diálogo com as diferentes tradições literárias.

## 2.5. Literatura digital, literatura digitalizada e a literatura no digital

O processo evolutivo das tecnologias desde a pré-história é um processo de crescimento multiplicação e diversificação das possibilidades humanas de criar linguagem. A evolução digital se inicia na Revolução Industrial, quando se deu o surgimento de máquinas capazes de competir com nossa capacidade de produzir e reproduzir linguagens.

Lúcia Santaella

---

<sup>41</sup> Expomos neste trabalho as traduções livres sobre os conceitos que a Organização da Literatura Eletrônica apresenta sobre os textos escritos em ambiente digital. No original: “To bring born-digital literature to the attention of authors, scholars, developers, and the current generation of readers for whom the printed book is no longer an exclusive medium of education or aesthetic practice; 2. To build a network of affiliated organizations in academia, the arts, and business; 3. To coordinate the collection, preservation, description, and discussion of works in accessible forums, according to peer-to-peer review standards and technological best practices.” Disponível em: <https://www.eliterature.org/about>. Acesso em: 15 abr. 2023.

<sup>42</sup> CLE é a uma coletânea de projetos de literatura eletrônica que foi disponibilizado na época em CD-Rom e que também se encontra no site <https://collection.eliterature.org/1/>.



Aqui no Brasil, o site Observatório da Literatura Digital Brasileira<sup>43</sup> oferece-nos um acervo diversificado de distintas obras digitais, com aparato teórico e crítico sobre elas, projetos sobre preservação e ensino sobre a literatura digital, bem como define o que entende por literatura digital:

aquela literatura que, no contexto das novas mídias e dos novos espaços da digitalidade, faz uso das suas potencialidades, funcionalidades, além de lidar com as suas limitações. Em outras palavras, é uma literatura que experimenta diretamente com o código ou com os meios digitais, de tal forma que seria absolutamente impossível que se fosse meramente transposta ao papel. (Antunes, on-line, n.p.)

A literatura digital, então, ao utilizar dos mecanismos oferecidos pelos códigos computacionais, manipula-os, apresentando seus experimentos de som, imagem, performances e movimentos aliados à organização da palavra. A palavra no digital exige uma leitura sem as expectativas advindas da leitura no impresso (posição de leitura, letras ocupando o espaço do papel, estilos literários). Nesse sentido, “as literaturas digitais estão impondo outra forma de entendermos suas poéticas não só à luz de suas técnicas artísticas e estéticas específicas, mas, agora também, a partir de suas condições tecnológicas” (Santos e Sales 2011, p. 19).

Todo texto escrito na contemporaneidade apresenta suas especificidades computacionais por incorporar características ou elementos que estão relacionados ao uso de computadores, como *software*, redes digitais e outros recursos tecnológicos, além de incluir a formatação de texto, hiperlinks, recursos multimídia, entre outros. Logo, o que diferencia o texto digital é exatamente os *softwares* criados que constroem a linguagem literária com seus efeitos, como o extinto *Flash*, da Adobe.

Quando falamos das escritas digitais, não nos referimos a tudo que é escrito no computador, mas sim aos conceitos de obras criadas nas plataformas eletrônicas que utilizam a tecnologia para dar “vida” ao texto na tela. É a capacidade da tecnologia digital de revolucionar a produção e o consumo de textos, oferecendo possibilidades criativas e interativas que vão além da simples transposição de texto impresso para o digital. Como argumenta o professor Edgar Kirchof,

A tecnologia digital não permite apenas “digitalizar” todo e qualquer texto já existente em suporte impresso ou utilizar diferentes plataformas de mídia para construir narrativas transmídia. Ela também permite “produzir” textos de maneiras antes impossíveis. Com inúmeros programas existentes, é possível criar textos híbridos e dinâmicos que mesclam recursos de hipertexto, multimídia, hipermídia, interatividade, agregando som, letras, imagens, movimento e possibilidade de ler utilizando múltiplas plataformas (Kirchof, 2016, p. 208).

Isso demonstra que a tecnologia digital expande as possibilidades de criação textual, permitindo a produção de conteúdo inovadores e dinâmicos que exploram recursos multimídia e interatividade, alcançando novos patamares na forma como as informações são transmitidas e acessadas. Nisso é necessário diferenciarmos a escrita digital da digitalização de textos.

A literatura digitalizada é um termo comum hoje e, às vezes, ainda confundido com a literatura digital. Um texto digitalizado, assim como todo texto, passa pela tela do computador, porém, a diferença consiste em que digitalizar um documento não o torna digital, no sentido aqui estudado da criação de textos digitais, com seus sons, performances, letras e imagens em movimentos. A digitalização baseia-se em converter um arquivo impresso em um formato digital para que sua leitura seja possível, além do papel, também em tela eletrônica.

Para Hayles (2009, p. 61), “a literatura do século XXI é computacional”. Essa fala expressa a obviedade de que quase toda escrita é fruto do computador, seja ela uma obra digital ou impressa. Para a pesquisadora da cultura digital,

Quase todos os livros impressos são arquivos digitais antes de se tornarem livros. Essa é a forma em que as obras são escritas, editadas, compostas e enviadas a máquina computadorizadas que as produzirão como livros. Elas devem, então, ser propriamente consideradas **textos eletrônicos** para os quais a forma impressa é o produto final. Embora a tradição impressa logicamente influencie a forma como esses textos são concebidos e escritos, **a digitalidade** também deixa sua marca, especialmente no aumento dos best-sellers (Hayles, 2009, p. 61, *grifo nosso*).

Trata-se de uma literatura diferente da literatura eletrônica, uma vez que para esta última, sua “natureza computacional não é periférica ou incidental [...], mas central para seu desempenho, execução e interpretação” (Hayles, 2009, p. 62). À vista disso, digitalizar um texto para seu arquivamento é uma forma de preservar, conservar e disponibilizar acesso para os internautas on-line ou não, pois segundo Hayles, esse formato é “mais que um modo de produção material (embora o seja), a digitalidade tornou-se a condição textual da literatura do século XXI” (Hayles, 2009, p. 185).

A digitalização de obra digital não é possível de se conceber. Isso se dá pelas especificidades próprias dessa arte criada dentro de *softwares* de linguagem multimidiática, que estão para além do texto verbal, e há, ainda, a presença de texto falado, som, performances etc.<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup> Algumas informações desta tese, como links que levam ao texto digital do autor, tornam possíveis a interação deste texto com a obra digital do referido autor. Dessa maneira, ler este texto conectado à internet é a maneira de o leitor verificar, por sua própria conta, boa parte do que escrevemos aqui.

Um outro termo que trazemos é literatura no digital, que entendemos, por sua vez, como aquela hospedada no ambiente digital, como *e-books*, *e-readers*, as produções literárias que circulam em rede, como os blogs, as redes sociais.

Desde o aparecimento da literatura no ciberespaço e a profusão quantitativa e qualitativa de seus formatos, protótipos e estilos, ela recebeu várias nomenclaturas desde a década de 1960 até se consolidar como literatura eletrônica em 1999, a partir da ELO, e no Brasil como Literatura Digital. Tais codinomes são: “literatura gerada por computador”, “literatura informática”, “infoliteratura”; “literatura algorítmica”; “literatura potencial”; “ciberliteratura”; “literatura generativa”; “hiperficções”; “texto virtual”; “geração automática de texto”; “poesia animada por computador”; “poesia multimídia” (Santaella, 2012).

Na escrita concebida no digital, temos um entrelaçamento de técnicas e códigos com a palavra que não se encontra sozinha, à disposição do leitor para decifrá-la, mas a palavra irá se reconfigurar na tela, de modo que, em seu espaço de circulação, encontramos outros significantes que vão interferir no ato da leitura. A exemplo de obra digital nascida e criada a partir de recursos das plataformas tecnológicas, apresentaremos, no capítulo seguinte, *Grão* (2012) e *Poemas de Brinquedo* (2016), de Álvaro Garcia.

As referidas produções foram concebidas a partir de recursos tecnológicos que tornam possível a união de enunciados verbais, visuais e sonoros, todos inseridos em ambiente digital. Essas obras digitais aprofundam a exploração do meio digital, principalmente com o texto poético, dando vida a palavra, permitindo a interação mais direta com ela.

Diante disso, a tecnologia digital, munida de suas ferramentas interativas, desdobra-se como um vasto território de possibilidades, convidando os leitores a explorar as obras por ela criadas de modo não linear, desbravando caminhos de hipertexto, clicando em links e interagindo com elementos multimídia. Além disso, o próprio ato físico de interagir com os dispositivos eletrônicos, como o tocar na tela e o usar o mouse, exerce uma influência palpável na relação do interator com o conteúdo. Essa interação com a tecnologia digital cria uma experiência que transforma o modo de ler em um ato colaborativo.

### **CAPÍTULO 3 – DO IMPRESSO AO DIGITAL: LEITURA DAS OBRAS *VIAGEM COM O RIO SÃO FRANCISCO*, *GRÃO* E *POEMAS DE BRINQUEDO***

(...) escrevo com o corpo.  
Poesia não é para compreender,  
mas para incorporar.  
Entender é parede;  
procure ser uma árvore.

Manoel de Barros

Quando discutimos o objeto-livro nas obras de Álvaro Garcia, expandimos nosso olhar para além das páginas impressas, abrangendo também o domínio digital. Seus escritos transcendem as categorias convencionais dos livros, manifestando-se em suportes tanto impressos quanto digitais. Essa ampliação de perspectiva nos convida a considerar o livro não apenas como uma entidade física, mas como uma experiência multifacetada que se desdobra em formatos e plataformas diversas, é a linguagem poética ultrapassando fronteiras.

Na elaboração desta tese, foram escolhidas três obras para uma leitura mais detalhada. Dentre os textos impressos de Álvaro Garcia, foi escolhido o livro de poemas *Viagem com o Rio São Francisco*, escrito no início de sua carreira. A escolha desse texto é feita com o propósito de apresentar um exemplo de trabalho individualizado em formato impresso. Posteriormente, exploraremos a escrita digital, no qual a figura autoral não se restringe apenas ao poeta, mas também abrange as outras vozes artísticas envolvidas nos projetos *Grão* (2012) e *Poemas de Brinquedo* (2016).

#### **3.1. “O velho Chico” na poética de Álvaro Garcia: influências e antropofagia literária**

Nada mais original,  
nada mais próprio do  
que nutrir-se dos outros.

Paul Valéry

A escolha de *Viagem com o Rio São Francisco* se deu por notarmos nele elementos relacionados à antropofagia literária e temas de conhecimentos gerais, tais como os cronistas que visitaram o Brasil e deixaram em escritos suas vivências de quando visitaram/exploraram

o rio São Francisco, e sobretudo, pela importância central do “velho Chico” para a história e vida dos brasileiros.

É importante considerar também que há nesse livro e na poética de Álvaro Garcia um diálogo criativo com a poesia de Manoel de Barros, abraçando a ideia de “escrever com o corpo”, como uma aproximação poética, na qual a noção de poesia escrita com o corpo permeia integralmente sua obra. O livro *Viagem com o Rio São Francisco* estabelece uma conexão com a poesia de Manoel de Barros, enfatizando que a poesia não deve ser meramente entendida, mas sim, incorporada, sentida em um nível visceral, em que o corpo se torna a própria expressão da vida poética. Da mesma forma em que uma árvore depende de raízes arraigadas na terra, a poesia requer ser absorvida e incorporada no ser/corpo do leitor.

A referência à antropofagia sugere que o livro em análise segue tais princípios por envolver, incorporar e transformar influências literárias estrangeiras em algo genuíno e original, que reflete a identidade do poeta<sup>45</sup>. Assim, o nosso poeta incorpora em sua poética influências que transcendem as palavras escritas e envolvem os leitores em uma leitura profunda.

Desde os anos de 1500, inúmeros viajantes estrangeiros registraram por meio de relatos suas viagens ao Brasil. Esses relatos decorrem de informações sobre o lugar a ser percorrido. Nos registros, os viajantes descrevem e analisam a exploração do meio natural e das riquezas encontradas. No amplo cenário de relatos de cronistas, selecionamos dois autores estrangeiros que viajaram pelo rio: o botânico francês Augustin François César Prouvençal de Saint-Hilaire, em sua *Viagem às nascentes do Rio São Francisco* (1830) e o inglês Richard Burton, com *Viagem de canoa de Sabará ao oceano Atlântico* (1867).

Os livros de Saint-Hilaire e de Burton são um misto de impressões sobre a viagem ao território mineiro e as águas do “velho Chico”. Suas experiências forneceram relatos históricos e culturais valiosos nas abordagens geográficas, ecológicas, nos aspectos econômicos e sociais relacionados ao rio e à cultura das populações ribeirinhas. Essas informações e leituras foram determinantes para Álvaro Garcia viajar pelas águas do rio e escrever seu livro de poemas.

---

<sup>45</sup> Fazemos referência, neste contexto, à antropofagia que remete ao Movimento Modernista de 1920, especificamente após o *Manifesto Antropófago*, de Oswald de Andrade, em 1928.

**Figura 58 - Imagens dos livros impressos**



Saint-Hilare 1830; Burton 1867; Garcia 1987.

O livro *Viagens com o Rio São Francisco* foi escrito entre 1985 e 1987. Nele, Álvaro Garcia trabalha de forma poética, em versos livres, poemas sequenciais que descrevem a um só tempo a viagem do rio e a sua, a do poeta, viagem pelo rio. O trajeto feito pelo curso do São Francisco da nascente até a foz é a metáfora da vida do viajante e da vida do próprio rio, existência mútua e unificada de ambos, perceptível logo na cabeceira da primeira página em que começa o poema-rio:

quando o corpo recebe o primeiro sinal. a nascente do rio.

ela fez-se  
fino pulso  
fio de cobre  
torneira aberta  
gotejamento

(Garcia, p.7, 1987).

Desde esse início do poema, pode-se, portanto, ver a ideia de poesia incorporada, de poesia escrita com o corpo, defendida por Manoel de Barros. O título de entrada do poema sugere o início e o despertar. A comparação entre “o corpo” e “a nascente do rio” pode ser interpretada como uma referência ao início da vida ou a um momento que lembra o surgimento do rio a partir de sua nascente. O corpo do viajante está amalgamado ao corpo do rio e tornam-se um só elemento de composição poética.

Os poemas deste livro se estruturam de modo fragmentado, criando uma sensação de espaço e pausa entre cada palavra. Essa estrutura pode ser lida como uma representação visual

do próprio gotejamento da nascente, marcando a persistência e acumulação da água ao longo dos milhares de anos, mas também como se cada palavra fosse uma gota caindo lentamente.

Os versos poéticos que iniciam o livro/rio descrevem de modo gradual e fluido a transformação da nascente. As expressões “fino pulo”, “fio de cobre” são progressões que sugerem a passagem da nascente de uma forma sutil e delicada para seu momento mais substancial, em que ela vai ganhar corpo. O poema sugere, ainda, noções de início, ou talvez de princípio de tudo, transformação e fluxo. Essas noções podem ser um convite a contemplar a imagem do rio e seu processo gradual de mudança e ao mesmo tempo um convite para ser o corpo do rio, sem distância, tendo no corpo de homem a percepção das transformações da natureza sofridas desde a chegada dos cronistas até sua feitura. Esses elementos evocam uma atmosfera de serenidade, introspecção e plenitude.

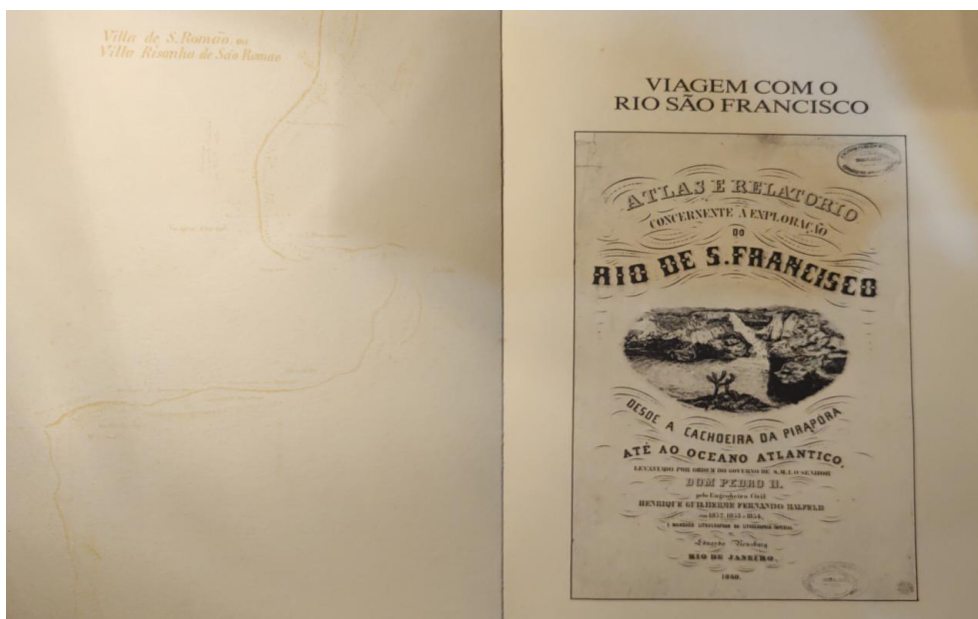
Essa realização poética (corpo do rio – corpo do viajante), em *Viagem com o Rio São Francisco*, vem acompanhada da proposta antropofágica da arte brasileira. Exemplo disso pode ser visto desde o título da obra. O longo título – *Viagem com o Rio São Francisco - de Casca D’anta à Vila Risonha de Santo Antônio da Manga e São Romão, e dali ao Oceano Atlântico - ou 26 peças para um diário de vida* – remete o leitor, por exemplo, ao primeiro título do livro do alemão Hans Staden, *História Verídica e descrição de uma terra de Selvagens, Nus e Cruéis comedores de seres humanos, situada no Novo Mundo da América, desconhecida antes e depois de Jesus Cristo nas terras de Hessen até os Dois Últimos Anos, visto que Hans Staden, de Homberg, em Hessen, a conheceu por experiência própria e agora a traz a público com essa Impressão, ou Duas viagens ao Brasil*.

O mesmo gesto criativo da apropriação também pode ser visto na proposta do projeto gráfico do livro feito por Paulo Bernardo Vaz, pela remissão que faz ao aspecto dos livros antigos. Sua capa traz um tom amarelado como se fossem marcas do tempo, com título extenso. Como os escritos de outros tempos, Álvaro Garcia resgata termos antes usados pelos cronistas ao relatar as viagens ao Brasil. Essa apropriação do texto do outro revela a intenção do poeta em conectar o presente – da escrita do livro – com o passado histórico do rio, reinterpretando e reconfigurando o rio, a partir da perspectiva de um brasileiro nato que incorpora ao seu texto tanto seu próprio corpo quanto os elementos da cultura, da história e das tradições, reconfigurando-as.

Ainda como elemento de capa há o mapa do rio e o símbolo da rosa dos ventos retirada do livro *Explorations Scientifiques au Brésil - Hydrographie du Haut Saint-Francisco et du Rio*

*das Velhas, de 1865*<sup>46</sup>. Há na contracapa, folha de rosto e quarta folha, ilustrações retiradas do Atlas do engenheiro Henrique Guilherme Fernando Halferd (1860) concernente à exploração do Rio São Francisco, desde a cachoeira de Pirapora até o Oceano Atlântico. Vejamos a imagem do verso e a segunda capa do livro:

**Figura 59 - Viagem com o Rio São Francisco**



Fonte: Garcia, 1987.

Tais informações ajudam e orientam o leitor na viagem poética sobre/do rio e, de forma antropofágica, evidenciam a assimilação, apropriação das ideias já concebidas pelo outro nas narrativas sobre o mais nacional rio do Brasil e o mais mineiro dos rios. Trata-se evidentemente de uma forma de deglutição do “modelo” já posto e, a partir dos efeitos dessa deglutição, criação de uma poesia influenciada pelas fontes absorvidas, mas nova, de forma livre, autônoma, única em sua expressão e até mesmo irônica, o que permite a liberdade criativa.

Para além do que é visto desde a capa, a assimilação do modelo existente é vista como um ponto de partida para a criação poética. O poeta deixa evidente que devorou outros autores na criação de seu livro-rio. No decorrer das páginas, há ilustrações que acompanham os poemas, como no livro dos cronistas, em que as ilustrações/xilogravuras auxiliam a leitura. Tal abordagem de assimilar as ideias dos cronistas constitui-se um ato de apropriação, no qual as

<sup>46</sup> Informação presente no verso da folha de rosto do livro *Viagem com o Rio São Francisco*.

ideias concebidas por outros autores são incorporadas e transformadas na criação poética ao dar relevância ao rio como símbolo de identidade nacional.

Essa ideia de assimilação/apropriação pode ser inferida por meio do conceito de que a cultura brasileira deveria ser dinâmica e adaptável, absorvendo influências externas e transformando-as em arte nova. Ao invés de se submeter passivamente às influências estrangeiras, os modernistas brasileiros propuseram uma atitude ativa de apropriação cultural, crítica e criativa, ao mesmo tempo. Ao se apropriar do conceito de Antropofagia em suas produções, Álvaro Garcia inspirou-se nos escritores que já escreveram sobre suas viagens ao Rio São Francisco, devorando a cultura deles a fim de criar relatos poéticos de uma viagem nova, que tanto fala de uma identidade brasileira quanto de uma viagem particular, humana do sujeito que se torna rio, ou parte do rio.

Esse modo de incorporar e absorver o Outro, encontrado em *Viagem com o Rio São Francisco*, assemelha-se ao ritual antropofágico indígena, descrito por Hans Stadem, e utilizado por Oswald Andrade no Modernismo como forma simbólica de assimilação de poder e conhecimento e de liberdade artística, apresentando em sua composição o que foi útil para desenvolver sua própria identidade de escrita que reflete sua experiência pessoal e cultural enquanto processo de devorar e reaproveitar as influências literárias diversas para criar sua voz literária autêntica. Isso destaca a continuidade da influência modernista na literatura contemporânea do Brasil e a capacidade de os autores dialogarem com o passado de modo inovador.

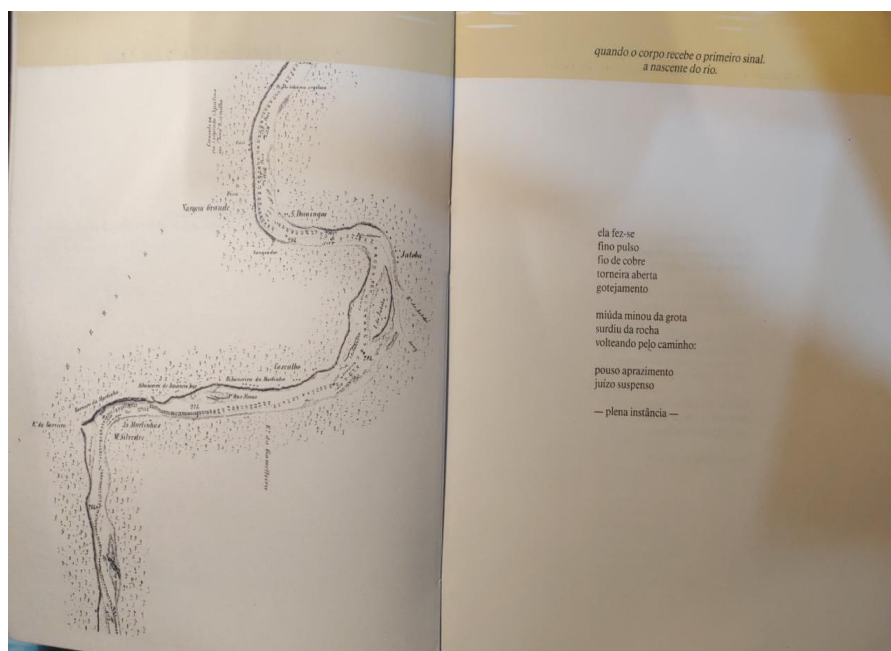
O Manifesto Antropófago Oswaldiano, com sua abordagem de antropofagia cultural, é, sem dúvidas, uma obra influente e multifacetada que transcende a literatura e penetra nas mais diversas áreas do conhecimento, como psicologia, política, antropologia, filosofia, história e literatura. Sua linguagem ousada, inovadora, sintética e incisiva, sem pontos e vírgulas, rítmica, fragmentada, com ausência de preposições e conjunção remetem à linguagem indígena (Azevedo, 2012). Essa filosofia do manifesto se reflete na escrita de Álvaro Garcia não apenas por meio da incorporação de influências culturais, mas também na adoção de uma linguagem com abordagem não convencional à forma poética.

É interessante observar como o legado deixado pelos modernistas influenciou decisivamente muitos escritores da literatura brasileira. Na composição e abordagem literária de *Viagem com o Rio São Francisco*, percebe-se como o poema está fundamentado na noção de reexaminar o passado e devorar textos de outros autores em seu próprio trabalho. Assim como os modernistas buscaram examinar o passado colonial e as tradições culturais do Brasil,

a composição desse livro envolveu a exploração de obras de outros autores, de temas históricos, culturais e sociais relacionados ao Rio e as regiões que ele percorre. Essa prática do “devorar” pode ser vista como um diálogo literário, no qual Álvaro Garcia interage com a literatura existente, assimila as influências para criar sua identidade poética literária própria.

Em *Viagem com o Rio São Francisco*, a metáfora da viagem pode sugerir uma jornada literária pela qual o leitor será conduzido. Na primeira página, há uma reprodução antiga do mapa do São Francisco, à esquerda, sinalizando o início do curso do rio; os versos poéticos procuram descrever a nascente do rio: “ela fez-se/fino pulso”, e, assim, o poeta segue versificando o caminho do rio até a chegada ao oceano depois de percorridos 2.814 km. Vejamos essa imagem presente no verso da segunda capa e da primeira folha de rosto:

**Figura 60 - Viagem com o Rio São Francisco II**



Fonte: Garcia, 1987.

O que se pode observar, no correr do rio-poema, é que a viagem do poeta pelo São Francisco segue, ao seu modo, a escrita dos cronistas. Acompanhando a percepção do poeta sobre a escrita deles, e o consequente processo de absorção e transformação formulado nesse trajeto, nota-se que o artista contemporâneo, como leitor dos cronistas, deixa evidente que sua escrita é repleta de leituras que, atualizadas como texto, têm como efeito desejado a criação de sua própria linguagem poética. Assim, demonstra a capacidade de aprender com e apreender a experiência do outro, mas produzindo algo novo, único, que presentifica imagens e sugestões. A imagem mais relevante do livro é mesmo a do traçado do rio transformando-a no que diz

Octavio Paz (1982, p. 134): “a imagem não é um meio; sustentada em si mesma ela é o seu sentido” e a poesia aqui é a expressão escrita da imagem.

Octavio Paz (1982, p. 134) descreve que “o artista é criador de imagens: poeta”. Entende-se que o poeta tem a habilidade de gerar imagens vívidas por meios das linguagens. Nesse sentido, pode-se dizer que a poesia de Álvaro Garcia possibilita que o leitor viaje pelo rio por meio das imagens possíveis de se captar o poema, permitindo uma viagem ao longo do rio por meio das imagens que ele constrói, “quando o corpo recebe o primeiro sinal. a nascente do rio” (Garcia, 1987, p.7).

ela fez-se  
fino pulso  
fio de cobre  
torneira aberta  
gotejamento

miúda minou da grota  
surdiu da rocha  
voltageando pelo caminho:

pouso aprazimento  
juízo suspenso  
- plena instância

(Garcia, 1987, p. 7).<sup>47</sup>

A metáfora do rio pode ser associada ao fluxo de pensamentos, emoções e experiências. Por meio do título, “quando o corpo recebe o primeiro sinal”, pode-se inferir que o processo criativo começa com um estímulo, em seguida, “nascente do rio” permite que relacionemos o trecho ao nascimento deste processo – momento em que a ideia do poema começa se formar na mente do poeta até sua “plena instância”. O poeta tem a capacidade de transformar estímulos em linguagem visual e ao longo do poema constrói imagens que refletem o ato da criação artística.

Percebe-se, na escrita do poema, o uso de palavras grafadas tal como na época em que foram dicionarizadas, possivelmente buscando criar um estilo literário mais arcaico, tradicional, que lembra o modo de escrita antiga, como dos cronistas. Essa estratégia pode evocar um sentimento nostálgico, proporcionando uma conexão com a linguagem e a estética literária de tempos passados. Esse processo de resgatar e estudar as palavras antigas, sua etimologia e evolução, é um trabalho de recuperação filológica do autor, da procura pela palavra para unir

---

<sup>47</sup> Os poemas são citados respeitando o modo gráfico tal qual eles aparecem nos livros. Nesse, por exemplo, os versos estão alinhados à esquerda da página.

texto e história. O método de recuperação linguística, buscando palavras que estabeleçam uma ligação entre o tecido do texto poético e a história da língua, permeia também outras obras do autor – de modo muito evidente, este movimento aparece no livro *Grão* (2012), objeto do subcapítulo subsequente.

A percepção da presença vivida da natureza na expressão criativa de Álvaro Garcia, especialmente na temática da água, ecoa a visão de Gaston Bachelard (1989) sobre a água como elemento simbólico que transcende a natureza física e objetiva, tornando-se matéria de poesia. Sua poesia é concebida como a raiz primordial da própria linguagem, símbolo de origem, fonte da vida, que entrelaça com a própria essência da linguagem poética que flui ao longo da escrita de *Viagem com o rio São Francisco*. Nessa analogia entre o rio e a vida, as margens se tornam testemunhas de histórias tecidas pela correnteza. A água, em sua fluidez constante, reflete poeticamente a efemeridade da existência humana. Ao acompanhar o fluir de suas águas, percebemos que o poeta não apenas descreve, mas desenvolve metáforas para construir um mosaico literário com temáticas para a vida.

Ainda no campo da composição imagética pelas palavras, pode-se destacar que, no processo de elaboração poética de Álvaro Garcia, perceptível em *Viagem com o Rio São Francisco*, emergem em seu texto poético tanto os desenhos do rio feitos em palavras (nascente, cachoeira, água límpida, rocha, vento, peixes, margens, neblina, árvores, campos, etc.), em uma espécie de inventário do que se vê, quanto os elementos do aspecto mítico do Rio “inexplorado pelos sentidos”, que “transtorna o visível e o invisível” e que se torna “o entrever” (1987, p. 19). Essa expressão – que não é ver – o presente -, nem rever – o passado – deixa o rio transfigurado e o torna experiência única daquele que entra em contato com as curvas do rio como experiência visual singular, intransferível e atemporal.

Esse percurso de criação verbal do que é experiência sensorial (visibilidade, tato, audição) é marcado pela procura de uma linguagem. Octavio Paz (1982), em *Arco e a Lira*, argumenta que quando se diz que um poeta procura sua linguagem, não se quer dizer que ande por bibliotecas ou mercados recolhendo termos antigos e novos, mas sim que, indeciso, vacila entre as palavras que realmente lhe pertencem, que estão nele desde o início, e as outras aprendidas nos livros ou na rua. Quando um poeta encontra sua palavra, reconhece-a: já estava nele. E ele já estava nela. Supõe-se aqui que o uso da palavra “surdiu” é exemplo desta procura. Seu campo semântico é “surgir”, mas “surdiu” erradia o sentido da procura do poeta pela palavra dicionarizada em português de Portugal, em 1881, que significa sair de dentro da rocha. De acordo com o dicionário Caldas Aulete: “Surdir: sahir de dentro de algum lugar./Sahir fóra,

aparecer; sobresahir” (Aulete, 1881, p. 1703). Já o vocábulo verbal “surgir” está dicionarizado como “aparecer ou chegar por via marítima, aportar, ancorar (Aulete, 1881, p. 1704). Assim sendo, o significado de surdir, em 1881, está grafado em dicionário de Portugal, coincidentemente na mesma data secular em que os viajantes Saint-Hilaire e Burton estiveram visitando Minas Gerais.

Dentro da tessitura da sua composição poética, o título do livro *Viagem com o rio São Francisco* reverbera ressonâncias do passado, assim o poeta não apenas demonstra a sua maestria, o seu fazer, mas também revela o seu regresso aos textos dos cronistas, marcando o ponto inaugural do seu processo de criação. Em consonância, Octavio Paz (1982, p. 20) afirma que “o estilo é o ponto de partida de todo projeto criador; [...] quando um poeta adquire um estilo, uma maneira, deixa de ser poeta e se converte em um construtor de artefatos literários”. Então, o estilo é crucial na criação para tornar o trabalho do criador reconhecível e distinto. Quando Álvaro Garcia absorve e incorpora em sua poética as obras de valores históricos e cria seu estilo, ele transcende sua identidade de escritor e se transforma em um construtor habilidoso.

Há no livro em análise um poeta-construtor que utiliza de técnicas simbólicas e poéticas para criar por meio dos poemas uma representação figurativa do rio (e do viajante). Ao mergulhar no processo de absorção das técnicas das narrativas dos cronistas, notadamente como eles narram a chegada e o leito do rio, Álvaro Garcia aperfeiçoa-as e adapta-as ao título do seu poema dando origem a um novo processo: o livro-rio. Enquanto os escritores históricos abordavam o rio São Francisco de forma documental, aqui o rio ressurgiu em poesia. Esse processo de retornar ao passado textual evoca considerações filológicas e uma perspectiva antropofágica. A análise das mudanças promovidas pelo poeta nas técnicas empregadas e no título do livro pode desvendar perspectivas da história do rio contidas no poema. Simultaneamente, essa abordagem conecta-se com influências de outros autores, enriquecendo a tapeçaria poética presente em *Viagem com o Rio São Francisco*.

Outra constante no livro são os subtítulos que antecedem cada poema, quase todos longos e explicativos, chamados poeticamente de “26 peças para o diário de vida”. Trata-se do relato diário do poeta no talvegue do rio, que traz, nos 26 longos poemas, a metáfora da vida como o rio. No cabeçalho do livro, em que se encontram os subtítulos, há a apropriação da ilustração “vinheta: detalhes de gravura de Félix Vallotton – 1865/1925” (Garcia, 1987, p. 4), que foi um importante gravurista para a xilogravura moderna. Essa ilustração se repete em cada página, representa as margens do rio, com plantas nativas e sensação de calma do curso das

águas. Essa imagem é fundamental para a experiência de contato com o trajeto do rio, ainda que seja, aparentemente linear, oferecendo ao leitor uma posição de “fora do rio” para seguir o trajeto das águas e do viajante.

Exemplo desses subtítulos longos e explicativos é o que antecede a peça do diário 3: “O encontro do diamante: o que se relata dos poucos instantes nas profundezas do poço. Algum tempo depois da queda, imersos nas águas abaixo da casca d’anta, a lenda” (Garcia, 1987, p. 13). Essa peça é composta por três estrofes de versos livres que deixam a cargo do leitor o fluxo da leitura. Eis o poema-diário:

o fundo do poço é profundo  
e lá o mundo a clareira  
o fogo que apagou o antes  
o velho a cadeira a âncora  
a corda a sorte o morto  
a vidente o vasto o filho  
a ânfora a fonte o caminho

e lá está o diamante  
reencontro seu delicado piscar  
transmutando água em convergências  
modulando as transparências  
tornando-as raias coloridas

achegamos como os peixes  
que receberam cauda vermelha  
concedemos a mão  
e com ela realizamos o ato

(Garcia, 1987, p. 13).

Ao versificar o itinerário das águas em forma de diário, representam-se alguns instantes do rio São Francisco, suas profundezas com águas claras, os habitantes do rio e das suas margens. A linha do rio, que toma forma de uma serpente no mapa, é versificada no poema como sinuosa e ágil, metaforicamente, da “fonte” – boca, a “cauda” – foz. Por meio da linguagem poética, o poeta constrói uma imagem viva e metafórica do rio, transformando seu percurso sinuoso em uma serpente ágil.

Esse gesto de tomar elementos existentes, como a fotografia do mapeamento do rio, e reinterpretá-los de modo original, assemelha-se à ideia antropofágica ao “devorar” os detalhes do rio e suas características, assimilando-os em sua própria expressão criativa. Isso ressalta a relação simbiótica entre a arte poética e a natureza. A representação do rio como serpente

sinuosa também sugere uma metáfora da transformação artística, tendo em vista que a antropofagia artística envolve “engolir” influências para criar algo novo.

Esse poema é apresentado como uma espécie de fotografia que “ao mesmo tempo que registra o que foi visto, sempre e por sua própria natureza, refere-se àquilo que não é visto por nós” (Manguel, 2001, p. 16). No poema estão refletidas as imagens do rio projetadas nas palavras do poeta. Nele, o eu lírico traz informações que só podem ser percebidas por quem esteve no local e pode contemplá-las como todo bom viajante. Assim, as imagens do São Francisco do passado são resgatadas pela memória no presente e transportadas para a escrita, fazendo com que o leitor sinta o prazer do viajante ao acompanhar o rio. Parodiando Calvino (2003), o rio não conta o seu passado, ele o contém.

A esse respeito, vale lembrar Adorno, em *Lírica e Sociedade* (1980), quando salienta que o conteúdo de um poema não é mera expressão de emoções e experiências individuais, pelo contrário, estas só se tornam artísticas quando, exatamente em virtude da especificação de seu tomar-forma estética, adquirem participação universal (Adorno, 1980, p. 524).

No texto poético de Álvaro Garcia, poesia e história misturam-se sob o olhar do sujeito lírico que traz o novo sob o antigo. A estrutura do poema procura representar, desde seu título e sua disposição, uma viagem pelo leito do rio e sua história. *Viagem com o rio São Francisco* evoca uma sensação de antiguidade, mas com uma perspectiva moderna e reflexiva conectando passado e presente, no relato diarístico de poemas. Título do enquanto, da viagem das palavras em desuso atualmente, mas que estão dicionarizadas: “miúda minou da grota/ surdiu da rocha” (...) e “água desce murmurosa / entre as pedras brune o musgo / (...) revoquei os detritos eivando-os” (Garcia, 1987, p. 15). Tais palavras podem ser interpretadas como um ato de interação entre a poesia, a natureza e o ciclo da vida do rio, evocando imagens e conceitos relacionados às mudanças e à renovação pelas quais o rio e a poesia passam.

Os versos “revoquei os detritos eivando-os” levam-nos a pensar novamente na influência da obra do poeta Manuel de Barros sobre a poesia de Álvaro Garcia, que já declarou se influenciado por sua poética. A polissemia do verbo “revoquei” pode ser lida nesse contexto como recuperar/resgatar, recriar/remodelar, sugerindo que o poeta está usando sua poesia para dar uma nova forma e significado aos elementos desgastados, criando o mundo natural por meio de sua linguagem poética, assim como em Barros.

Na obra do poeta pantaneiro, observamos um tratamento cuidadoso das palavras que resulta na criação de novas imagens, algo que parece ecoar na abordagem do poeta mineiro. Essa comparação entre o trabalho de Barros e de Garcia reside na representação realista da

manipulação da linguagem para, em seguida, revitalizá-la. As palavras, em ambos, transmitem a ideia de resgate e transformação, destacando a importância da habilidade criativa e da renovação na arte poética. Elementos muitas vezes negligenciados ou considerados sem valor poético são revitalizados por meio de uma nova interpretação ou contexto. Na obra de Álvaro Garcia, essa transformação e renovação da linguagem ocorrem por meio dos cronistas. Os vocabulários, ao longo de sua jornada poética, são contaminados e metamorfoseados. Isso ilustra como a linguagem é constantemente revitalizada e transformada por meio de processos criativos. Para o poeta, as palavras que seriam, de algum modo, descartadas como “detritos” devido à ausência de sentido poético, são transformadas em matéria-prima para a poesia.

Nesse livro de viagem poética, tantos são os relatos sobre rio que é possível, por meio deles, traçar um panorama histórico, urbanístico, cultural, social da história do “Velho Chico” e das cidades às suas margens. Nas suas páginas, percebem-se os *insights* poéticos e a forma original que os poetas absorvem e transformam depois de se alimentarem dos dados e informações de outros viajantes que estiveram no curso do rio, como Burton no seu relato de viajante pelo São Francisco.

Depois de uma hora de trabalho, encontramos local para ancoragem perto da Ilha do Carculo. À noite, vimos as estrelas e os planetas como se fossem os rostos de amigos há muito tempo ausentes [...]. As terras baixas junto ao rio são, periodicamente, cobertas pelas cheias [...]. Os brejos, posteriormente, secam ou tornam-se nateiros, isto é, lamaçais. São feitas, nas ipueiras, rendosíssimas pescas. [...] A natureza, esse alimento da alma, como dizia os árabes, é o verdadeiro antídoto de entourage de cada um, ele é generoso para que deseja pensar com a própria cabeça (Burton, 1977, p. 223).

Esses relatos e as leituras trazem à memória a paisagem do Rio São Francisco : o ar claro, límpido e rico em oxigênio, o esplêndido cenário das florestas nas margens desertas, a música das aves e de outros animais, mesmo o ruído das cachoeiras e das corredeiras, e a alegria da natureza em geral.

Ao tecer uma narrativa de maneira histórico-cultural, os autores estrangeiros relatam de modo primordial as viagens ao Brasil, traçando um panorama de suas impressões, sobre usos e costumes, mas são estrangeiros que olham a terra, o rio. Já no livro de poemas de Álvaro Garcia, há um escritor brasileiro, conhecedor de seu país, que percorre o leito do rio para dele buscar matéria para sua poesia.

Assim como as informações do inglês Burton possuem grande importância para a história do rio e contribuem para diversas áreas de conhecimento, Álvaro Garcia utiliza em seu

livro de poemas esse modo diarístico de relatar a viagem ao rio e, além de trazer tais contribuições, acrescenta elementos relevantes para a história da poesia brasileira.

Carregado de informações em seus versos, *Viagem com o rio São Francisco* assinala o olhar do eu poético sobre os meios de exploração do rio e suas nascentes. A inserção na cena poética da construção de represas, como a de Sobradinho, explicita a exploração do rio pela ação do homem, como no vaticínio dito por Antônio Conselheiro de “o sertão vai virar mar...” apropriado na canção de Sá e Guarabira: “e passo a passo vai cumprindo a profecia do beato que dizia / que o sertão vai alagar. O sertão vai virar mar/ dá nó no coração o medo de que algum dia o mar também vire sertão”<sup>48</sup>. Em uma construção irônica, esse vaticínio pode ser visto na peça do diário 20: “o sertão vai virar mar pela mão do homem. o lago de sobradinho. [...] A visão do lago. o sertão alagado. algumas montanhas bem longe, as árvores mortas pela enchente eterna. mantidos seus troncos, forma-se malha sobre a água” (Garcia, 1987, p. 37-39).

Nas peças 25 e 26 do diário de vida do rio, vê-se “a festa. os ruidosos marítimos abrem seus braços ao murmúrio do rio. a viagem acaba no atlântico.” E o viajante acompanha a despedida: “despeço-me... o rio despeja-se no mar, e prepara-se para o desfecho...” [...] o “confim” (Garcia, 1987, p. 42-45). Momento do entregar-se, virar mar.

Esse documento poético sobre o rio São Francisco carrega a capacidade de absorver o outro, o rio, seus habitantes, suas histórias; os elementos por ele absorvidos sintetizam o desejo de incorporar o outro em si, em sua escrita. E essa absorção transforma, aos olhos do leitor, o corpo do viajante em corpo do rio na medida em que, o que acontece com o rio, como a degradação, a exploração, a morte, a vida se esvaindo, é o que acontece com o homem.

No ensaio, em *Tradição e talento individual*, T.S Eliot afirma que “a originalidade poética é, em grande parte, uma maneira original de reunir os materiais mais díspares e mais dissimilares para deles fazer uma totalidade nova” (Eliot, 1989, p. 32). Essa noção de originalidade parece ser uma característica presente na obra de Álvaro Garcia. Ao retomar a tradição dos relatos dos cronistas de viagens, o poeta não apenas trabalha sobre essa base, mas também a transforma, conferindo-lhe um novo molde, de forma que, como sugere Eliot, “o presente consciente constitui de certo modo uma consciência do passado.” (1989, p. 36). (...) aí reside a harmonia entre o antigo e o novo” (1989, p. 41). Nesse sentido, a harmonia entre o antigo e o novo é evidenciada nos versos de *Viagem com o Rio São Francisco*, no qual a fusão criativa desses elementos distintos resulta em uma expressão poética única.

---

<sup>48</sup> Trecho da canção “Sobradinho”, do Trio Nordestino. Disponível em: <https://www.letras.mus.br/trio-nordestino/993601/>. Acesso em: 02 nov. 2023.

O poeta cria seu próprio poema-viagem, e, ao se valer do modo de relatos dos cronistas, estimula no leitor o desejo de pesquisar sobre a história do Rio São Francisco e o que já foi produzido sobre ele. Garcia evidencia a influência que os relatos já feitos sobre o rio exerceram em sua escrita e, como no presente, resgata e resguarda o passado na composição de seu poema, mantendo viva, por meio da poesia brasileira, a história do rio São Francisco. Desse modo, ele cria/recria uma poesia para falar do São Francisco, afirmando seu interesse por ele e sua história.

Ao utilizarmos a chave de leitura da Antropofagia Cultural para analisar e compreender o processo de composição, não apenas desse livro, mas de toda produção realizada por Álvaro Garcia, é possível destacar a continuidade do legado modernista na literatura brasileira, bem como a sua capacidade de dialogar com o passado literário e cultural do Rio. Essa abordagem enriquece o entendimento da relação entre passado e o presente na literatura brasileira contemporânea e mostra que Álvaro Garcia, antes de tudo, é um leitor ativo que não apenas consome textos, mas também os interpreta e os recria a partir da assimilação de outras criações.

Diante disso, consideramos esse livro uma criação antropofágica por seguir um ritual de escrita no sentido de “devorar”, “engolir”, as técnicas e influências da escrita de outros autores estrangeiros sobre as muitas outras viagens ao Rio São Francisco, mas reelaborando com autonomia o objeto devorado, dando origem a uma nova criação enraizada no contexto nacional e escrita por um nativo, tal como proposto por Oswald de Andrade como ideia de inovação e modernidade. Sob esse prisma, podemos pensar a produção de Álvaro Garcia como alinhada ao pensamento modernista naquilo que significa apropriação, experimentação, recriação.

Assim, *Viagem com o Rio São Francisco* é uma obra que combina elementos naturais, como nascente, cachoeira, água límpida, rocha, vento, peixes, margens, árvores para criar imagens vividas do rio, para criar um retrato rico e detalhado poeticamente da paisagem e da natureza que o rodeia. Além disso, há sugestão do rio em sua dimensão mítica, indicando que ele transcende o corpo d’água físico, fazendo além do que os sentidos tácticos podem perceber. Essa alusão aos elementos místicos sugere que o rio é mais que uma corrente d’água, ele possui uma presença simbólica ou espiritual que transcende a compreensão convencional. Por isso cabe em sua leitura também a voz da poética de Manoel de Barros, no sentido que ler poesia implica explorar suas camadas de significado e complexidade por meio da linguagem e da imagem. Ela contém profundidade de significação, assemelhando a árvore poética, que deve

ser sentida das raízes até as folhas, em contraste com uma parede, que é apenas tátil e superficial. Como nos ensina Ezra Pound, “a poesia é uma forma carregada de significado ao último grau” (Pound, 1998, p. 32).

### 3.2. *Grão: a semente poética no digital*

O que faço é ser às vezes o que muitos outros são  
poesia definitivamente não é verso  
busco o gesto das palavras.

Álvaro Garcia

A literatura digital pressupõe uma experimentação que pode utilizar tanto a linguagem de programação quanto os meios digitais. Caroline Cortéz (2014) destaca aspectos relevantes dessa literatura, enfatizando a natureza dessa forma de expressão artístico-literária. A experimentação com a linguagem do código se refere a uma escrita que transforma diferentes formatos em um mesmo código numérico e, portanto, permite aliar matéria verbal, imagens, vídeos e sons, o que, na grande maioria dos casos, resulta em textos não lineares. O experimento com o meio se refere à utilização dos recursos da web e de suas plataformas para construir textos transmídia, multimídias ou intermídia.

Entendemos que a literatura digital é um campo emergente que está se consolidando à medida que se constroem as obras e que elas passam a ser estudadas. Esses processos de criação e leitura crítica se dão quase que simultaneamente, constituindo um desafio para o artista e para o analista. O analista precisa pensar no embate que há entre a obra literária sendo criada e as teorias que procuram discutir a criação, por exemplo. Torna-se, assim, um embate a respeito de sua validade e pertinência, fazendo surgir a voz dos leitores especializados, antes da dos leitores comuns.

A poesia digital é uma poesia que está em outros espaços não convencionais, entendendo por convencional o texto escrito em versos, em papel. Ela veio acompanhando as tecnologias anteriores e expandiu o espaço branco do papel para o espaço da tela e, por meio desse movimento, carregou consigo – a poesia aqui em estudo, principalmente – as artes gráficas, a poesia visual, a vídeopoesia, o cinema, a imagem em movimento e o trabalho com imagem e palavra na publicidade. É uma poesia que tem familiaridade com outras artes, embora não seja exclusividade de nenhuma delas.

A tentativa aqui é formar uma discussão teórica lado a lado com a poesia digital, fazendo com que elas caminhem juntas, deixando espaço para se pensar criticamente, mas

levando em consideração as obras e a teoria. O texto teórico levanta questionamentos sobre o texto literário e o texto literário questiona o teórico. Assim, surgem questões tais como em que as estruturas e as operações das obras digitais, bem como a interatividade, contribuem para o significado estético de sentido? De que maneiras elas rendem produtividade estética e poética?

Há de se refletir sobre essas questões sem respostas prontas para o momento por meio da ideia de “agência” desenvolvida por Janet Murray (2003), que consiste em produzir junto com o texto e com ele ter mais percepção e mais interação por meio de um “duplo clique” em que o texto se abre para ser explorado. A sensação de agência traz o sentido de “clique + acontecimento = uma estrutura e uma interação”, de modo que operações e efeitos poéticos e estéticos acontecem. Essas questões nos levam à ideia de fruição do texto. Ao pensarmos no que está escrito e no modo como foi criado, conseguimos a reflexão livre dentro dos parâmetros teóricos da liberdade na cultura digital.

Lev Manovich (2001) argumenta que a interatividade é tautológica no sentido de que o uso do computador em si já é interativo, pois na interface homem *versus* máquina já há interação por meio do clique. Nesse sentido, em seu livro *The Language of new média* (2001), ele apresenta o capítulo “Generation Flash”, um ensaio em que ele examina a geração de autores que usaram o *Flash* para criar seus próprios sistemas culturais.

Nesse contexto do digital, no começo dos anos 1980, a aparência de alguns trabalhos produz uma redefinição do que passaria a ser considerado digital, ao questionar a relação das tecnologias digitais e a escrita literária. Nisso, as obras produzidas por Álvaro Garcia e que fazem o uso de algoritmos interativos, nos quais o próprio usuário desenvolve programas de criação que projetam uma nova metodologia de escrita, são centrais para se pensar a respeito da escrita criativa digital e as formas de aproximação entre o processo de criação de textos em computadores<sup>49</sup>.

A produção literária de Álvaro Garcia está inserida em vários suportes e meios digitais, como apresentado em seu percurso de escrita; portanto, o escritor se dedica tanto ao trabalho com o livro impresso quanto ao uso de tecnologias digitais, o que abre espaço para a produção poética na hipermídia. O texto poético no meio digital tem expandido as suas características imagéticas em ritmo, cor, forma, imagens, texturas, sons, movimentos, ruídos. Torna-se uma obra de arte que envolve a interatividade, o que possibilita a transmissão de sentidos em um processo de leitura/interpretação no contexto de pluralidades das poéticas digitais.

---

<sup>49</sup> Algumas ideias apresentadas nesta leitura sobre o livro *Grão* foram desenvolvidas com base nos conceitos envolvidos no artigo publicado em 2021, “Poesia e tecnologia: *Grão*, de Álvaro Andrade Garcia”, de nossa autoria.

Nesse experimento da palavra no meio digital que Álvaro Garcia cria o *software Managana*, um ambiente de criação poética no qual *Grão* foi produzido e hospedado no site do Ateliê Ciclope. Tanto o *software* quanto *Grão* estão armazenados em um dispositivo de dados, o pen drive, que pode ser exibido em computadores e notebooks que usam o Windows sem nenhuma dificuldade. Para a interação acontecer, basta inserir o pen drive na entrada usb do equipamento e, por meio do uso do mouse, é possível ler, ver e ouvir os poemas. Com a tecla *esc* do teclado, o usuário sai do livro. O suporte de armazenamento para guardar o *penlivro* é uma caixinha estilo fósforo, com o encarte contendo a ficha técnica, como já mostrado nas imagens do Capítulo 1.

*Grão* é autorado<sup>50</sup> e desenvolvido no *software* livre *Managana*. Os dois projetos foram exibidos no Espaço UFMG do Conhecimento<sup>51</sup>. Naquela ocasião, seus lançamentos contaram com uma instalação de tvs, computadores, tablets e smartphones dentro do espaço. Já na fachada foi exibida uma projeção interativa de *Grão*. Por meio de um smartphone, um usuário diante da projeção podia navegar e baixar o *livrE* em seu dispositivo.

**Figura 61 - Managana**



Fonte: Sítio da Imaginação.

Segundo Álvaro Garcia (2012), *Grão* é uma publicação multimídia. Mas para ele, no meio eletrônico fica difícil dizer se algo é áudio, música ou texto falado, pois nele se permite a incorporação de novas dimensões e camadas ao texto, do verbivocovisual de James Joyce ao

<sup>50</sup> Em multimídia, autorado é o processo da criação de vídeo em que se programa a interatividade e a navegação. Termo usual na programação de conteúdo de DVD de vídeo.

<sup>51</sup> O Espaço do Conhecimento da UFMG está situado na Praça da Liberdade, um dos principais cartões postais da capital mineira, Belo Horizonte. Disponível em: <https://www.ufmg.br/espacodoconhecimento/>. Acesso em: 20 jan. 2023.

*interanimaverbivocovisual*, incluindo a interação e a animação com presenças criativas que interferem nos sentidos do texto, o qual passa a usufruir das infinitas possibilidades dos recursos digitais.

As listas com as palavras e rascunhos do livro já selecionados foram editadas e montadas em sequências diretamente em um editor de vídeo e áudio no computador, sem antes passar pelo ordenamento em papel. A autoria começou com as palavras espalhadas na tela, pensando em sua duração e movimentação no espaço digital. Na sequência, o resultado da montagem – que são os blocos de vídeos –, foi integrado na plataforma *Managana*, para a criação da interatividade (Garcia, 2020). Percebe-se, então, que o processo de criação dos poemas no espaço digital aconteceu sem processador de texto e sem escritos em folha de papel que seriam depois transportadas para a tela. O trabalho foi feito diretamente no editor de vídeo do computador, espaço digital, e para ser lido e ouvido nele.

*Grão* é chamado pelo seu idealizador de *livrE* – ao realizar a troca da vogal “O” pela “E”, essa alteração permite uma dupla interpretação, representando tanto o sentido de “livro livre” quanto de “livro eletrônico”. Consequentemente, pode ser concebido como um “livro eletrônico livre”, contendo poesias, explorando a dimensão da criação das palavras. Ao inserir o pen drive no computador, surge uma tela conforme ilustrado no frame da tela de abertura para acesso ao *LivrE Grão*.

**Figura 62 - App em uma instalação local**

Nome	Data de modificação	Tipo	Tamanho
Adobe AIR	30/08/2023 07:45	Pasta de arquivos	
font	04/10/2022 14:03	Pasta de arquivos	
icons	04/10/2022 14:03	Pasta de arquivos	
language	04/10/2022 14:03	Pasta de arquivos	
ManaganaPlayer	04/10/2022 14:03	Pasta de arquivos	
META-INF	04/10/2022 14:03	Pasta de arquivos	
app	18/11/2013 17:53	Documento XML	1 KB
application	18/11/2013 17:53	Documento XML	2 KB
Default	18/11/2013 17:53	Arquivo PNG	9 KB
Default@2x	18/11/2013 17:53	Arquivo PNG	21 KB
Default-568h@2x	18/11/2013 17:53	Arquivo PNG	20 KB
Default-Landscape	18/11/2013 17:53	Arquivo PNG	22 KB
Default-Landscape@2x	18/11/2013 17:53	Arquivo PNG	56 KB
Default-Portrait	18/11/2013 17:53	Arquivo PNG	22 KB
Default-Portrait@2x	18/11/2013 17:53	Arquivo PNG	63 KB
<input checked="" type="checkbox"/> Grão	18/11/2013 17:53	Aplicativo	139 KB
leiamme	07/02/2014 14:20	Documento de Texto	8 KB
managanaconfig	18/11/2013 17:53	Documento XML	2 KB
mimetype	18/11/2013 17:53	Arquivo	1 KB
player.swf	18/11/2013 17:53	Arquivo SWF	635 KB

Fonte: Garcia, 2012

Ao clique do mouse, o *livrE* é revelado. Abaixo dele, há o documento de texto “leiamme”. Esse documento contém informações relevantes sobre o livro, bem como a respeito de como ele se apresenta. A presença das instruções no documento “leiamme” é uma prática

recorrente para guiar o leitor na instalação e interação com a obra digital. Essas instruções envolvem o caminho para abrir e interagir com o livro digitalmente.

Enquanto, na leitura tradicional, o leitor se depara com o próprio conteúdo em mãos, para se ler no digital, há uma camada adicional de interação com a tecnologia antes de entrar na leitura. Cada plataforma digital pode ter requisitos específicos para acessar e explorar os diferentes formatos de arquivo compatíveis e os programas necessários. As instruções fornecem um guia claro e prático para superar essas barreiras técnicas e permitir que os leitores aproveitem a obra digital de maneira mais eficaz. Significa dizer que a relação entre o leitor e a tecnologia digital exige ações específicas e o uso de procedimentos que possibilitam os acessos aos ambientes digitais que disponibilizam a obra literária. Essa relação desempenha um papel ativo na construção da experiência de leitura.

*Grão* é composto pelas seções: capa, epígrafe, nove fluxos e poema sumário. Essa estrutura é projetada de modo a ser adaptável às possibilidades interativas e hipertextuais oferecidas pelo meio digital. Dentro do contexto de *Grão*, o pen drive é utilizado como dispositivo de armazenamento e como uma das formas de distribuição do *software* necessário para executar o programa. A interface interativa é alcançada por meio do uso do mouse, pois ao manipulá-lo, o interator é conduzido para dentro do texto digital, o que possibilita a exploração e interação com o texto no computador, uma vez que o mouse propicia ao leitor/interator a manipulação do texto com play, pause, ida e volta.

**Figura 63 - Pen drive = penbook, penlivro, *Grão***



Fonte: suporte físico de armazenamento de *Grão*.

**Figura 64 - Modo de uso de um pen drive**



Fonte: <https://www.google.com/search?q=imagem+de+um+pendrive+usual>

Ao dar início à navegação, há uma imagem em movimento. Trata-se de uma imagem da pintura rupestre, Cueva de las Manos, localizada na província de Santa Cruz, na Argentina (Garcia, 2012).

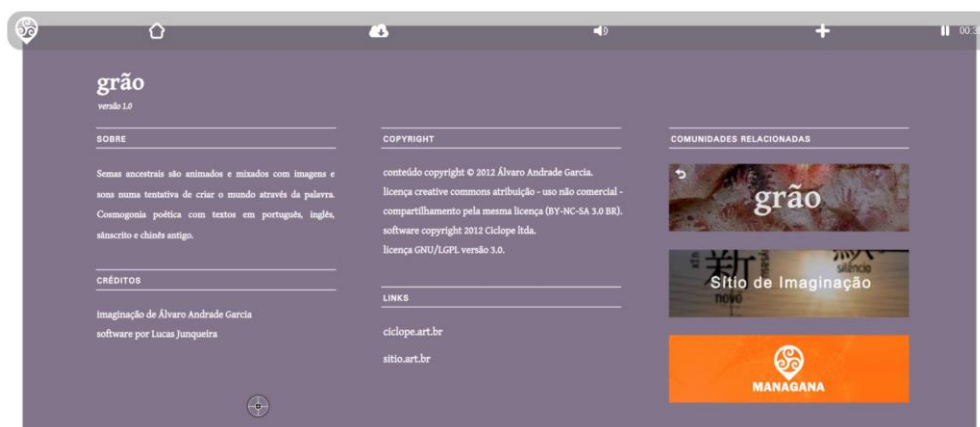
**Figura 65 - Frames da abertura do LivrE**



Fonte: LivrE em instalação local.

Dentro da tela de *Grão*, o som e a palavra se misturam e há um jogo gráfico que permite explorar os vocábulos em vários níveis linguísticos. A inclusão de diferentes idiomas como chinês, o sânscrito e o tupi guarani, junto com o português e inglês, revela uma intersecção linguística, cultural e de design (ideograma, texto fonético, som e imagem). Isso demonstra como as palavras podem se tornar pontes entres diferentes culturas e tradições. O substantivo “grão” é central, nomeia o livro e aparece como se fosse uma semente lançada na terra poética “numa tentativa de criar o mundo através das palavras” (Garcia, 2012, n.p.).

**Figura 66 - Tela de interação do *software***



Fonte: livrE instalação local.

Esse frame de informações, créditos e interatividade, somente está disponível à comunidade “Grão”. Cabe ressaltar que algumas informações para acesso ao conteúdo do pen drive já não mais se encontram disponíveis on-line, como os links que direcionavam o interator ao site do ateliê Ciclope, ao Sítio de Imaginação e ao *software Managana*.

No canto superior esquerdo da tela, encontra-se o símbolo Celta do trisquel, um elemento constante no layout de todos os projetos desenvolvidos no *software Managana*. Ao clicar nesse símbolo, o interator tem acesso ao menu de funções do *Managana*. Esse menu inclui opções como “home” e “download (📁)”. A opção d (+) adição abre mais quatro ícones. Cabe ressaltar que algumas dessas funções podem estar desabilitadas devido ao bloqueio do *Flash* e seus *softwares* derivados. A seguir os frames desses ícones abertos:

**Figura 67: Frame que dava acesso ao *software Managana***



Fonte: livrE em instalação local.

O que *Grão* oferece transcende o tecido digital, pois mergulha na essência primordial da linguagem: as palavras têm a mesma importância dos elementos gráficos e as imagens acompanham o mesmo peso do ideograma

Em *Grão*, muitas vezes usei palavras de outras línguas como o sânscrito e o inglês para mostrar essa força transversal dos sons primordiais e imaginei que esse fluxo poderia ser entendido por falantes de diversas línguas, ajudados também pelo conjunto de imagens e sons que se compõe com os textos. Ao mesmo tempo me agrada brincar com as sutis diferenças, como no título, “grão” em português é “grain”, “grano”, mas também “muito grande” por exemplo. Os ideogramas servem como grafismo para nós, funcionam como títulos para os fluxos, e escrevem um poema em chinês tradicional (Garcia, 2012, s.p).

Os ideogramas que acompanham os poemas servem também de indicações: clicando no ideograma da direita o navegador é lançado ao próximo fluxo (como mudar de página), ao clicar no ideograma (vermelho) da esquerda volta-se um fluxo e no ideograma *Grão* (米), segue-se para o poema-sumário. O livrE *Grão*, se apresenta em nove fluxos, representados pelos ideogramas chineses como mostra a imagem a seguir

**Figura 68 - Tela de acesso aos poemas**



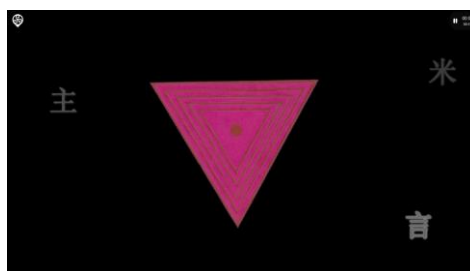
Fonte: livrE em instalação local.

Na estrutura da feitura de *Grão*, a navegação é específica. Cada ideograma abre um menu de funções que é escrito em chinês clássico (de cima para baixo, da direita para a esquerda). Essas camadas de leitura pressupõem a curiosidade do interator para ver as correspondências dos fluxos com os ideogramas.

Cada ideograma apresenta imagem e efeito visual que acompanha o poema após a interação com o clique. O símbolo do ideograma (米) em chinês clássico (com leitura que está em vermelho no canto superior à direita da tela) funciona como menu, que leva o interator de volta a tela de entrada dos poemas (como na imagem acima).

Em cada quadro na tela aparecem três ideogramas, um é o fluxo que está sendo mostrado, o da esquerda retorna ao poema anterior e o outro segue para o próximo fluxo. Alguns desses ideogramas mudam conforme o fluxo ativado. Em qualquer ideograma que seja dado o clique, há a alteração do fluxo poético.

**Figura 69- Frame do quadro da tela do fluxo “Primordial”**



Fonte: livrE em instalação local.

O quinto fluxo, por exemplo, representado pelo ideograma 水 (Shuǐ), que significa água, leva o interator ao mergulho na natureza ao apresentar a água como elemento primordial da vida. Dessa forma, enquanto a tela exibe um vídeo com imagens de fluidos das águas, uma voz declama as palavras “Emana/manas/mae/ maya/ yara/ ioga”. Essa sequência de palavras com a sonoridade “ma”, não apenas evoca a fluidez da água, mas também ressalta sua conexão com a criação e o significado que ela tem no universo. À medida que a água aparece jorrando, seu movimento contínuo e suas associações linguísticas enriquecem a experiência poética, conectando o interator com a essência da vida e da linguagem. Vejamos os frames do livrE:

**Figura 70 - Quadro do fluxo “água”**



Fonte: livrE em instalação local.

Quando estudamos poesia, encontramos uma rica diversidade de temáticas e universos poéticos. Isso também é evidente na poesia de Álvaro Garcia, no qual a natureza emerge como uma temática recorrente em sua criação. A água, juntamente com o sol, a iluminação, o silêncio

e a luz se unem no plano da imagem, do som e do movimento. Nessa sintonia sensorial, a voz do eu-poético ressoa a tríade, “natureza/grça/ imensa” (Garcia, 2012, s.p).

**Figura 71 - Quadro do fluxo “Primordial”**



Fonte: livrE em instalação local.

*Grão* revela uma profunda conexão com a tradição mitológica e espiritual da Índia, em especial, com o Durgasantrama, uma divindade da mitologia indiana. O ambiente poético deste livrE evoca uma energia que ressoa com as tradições espirituais do hinduísmo e do budismo. Cada fluxo é mais que um mero conjunto de imagens e palavras, representa uma jornada espiritual e consciente para se compreender a complexidade do universo, expressa em forma de fluxos poéticos. O cerne dessa exploração simboliza os conceitos de início, continuidade e fim, representados pela sílaba AOM. Essas sílabas em *Grão* são portadoras de significados ocultos e profundos que servem como portais para o interator, que, por meio do clique nos ideogramas, pode desvendar as mensagens que permeiam a obra e a essência da humanidade.

A professora e pesquisadora Dra. Angélica Huizar, especialista no campo da Literatura Digital, no artigo “Energy of Language” sobre o livrE *Grão*, oferece uma definição importante da poesia digital presente nele

A poesia digital é tão envolvente e provocativa quanto a poesia tradicional, oferecendo uma dose adicional de meio simbólico com a explosão de imagens fazendo uma mudança semiótica da descrição para a visualização conceitual do conhecimento com os esforços combinados em artes visuais e tecnologias digitais. Essas práticas contemporâneas e modos de visualização geram um olho transóptico, como muitos poetas digitais já notaram (Huizar, 2020, p. 73, tradução livre).<sup>52</sup>

Nesse contexto, a poesia digital não se limita à descrição textual, mas se distingue ao abraçar uma profusão de imagens. Isso resulta em uma transformação semiótica, que combina

<sup>52</sup> No original: Digital poetry is as engaging and provocative as traditional poetry, offering an additional dose of symbolic milieu with the explosion of images making a semiotic shift from describing to visualizing conceptual knowledge with the combined efforts in visual art and digital technologies. These contemporary practices and modes of visualization generate a “transoptic eye,” as many digital poets have already noted (Huizar, 2020, p. 73).

elementos das artes visuais com as tecnologias digitais, resultando na criação de *Grão*, uma experiência poética digital e visual. Sob a perspectiva do “olhar transóptico”, essa é uma nova forma de enxergar o mundo tecnológico, e é intrínseca ao poeta digital.

Para compreender a linguagem em *Grão*, é fundamental conhecer as imagens e o contexto em que elas estão inseridas. A imagem também requer associações para seu entendimento. No livro *Grão*, essas associações baseiam-se em “ler” a visualidade das imagens na tela e compreender como elas se comunicam com o seu contexto. *Grão* conta histórias por meio de seus fluxos de imagens em vídeos, mas essa leitura digital requer uma análise minuciosa das texturas, das cores, dos sons, dos movimentos e da interação visual com os ideogramas, ativados por meio de cliques na tela.

Sem a interação com os ideogramas do poema-sumário, os fluxos seguem a ordem dos poemas:

Grão  
  
Primordial  
Palavra  
Água  
Fogo  
Raio Trovão  
Ar Vazio  
Ancestral  
Luz  
Nasce  
Eu

(Garcia, 2012).

No conjunto de palavras apresentadas como listas, cada termo é uma entidade rica em significados e simbolismos. Desde “grão” que aponta para a pequenez, abrigando vastos significados, até “eu”, representando a presença pessoal, introspectiva que pode sugerir o “eu-poético”, bem como o “eu” que nos habita. Do mesmo modo, “água e fogo” evocam uma dualidade elementar, enquanto “luz” ilumina o conhecimento e também faz germinar o grão. “Nasce” e “Primordial” traçam um fio que conecta o início e a essência fundamental, destacando a origem e a importância dessas palavras na criação poética.

Em *Grão*, cada palavra é um ponto de convergência para múltiplas interpretações, transformando o ato de ler em uma exploração emaranhada. O título como elemento central evoca uma metáfora poderosa de algo tão pequeno contendo elementos significativos tão grandes. Embora o poema se apresente com poucas palavras, elas contêm sentidos que permitem a criação de novos vocábulos e significados a partir delas.

O título “Grão”, como título de um livro de poesia digital, pode simbolizar a semente da inspiração, uma ideia inicial que dá origem a obra poética que, assim como uma semente, contém o potencial para crescer e florescer. A palavra grão, no digital, pode supor a origem da criação poética de Álvaro Garcia, na qual o grão pode ser referência à minúcia e à atenção aos detalhes que a poesia digital oferece.

Assim como o grão é uma unidade de medida pequena e fundamental e existem diferentes tipos de grãos em texturas únicas, a poesia digital pode explorar camadas de significado em suas formas e conteúdos, criando uma sensação tridimensional de palavras e imagens no meio digital. A textura da linguagem pode ser comparada ao “grão”, referindo-se à qualidade tátil e visual de uma superfície. Na poesia digital, essa textura pode ser explorada para criar uma experiência sensorial diferenciada, proporcionando uma sensação única por meio de palavras e imagens apresentadas no poema.

A escolha dos títulos das obras de Álvaro Garcia é uma oportunidade para evocar uma gama de sentidos e significados, e não é diferente em *Grão*, pois a palavra pode ser lida como ponto de partida para simbolizar o início da criação poética. Na poesia digital, os poemas podem ser construídos a partir do zero, como pixels em uma tela preta.

O ponto de partida do livro *Grão* é baseado na sílaba AOM, que na tradição do hinduísmo é utilizada nas meditações e mantras, representando o A – criação, o O – duração e o M -o fim. No livro há um diálogo com a tradição indo-europeia.

**Figura 72 - Símbolo hindu (AOM)**



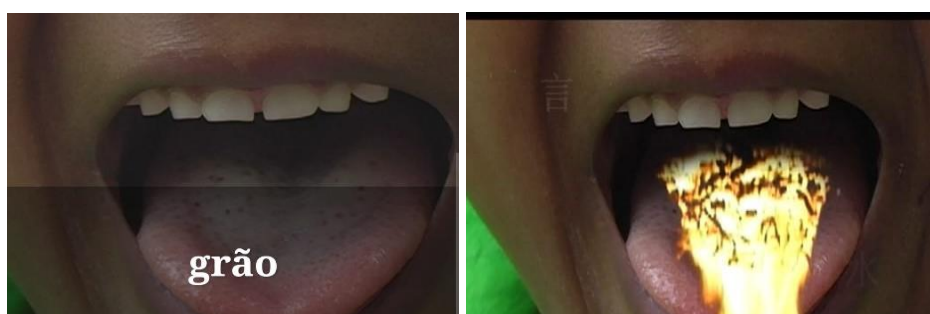
Fonte: <https://www.shutterstock.com/pt/search/aum>.

*Grão* contém camadas de sentido, da sílaba AOM é trabalhada a letra A. Segundo Álvaro Garcia (2012), “OM” serão outros dois livros que estão em processo de produção. Em toda a narrativa, a letra A está ligada à criação, ao surgimento, por isso, a ideia de ela ser representativa neste livro que é o início da trilogia do poeta. Na sonoridade do poema, o mantra é vocalizado pelos sons das águas e pela sobreposição de vozes gritando a letra A. Nas palavras do poeta

O *livrE* (livro eletrônico) de poesia já consumiu mais de 20 anos de pesquisa e trabalho do autor em dicionários e textos de linguística, etimologia e mitologia. *Grão* se dedica à letra fenícia Alef, semelhante à letra grega Alfa e a letra A do alfabeto latino e seu equivalente cirílico, e que simboliza o começo de algo. Na literatura, o escritor argentino Jorge Luís Borges denomina de Aleph o ponto que contém todo o universo (Garcia, 2012, n.p).

A relação entre os sons e as imagens também são como forma de recuperação das memórias da poesia primordial, demonstrando que em *Grão* estão conectadas as formas ancestrais de expressão poética, evocando elementos primitivos e básicos da experiência humana, como o gritar. Os vocábulos que contêm sons que são comuns à maioria das línguas indo-europeias, todas no singular, masculino e feminino, somente os sons e imagens desses vocábulos aparecem no *livrE*.

**Figura 73 – Vocalização da letra A**



Fonte dos frames: *LivrE* em instalação local.

Jorge Luís Antonio chama esse tipo de escrita de tecnopoesia, uma escrita que “se serve dos recursos eletrônico-digitais, da informática, para ambientar a palavra no contexto potencial da sua verbo-voco-moto-visualidade” (Antonio, 2008, p. 3). É a artimanha do poeta em lidar com a tecnologia que “vai transformar as linguagens interagentes da poesia e da tecnologia em elementos estruturais comuns por meio da mediação sígnica, campo no qual o poeta vai intervir e produzir a tecnopoesia” (Antonio, 2010, p. 5). O autor destaca, ainda, a importância da “negociação semiótica” que “ocorre quando os signos da tecnologia passam a ser apropriados pelos signos da poesia. É a mediação sígnica por meio de uma interface entre tecnologia e a poesia” (2010, p. 9).

Os poemas nas telas foram feitos para serem vistos e ouvidos, nisso há um resgate do ritmo, da vocalização e da experimentação com os sons. Há também, em sua feitura, uma participação coletiva, criada por meio de uma teia de relações que evidencia que o fazer poético

não é hierárquico, mas, ao contrário, é realizado por muitos, ao mesmo tempo, com a participação do coletivo. A esse trabalho coletivo podemos associar o termo, cunhado por Pierre Lévy (2003), inteligência coletiva “[...] uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências” (Lévy, 2003, p. 28). O trabalho de Álvaro Garcia a proposta de Lévy, quando trata do trabalho coletivo, no reconhecimento das habilidades que se distribuem entre os indivíduos, a fim de coordená-las para serem usadas em prol do coletivo.

Uma outra ideia de Lévy (1998), compartilhada por Álvaro Garcia, é a de *Ideografia Dinâmica*, uma visão que transcende as limitações do texto estático para incorporar elementos dinâmicos, especialmente no contexto digital. Para Lévy, a Ideografia Dinâmica implica a capacidade de criar uma linguagem do futuro, na qual o meio digital não apenas preserva a forma ideográfica, mas adiciona movimento, áudio e vídeo ao texto. Em consonância com essas ideias, Álvaro Garcia compartilha a visão de Lévy na criação do poema em chinês, no qual o ideograma não é apenas uma representação estática, mas um ponto de entrada para os poemas no digital. Ao clicar no ideograma, o interator é conduzido às fontes de imaginação, que é a imaginação digital, da qual fala o poeta. Essa experiência não se restringe às palavras, mas se expande para incluir elementos audiovisuais e sonoros, o que para o filósofo francês seria a linguagem do futuro, ou seja, que se manifesta de maneira dinâmica.

No livro *Ensaio sobre o texto poético em contexto digital* (1998), Antonio Risério discute sobre a interseção entre o virtual e o poético, ressaltando a importância das técnicas e do conhecimento das áreas da computação gráfica e do design, a partir da poesia concreta, que abre espaço para a experimentação poética e serve como referência para a escrita de Álvaro Garcia em contextos digitais. Entendemos que, com o suporte da máquina, a arte segue um caminho mais híbrido, possibilitando a apropriação da tecnologia como ambiente de conexão, rico em repertório programas, *softwares*, animações.

Risério tece contribuições sobre o uso da tecnologia na criação de poemas e afirma que a criação está ligada a: 1) utilização em composição textual do conjunto ícone/ símbolo; 2) iconização da própria escrita; e 3) da semantização de elementos infra vocabulares por meio da exploração icônica da letra. Para ele, os processos concorrem para uma superação do modelo (ou norma) linear da escrita fonética, que durante séculos dominou, de modo incontestável, a paisagem textual do ocidente (Risério, 1998). Ainda nesse sentido, as ideias de Antonio Risério, sobre o texto poético no digital, é “o que se procura é ampliar o arco das formas textuais expressivas. Transfigurar o sistema alfabético, subvertendo ou superando a cristalização

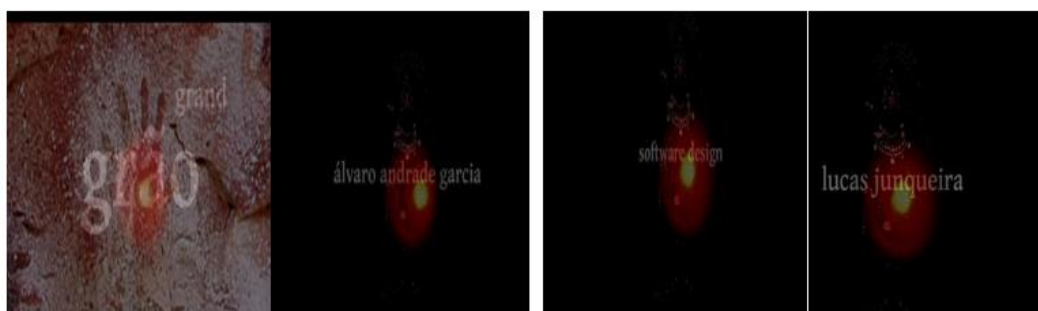
espacial meramente linear dos conceitos verbais” (Risério, 1998, p. 185). O *penlivrE Grão* abre um novo espaço e possibilita novas formas de fruição do texto, com animação, multimídia e interatividade como vistos nos blogs, no X (antigo *Twitter*) e em outros meios que se tornam matéria de uma nova escrita acompanhada do computador – o que é estimulante para a literatura, que sempre abre espaços para novas possibilidades.

A criação de Álvaro Garcia se destaca pela utilização de símbolos, conjuntos de imagens, sons, gráficos e vídeos, evidenciando sua constante busca pela integração de diferentes linguagens, incorporando recursos de multimídia na concepção e veiculação de suas obras literárias. Um exemplo dessa abordagem é a obra *Grão*, cuja estrutura, por si só, é uma representação inovadora da maneira de conceber o livro, abraçando a tecnologia de criação de estruturas hipermídia. Os textos, que antes eram produzidos em suportes convencionais, foram inovados com a produção de trabalhos que exploram a linguagem no microcomputador, que

no lugar de palavras, vemos fluxos imagéticos interativos. Nesse sentido, trata-se também de uma evolução da videopoesia, que ainda é linear. O *Grão* é um sequenciador e mixer capaz de gerar interação numa interface animada. Uma espécie de labirinto, espaço em que tudo flui em forma visual”. (Garcia, 2012, n.p.).<sup>53</sup>

Para a criação dessa obra, Álvaro Garcia necessitou, portanto, dividir o trabalho com um programador de *software*, tal como falamos ao descrever o trabalho coletivo iniciado na Oficina Literária Informatizada. Por esses motivos, acredita-se que há no trabalho de Álvaro Garcia inteligências individuais e compartilhadas que surgem da colaboração de outros profissionais.

**Figura 74 – *Grão***



Fontes dos frames: *livrE* em instalação local.

<sup>53</sup> Palavras do autor em uma entrevista concedida à UFMG, em ocasião do lançamento do livro *Grão*. Disponível em: <https://www.ufmg.br/online/arquivos/024326.shtml>. Acesso em: 01 ago. 2022.

Para pensar o texto em ambiente digital, é imprescindível deixar claro que sua composição é resultado da combinação proporcionada entre o que já é conhecido e o saber proveniente de outras áreas, o que possibilita ampliar o panorama sobre os estudos de poesia com a inovação tecnológica, não apenas por meio da união entre poesia e tecnologia, mas explorando formas novas e originais. Ainda nessa linha de pensamento, Genette traz em seu livro *Palimpsesto: a literatura de segunda mão* (2010) que “um texto pode sempre ler um outro, e assim por diante, até o fim dos textos [...]” (2010, p. 7). Esse pensamento pode nos ajudar a estudar o *penlivro Grão*, pois, ao lê-lo, lê-se também a poesia concreta, os princípios de formação dos ideogramas mostrados na montagem cinematográfica por Eisenstein em o *Encouraçado Potemkin* (1925), a ideia de desautomatização e perda da linearidade. Como descreve Álvaro Garcia:

*Grão* é uma cosmogonia poética com textos em português, inglês, sânscrito e chinês tradicional. Ele foi criado e distribuído em meio digital, experimenta a evolução do verbivocovisual de Joyce, passando pelos Campos até os dias de hoje, na era da computação em nuvens e dos dispositivos móveis, onde o termo ganha interatividade, hipertextualidade e dispersão em redes, sendo um exemplo de uma obra de ideografia dinâmica, como define Pierre Levy, ou de imaginação digital (Garcia, 2012, n.p.)<sup>54</sup>.

Nessa criação audiovisual, o objeto poético *LivrE* traz em si a marca dos suportes eletroeletrônicos que necessitam de dispositivos, como o pen drive e o computador, para que o processo de interação entre o leitor e o texto se concretize. Suas marcas aparentes, que se sobressaem à primeira vista, são o movimento, por meio da animação, e a pausa temporal, que funciona como uma espécie de cristalização de uma cena, e a musicalidade, em sua amplitude de exercícios sonoros, como vocábulos e expressões orais e ritmos diversos, incluindo aqui o ruído.

---

<sup>54</sup> Apresentação do livro pelo autor em seu site. Disponível em: <https://sitiodeimaginacao.blog/2020/02/02/grao/>. Acesso em: 01 ago. 2022.

**Figura 75 - Poema Fogo / Poema Yara**



Fontes dos frames: livrE em instalação local.

O poeta destaca, ainda, o rompimento com a linearidade, o que exige uma leitura voltada para todos os detalhes, como o som, a imagem, as letras, os grafismos, de modo que todos esses elementos são necessários para se ler a poesia em tela. Poesia esta que não abdica da palavra, mas a coloca a serviço da liberdade com o uso das ferramentas tecnológicas.

Como se pode observar, a criação de Garcia pode ser definida como “um objeto de poesia digital [que] é, por predefinição, uma peça de software que necessita de um usuário para transformar um instrumento de/para significação” (Memmott, 2006, p. 294). A base que gera significação em *Grão* é a pausa e o ideograma. A poesia é retirada da sua categoria antiga, no qual o poema era visto e utilizado como ser supremo, para ser livre, insubordinado no mundo digital, descendente das vanguardas, do experimento. O livrE se revela como um universo linguístico no qual cada grão/palavra é uma semente de possibilidades, germinando em interpretações diversas e férteis.

Com essas considerações, percebemos que na criação de *Grão* a capacidade de incorporar a tecnologia digital e a experimentação linguística destaca como a literatura está em constante mudança. Essa exploração criativa é fundamental para a amplificação da poesia digital. A ideia de Álvaro Garcia é descategorizar a poesia no sentido de tirar dela as ideias pré-concebidas, tais como rimas e metrificacão, e dar a ela novas moldagens. Essa concepção o aproxima da ideia de Desconstrução, apresentada por Jacques Derrida (2001), em que a desconstrução de um texto não significa sua destruição, mas sua decomposição e/ou desmontagem de elementos de uma estrutura da escrita. Derrida propõe que, ao desconstruir as hierarquias tradicionais da escrita, se revelam as contradições internas e as suposições não questionadas em um texto, desestabilizando, assim, as interpretações convencionais. Em *Grão*, como em outras criações do artista mineiro, a noção de leitura de livro impresso (posição da direita para a esquerda, de cima para baixo) que temos é desconstruída, descategorizada para

recategorizá-la no ambiente digital, no sentido de deixar sua criação e circulação livres dos constrangimentos da linguagem convencional.

Isso implica remover ou desafiar as categorias convencionas ou limites existentes, inclusive os da vanguarda. Álvaro Garcia se dedica à descategorização das estruturas, formas, estilos para explorar novas formas de expressão poética, para uma nova categoria/classificação que se adeque à criação no digital, por exemplo. Ou seja, ele procura não limitar a poesia, mas deixá-la livre e explorar territórios criativos, amplos e diversos, representando as novas possibilidades da poesia digital contemporânea.

### 3.3 – Metamorfose digital: as versões *Poemas de Brinquedo*

Texturas, cores e formas revestindo e fazendo fundos  
para as palavras permitem a superposição de elementos  
das artes plásticas no encadeamento sintático dos  
poemas.

Álvaro Garcia

Utilizamos da epígrafe para fazer referência aos poemas presentes na coletânea *Poemas de Brinquedo*. Embora essa fala do autor tenha sido proferida em uma entrevista nos anos 2000 para se referir à sua videopoesia, é evidente, 16 anos depois, que os elementos que a inspiraram também se aplicam à poesia digital. Foi através do experimento de poemas em movimento que Álvaro Garcia começou seu trabalho em meio digital.

A videopoesia aproxima imensamente essas duas formas (**artes plásticas e poema**) de expressão tão tradicionalmente afins. A espacialidade dos poemas se torna premente nas programações. As palavras são objetos compostos e adornados segundo novas inspirações que se aglutinam ao sentido inicial do poema (Garcia, 2000, n.p., *grifo nosso*).

Essa definição dada pelo próprio poeta contribui para que se compreenda a palavra com movimento, voz e animação. A espacialidade do poema, ou seja, o lugar para habitar a palavra, evoca seu espaço físico (tradicional, livro) e aqui seu espaço digital, a tela do computador. É nesse novo ambiente que a palavra vai se encontrar com a tecnologia.

A literatura em tempos digitais, além de possuir estrutura capaz de gerar conteúdo para a convergência em diversas mídias, incentiva a participação de um público leitor que vive na era digital em contato com jogos, novelas, filmes, séries, compras (pela internet), etc. Dessa maneira, a literatura também acompanha a expansão de acessibilidade que as mídias digitais

oferecem, ficando, assim, “[...] evidente que a tecnologia dilata as fronteiras do passado, abre perspectivas para o futuro e coloca em crise o presente, abrindo novos potenciais para a invenção” (Plaza; Tavares, 1998, p. 32).

Ao considerar a estrutura, feitura, organização e presença do livro em diversos ambientes, somos levados a refletir sobre os conceitos de intermedialidade e transposição. O poeta se refere a sua obra como *transmídia* – termo conceitualmente definido por Henry Jenkins pela utilização de diversas mídias que convergem entre si usando suas plataformas para produzir cultura. Nesse contexto, adotamos e concordamos com o uso do termo “*transmídia*”, como usado na indexação do livro. O poeta chama seu projeto de *transmídia*, sobretudo por ele não se limitar apenas a um formato, pois integra diferentes formas, permitindo que a obra seja lida em livro impresso, ouvida no rádio e assistida no computador e smartphones. Para ele, sua obra representa uma mudança paradigmática na maneira como a poesia é criada e consumida, abrindo novos caminhos para a interação entre leitor e obra.

O livro se faz presente tanto no suporte impresso quanto no meio digital, com acesso a um *software* para computadores com sistema Windows e um *app* para smartphones Android e Ios. Tanto o *app* e quanto o QR Code<sup>55</sup> que faziam a ponte entre o *app* e o livro impresso encontram-se descontinuados. Além disso, os vídeos poemas do *livrE* também estão disponíveis no Youtube, no Facebook e no site Sítio da Imaginação. O áudio do *livrE* também foi exibido nas Rádios Inconfidência e UFMG Educativa por ocasião do lançamento, com uma entrevista com Álvaro Garcia e Ricardo Aleixo. Vale ressaltar que o livro digital em sua versão local para sistema Windows se encontra disponível no site <https://sitiodeimaginacao.blog/>.

A arte *transmídia*, como conceituada por Jenkins (2009), é aquela que transmite o conteúdo de forma distribuída por múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para a convergência. Cada plataforma desempenha um papel distinto que permite um contato midiático envolvente e interativo e se desdobra em diferentes formatos e canais de comunicação.

Parece ser esse o caso de *Poemas de Brinquedo*. Este *livrE* é composto por poemas animados, nos quais as marcas dos suportes digitais desempenham um papel crucial na interação do leitor com o texto. As características proeminentes desse *livrE* incluem o

---

<sup>55</sup> QR Code é um código de resposta rápida, evolução do código de barras. Sendo um código visual, tem de ser lido de forma completa e pode estar no formato impresso ou digital e usado na posição horizontal ou vertical. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2019/09/14/seguranca/voce-sabe-o-que-e-o-qr-code-a-gente-explica/>. Acesso em: 31 out. 2023.

movimento – por meio da animação –, a pausa temporal – que funciona como uma espécie de cristalização da cena – e a musicalidade – que abrange uma variedade de elementos sonoros, desde vocábulos e expressões orais até ritmos diversos. Quando transferidos do formato suporte digital para o impresso, os poemas mantêm sua visualidade, transformando-se em uma verdadeira caixa de surpresas para a leitura.

Conforme apontado por Hayles, “a literatura eletrônica, geralmente considerada excludente da literatura impressa que tenha sido digitalizada, é, por contraste, ‘nascida no meio digital’, um objeto digital de primeira geração criado pelo uso de um computador e (geralmente) lido em uma tela de computador” (Hayles, 2009, p. 20). Nesse contexto, *Poemas de Brinquedo* se encaixa perfeitamente na era digital, na qual o uso da tela do computador se torna o espaço de mediação artístico-cultural. Trata-se de um livro que apresenta as possibilidades dos ambientes digitais, combinando elementos verbais, imagens, vídeos, sons e as mudanças que esse ambiente permite aplicar, desde a sua criação, edição, publicação e disponibilidade no ambiente digital.

*Poemas de Brinquedo* é um livro que combina texto com imagens, vídeos, áudios e outros elementos interativos, como o movimento e a performance vocal. Esta combinação proporciona aos interatores uma experiência mais sensorial, permitindo que explorem os poemas de maneira visual e auditiva. Nele é, por meio da tela, que a leitura e a interação entre texto e leitor acontecem. Nesse livro, há uma ampliação gráfica, cheia de texto, uma ampliação estética na linha da escrita digital, ambas influenciadas pelo vídeo, pela arte, pela velocidade. A literatura eletrônica dá conta, com uma maior quantidade de plataformas digitais, de ampliar as criações poéticas, permitindo armazenar e captar informações que somente este meio é capaz de traduzir.

Segundo Álvaro Garcia:

neste livro audiovisual e interativo, disponível gratuitamente em formato de aplicativo e também em papel, o artista mineiro Álvaro Andrade Garcia apresenta toda a potencialidade artística de obras poéticas que ultrapassam o impresso e transbordam para outras mídias. Aliando a palavra escrita à palavra entonada, as imagens poéticas às imagens cinematográficas (Garcia, 2016, n.p.).

Nota-se que a sinopse descreve a natureza multifacetada e inovadora que envolve elementos visuais e auditivos do livro *PdB – Poemas de Brinquedo*. Isso significa que além do texto escrito, o livro contém imagens, grafismos, vídeos e áudios que complementam e enriquecem a experiência de leitura. Tais elementos podem ser reproduzidos de modo audível ou incorporados nas páginas fixas do livro. É esse trânsito livre entre o impresso e o digital que

justifica a opinião do autor ao considerar *PdB* como um “livro transmídia”: justamente por ele ir além do formato impresso – que já não segue o formato convencional – e, ainda, incorporar elementos de diferentes meios de comunicação e plataformas.

No livro *PdB*, a palavra se entrelaça com os modos de interatividade, tanto na versão impressa, quanto no formato digital. Na versão impressa, essa interatividade se revela por meio dos cartões-poemas que podem funcionar como um jogo de adivinhação na busca para descobrir qual poema do impresso corresponde à versão no digital e na habilidade de imitar a voz do artista Ricardo Aleixo que declama os poemas. Por outro lado, no livro digital, a interatividade é estimulada por meio do toque na tela/clique do mouse e da animação das palavras. Ao transportar o texto para o meio digital, essa expansão proporciona uma experiência poética que ultrapassa as páginas do livro impresso e se expande na rica tapeçaria de possibilidades oferecidas pelas plataformas transmídia.

Entendemos que esse livro é um desafio às normas e padrões tradicionais de conceber um livro, e isso acontece desde seu formato em papel, que se destaca como uma proposta diferenciada, isto é, uma maneira inovadora de o leitor se relacionar com a poesia em outros ambientes e formatos de escrita. O uso de várias mídias que se integram e interagem para receber o mesmo texto e permitir que a poesia se expanda além das fronteiras do livro impresso foi abordado no nosso artigo “O livro transmídia: *Poemas de Brinquedo*, de Álvaro Andrade Garcia”<sup>56</sup> (Santos; Moreira, 2019). Nesse artigo consideramos que, a composição do livrE é feita de poemas animados, que trazem em si a marca dos suportes digitais.

*Poemas de Brinquedo*<sup>57</sup>, no formato digital pode ser instalado em computador com o sistema Windows para rodar localmente. Na pasta de instalação aparecem alguns arquivos. Um deles, com as sigla *PdB* (colorida), é o executável que roda o programa e é também um arquivo de texto com o “leia-me”, nele há informações sobre o livrE e instruções para instalação, assim apresentadas:

POEMAS DE BRINQUEDO – VERSÃO DE MAIO DE 2016. ÁLVARO ANDRADE GARCIA- VOZ DE RICARDO ALEIXO: Este disco contém uma versão do livro eletrônico "Poemas de Brinquedo" de Álvaro Andrade Garcia. Para acessar em computadores WINDOWS, não é necessário instalar: basta abrir a pasta "Poemas De Brinquedo" e executar o programa "PB.exe". Este mesmo procedimento pode ser feito em computadores LINUX, mas é necessário instalar antes as bibliotecas "Wine".

<sup>56</sup> O artigo “O livro transmídia: *Poemas de Brinquedo*, de Álvaro Andrade Garcia” foi publicado pela Revista Textura, em 2019. Nele, analisamos o exemplar, juntamente com o professor Wagner Moreira, a partir da prática poética, a qual ultrapassa o impresso ao expandir o espaço do poema para outras mídias, incluindo a instalação e a performance.

<sup>57</sup> A partir de então, quando nos referirmos ao livro *Poemas de Brinquedo*, utilizaremos as letras *PdB*, já sugeridas na *app* como ícone que retorna ao título da obra.

Para computadores WINDOWS (melhor performance) ou MAC(OSX), é possível instalar o aplicativo usando o arquivo "PB Instalador.air". Para isso é necessário instalar antes o programa gratuito "Adobe AIR" (Garcia, 2016, n.p.).

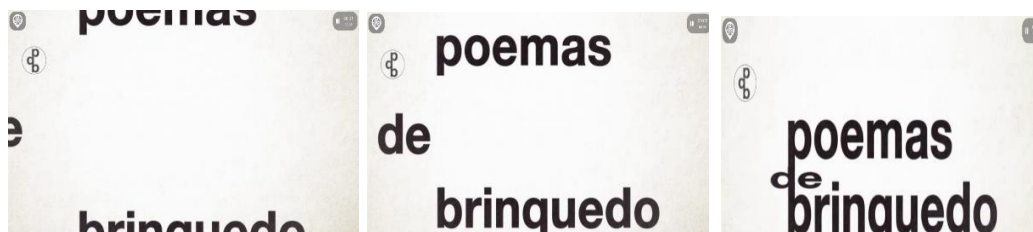
Nas instruções do “leia-me”, como visto em *Grão*, em *PdB* não observamos apenas as informações para acessar o livrE, mas também como se dá a instalação de um livro digital, repercutindo a alteração no modo de ler. Assim, no próprio processo de instalação já se inicia a interação do homem com a máquina, o que exige dele, o leitor, um conhecimento técnico antes do ato de ler no digital. À vista disso, já é exigido do leitor habilidades distintas daquelas próprias do leitor do livro impresso.

Já em seu formato impresso, *PdB* se apresenta em um suporte “box de livros”, contendo cartas/fichas coloridas em que de um lado está o poema e no verso uma imagem que se relaciona direta ou indiretamente com ele. Há também um encarte contendo as informações da ficha técnica e apresentação do livro. Ele não segue uma estrutura convencional em termos de capa, páginas coladas e numeradas, miolo, encarte. Embora contenha esses elementos, ele se apresenta de modo que afeta a experiência de leitura tradicional. Nele, as páginas dão lugar às folhas (cartas/fichas) avulsas, sem sequência linear. A capa é, na verdade, um suporte que carrega os cartões-poemas. Ao criar essa estrutura fora dos padrões tradicionais de design de livros, o autor desafia a ideia de livro e quebra as expectativas do leitor, ao mesmo tempo que oferece uma experiência diferenciada de leitura visual numa interação mais envolvente. Essa experiência foge, completamente, da leitura linear e sequencial já conhecida do leitor.

No livrE digital, o funcionamento é diferente e as telas são acionadas pelo interator à medida que ele tiver interesse em ver/ouvir/ler um poema. Vamos, primeiro, apresentar a tela inicial de *PdB*, com seus acessos aos ícones e imagens e depois faremos a apresentação e análise de alguns poemas escolhidos.

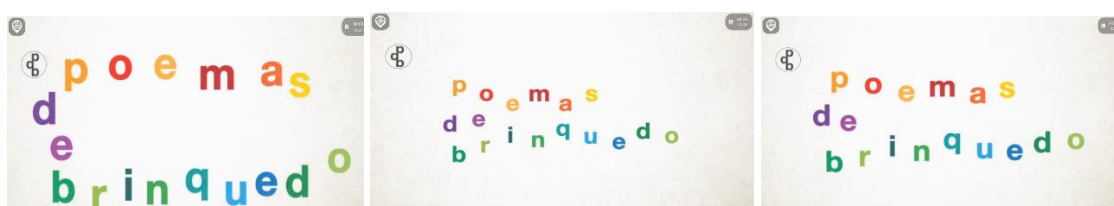
Ao abrir o *app PdB*, o leitor entra em contato com o som de forró sanfoneiro que dura 4 segundos, concomitantemente, na cor preta, surge o substantivo “poemas”, na parte superior, em direção ao centro da tela. A preposição “de” surge no meio da tela, à esquerda, e o substantivo “brinquedo”, que sai da parte inferior da tela, sobe para o meio. Todas as palavras vão se movimentando, em dança, em direção ao centro tela, local onde se encontram. Nesse momento, uma voz aparece fazendo: “humhum...humhum...”, expressão oral para chamar a atenção para o que está por ser visto. Em seguida, a voz apresenta declamando: “Poemas de Brinquedo!” Nesse ato, os vocábulos, na cor preta, modificam-se e todas as letras surgem coloridas, dando cor e vida às palavras que compõem o título do livro.

**Figura 76 - Frames da junção das palavras para formar o título no *LivrE*.**



Fonte: *app* em instalação local.

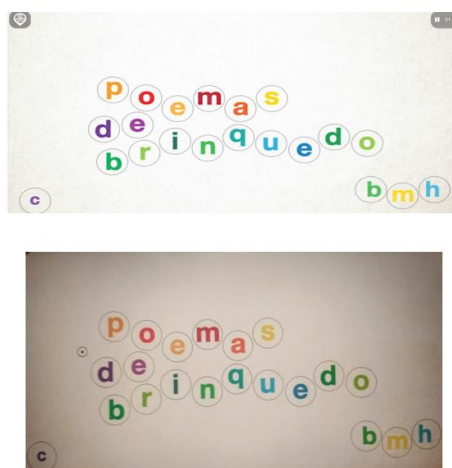
**Figura 77 - Frames do título, em cores e movimentos.**



Fonte: *app* em instalação local.

Esse fluxo, em que a capa do livro é apresentada, tem duração de 7 segundos. Nele, as palavras, ao se encontrarem, fazem um movimento de abre e fecha, em aparente alusão ao movimento do fole da sanfona durante a execução musical. Sempre que o usuário retornar ao título, ele aparece em movimento dançante, no ritmo do som da sanfona. Após a vocalização do título, a tela permanece estática, possibilitando que o leitor/interator acesse a navegação por meio dos ícones que aparecem nela. Vamos ver nos frames subsequentes a tela de navegação do livro digital.

**Figura 78 - Frame da tela de acesso ao *LivrE***



Fonte: *app* em instalação local.

Quando o usuário move o mouse/toca na tela aparece o desenho de um alvo, permitindo que ele comece a navegar pelas palavras/ícones. No canto direito da tela, há um cronômetro que registra o tempo de cada videopoema. Ao clicar nele, a apresentação do videopoema é pausada.

Ao prosseguir na leitura/navegação, o leitor/interator vai perceber que, em destaque no centro da tela, está o título *Poemas de Brinquedo*, ao clicar nas letras cada uma corresponde a um poema. Elas aparecem dentro de um círculo que lembra o teclado das antigas máquinas de escrever. Será possível, ainda, perceber que nem todas as letras são correspondentes às iniciais dos poemas que serão visibilizados. Uma outra característica é que os poemas também não têm títulos de acesso na versão digital. A referência a ele se dá por meio da imagem que o acompanha. No impresso, as cartas de um lado têm um poema e do outro uma imagem visual correspondente, bem como a sugestão do nome para o poema.

Pelo modo como está apresentado o livro, podemos observar que tanto no impresso quanto no digital não há o estabelecimento de uma necessidade de leitura sequencial ou linear, ficando ao leitor a possibilidade de escolher os caminhos da leitura/navegação e de descobrir/escolher as correspondências das letras do título com os poemas, numa espécie de “trampolim de brincadeiras” (Garcia, 2016, n.p.). Ao associar sua obra a um trampolim, Álvaro Garcia sugere que ela ofereça uma experiência interativa semelhante à de um mergulho. O livro, tal como um trampolim, é uma plataforma de exploração lúdica das palavras, evocando uma sensação de diversão e experimentação, na qual o leitor pode “saltar” entre seus dois suportes de modo personalizado. Isso possibilita a descoberta de relações entre os poemas nos dois suportes, sugere há flexibilidade de exploração entre as versões, resultando em uma experiência interativa e envolvente, por dar liberdade ao leitor em escolher a direção que deseja seguir ao navegar pelo livro digital ou ao ler o impresso.

No canto inferior esquerdo, no ícone “C”, encontramos os créditos da obra e uma duração de 30 segundos. Os créditos permanecem na tela durante esse tempo, a menos que o usuário opte por sair dela. Após os 30 segundos, a tela retorna à página inicial. Vejamos frame dos créditos presentes no *app*, que também estão incluídos no encarte do livro impresso.

**Figura 79 - Créditos**



Fonte: *app* em instalação local.

O livro digital apresenta, ainda, elementos que não estão no livro impresso. Na margem inferior da direita, encontram-se os extras<sup>58</sup>, representados pelas letras “b, m e h”, cada letra é a inicial da palavra que abre o bloco. Na letra “b”, as brincadeiras, na “m”, música, e na letra “h”, histórias.

**Figura 80 - Extras**



Fonte: *app* em instalação local.

Ao tocar na letra “b”, por exemplo, ela se abre para duas brincadeiras, cujo personagem é um cachorro. O ícone do ossinho leva ao vídeo de um cachorro brincando com o osso. Nesse quadro, aparece na tela uma seta verde e uma frase “já pra casinha!”, quando o usuário clica na seta, o cãozinho corre e entra na casinha quantas vezes o interator desejar.

<sup>58</sup> Em <https://www.youtube.com/watch?v=8-fhsThHrIQ&t=71s>, no tempo 2’05” do vídeo, o usuário pode assistir à música presente no *app*, porém sem interagir com ela. Mas o vídeo mostra, entre outros poemas, como é o livro digital. No Facebook, há possibilidade de assistir o tema da Luma e do Sítio que aparecem nos extras. Disponível em: [https://www.facebook.com/100083339207152/videos/1587365148195367?\\_\\_so\\_\\_=permalink](https://www.facebook.com/100083339207152/videos/1587365148195367?__so__=permalink). Acesso em: 02 nov. 2023.

Na segunda brincadeira, representada pela imagem de um cachorro, o interator, ao clicar nela encontra um outro vídeo – uma mão brincando com um cachorro. O usuário interage com o bichinho ao tocar na seta com a frase “nhão”, nesse momento, o animal se volta para a tela, recebendo o comando da mão do usuário.

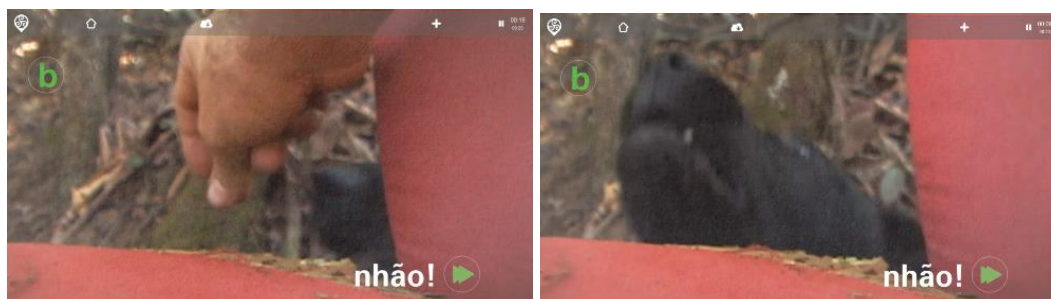
Ainda na parte superior da tela, clicando na letra “b”, o leitor/interator retorna ao menu principal dos extras. Essas brincadeiras têm duração de 15 segundos e 20 segundos, respectivamente, e não se trata de elemento passageiro ou de distração na tela, mas sim da oportunidade de interação mais imersiva. A duração específica atribuída a cada brincadeira estabelece um ritmo e um senso de desafio, incentivando o interator a participar ao máximo do tempo disponível.

Quando o interator participa da brincadeira, ele se torna um “co-criador”, podendo influenciar diretamente na ação de interferir no movimento do texto, podendo acelerar a dinâmica da ação e modificando a vivência em algo mais próximo de quem interage. Isso é substantivamente distinto de uma leitura em página impressa, em que a interação é de outra natureza: mais imaginativa do que interventiva. A presença de um roteiro pré-estabelecido na programação pode fornecer uma estrutura fixa para a experiência interativa, mas a maneira como ele é projetado e implementado na obra digital traz benefícios e limitações quanto à experimentação interativa do leitor, uma vez que ele é planejado para garantir que as interações se encaixem de forma fluida na narrativa. As limitações se dão na restrição das escolhas, de caminhos, o que pode reduzir a sensação de controle no texto. Pode-se supor, no entanto, que em *PdB*, os interatores podem seguir o mesmo roteiro, mas a experiência com a obra é particular.

Nesse contexto de interação, *PdB* em seus dois formatos se revela como um espaço no qual o leitor/interator tem um papel ativo e participativo. A possibilidade de clicar nas imagens e retornar ao menu principal dos extras é um convite à exploração do *livrE*, tornando o interator um explorador virtual. Na versão impressa, embora a escolha e a leitura dos cartões-poemas sejam determinadas pelo leitor, a rubrica sugere o tom da leitura. Essas interações em ambas as versões se tornam tangíveis e intencionais. O ato de clicar/tocar na tela vai além de um simples gesto, ele representa a passagem para o próximo poema, tornando a interação um processo ativo na construção do significado e da dinâmica do conteúdo da obra. A incorporação desses elementos do poema digital permite uma leitura interventiva e participativa, ampliando as possibilidades de engajamento. O acesso à obra digital requer apenas a manipulação do mouse e a interação com a tela.

Vejamos os frames da interação que estão no quadro “Brincadeiras”, acessíveis pela letra “b”, localizada à direita da tela.

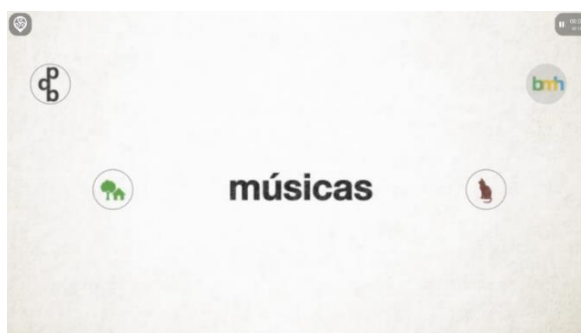
**Figura 81 - Frames da tela de acesso ao quadro “brincadeiras”.**



Fonte: *app* em instalação local.

No quadro “músicas”, ao clicar no ícone “arvore/casa”, o interator é apresentado à personagem principal do vídeo: uma gatinha. No entanto, a história não se limita apenas a ela; outros animais, tanto domésticos como selvagens, que habitam a mata onde a cena é filmada, compõem o quadro musical. Vejamos:

**Figura 82 - Frame do quadro “músicas”.**

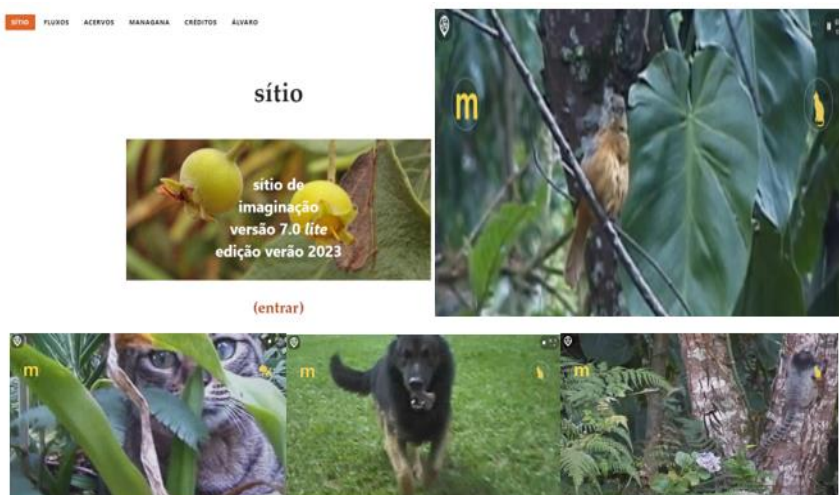


Fonte: *app* em instalação local.

Pela imagem desse frame, o interator encontra várias opções de ações interativas. O símbolo *PdB* permite que o interator retorne a tela inicial, como em todos os quadros do *livrE*. No centro da tela, do lado esquerdo, a imagem “árvore e casa” leva a um vídeo com imagens de animais na natureza e a uma música que é o tema do sítio de imaginação. Nele, a música se mistura ao som dos animais na mata. À direita, no centro da tela, a imagem de uma gata leva a um novo vídeo com a música da gata Luna que exibe suas estripulias em “um pra lá e pra cá” na natureza, acompanhada de uma canção que descreve suas peripécias. A interação dentro desse quadro oferece uma experiência multimídia envolvente. Ao clicar na imagem da felina,

o interator é convidado a mergulhar em diferentes formas de expressão artística que se entrelaçam harmoniosamente, criando uma experiência sensorial única. A seguir, frames dos quadros digitais:

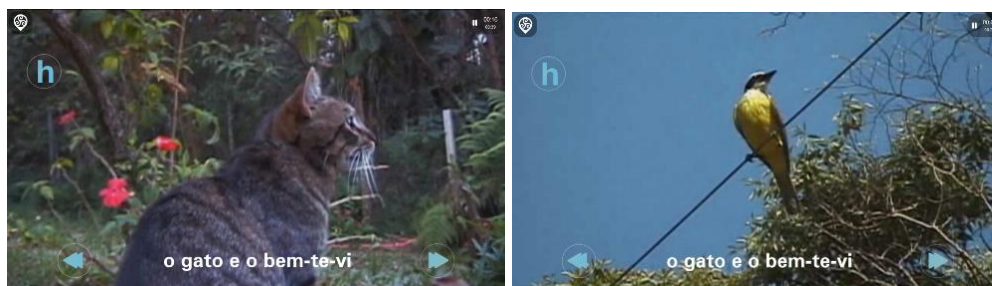
**Figura 83 - Frame do quadro “músicas” no *app*.**



Fonte: *app* em instalação local.

O paralelo entre o sítio de imaginação como espaço físico e virtual ressalta a conexão entre a natureza e a tecnologia. No quadro “histórias”, há imagens de um gato(a) e de um pássaro. Ao clicar sobre elas, começa-se a rodar o vídeo da história do “gato e do bem-te-vi”. Vale ressaltar que a história não é contada verbalmente, mas sugerida pelas imagens e tons musicais entre suspense, sons da mata e dos pássaros.

**Figura 84 - Frames do quadro “histórias”**

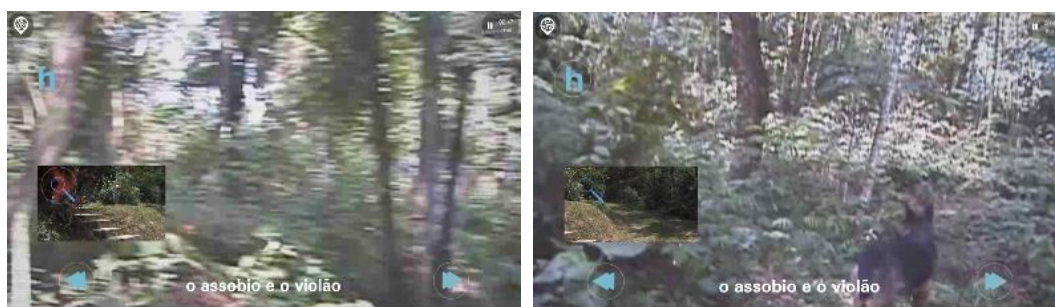


Fonte: *app* em instalação local.

O interator tem a capacidade de alterar a passagem da história, que possui duração de 1 minuto e 51 segundos. Na tela, aparecem duas setas que já são familiares, pois aparecem em extras anteriores, uma seta para a esquerda e outra para a direita, ao clicar sobre elas o usuário

pode retroceder ou avançar na história. Além disso, à direita, há um ícone em forma da clave de sol. Ao clicar nesse símbolo musical, um vídeo ambientado em um cenário rural, intitulado “O assovio e o violão”, é reproduzido. Esse vídeo tem duração de 1 minuto e 40 segundos, seu título possui setas interativas no início e no final que permite ao usuário adiantar ou retroceder a progressão da história. Ao clicar sobre as setas, muda a cena do vídeo na tela. Há, ainda, nessa tela de entrada, a imagem de uma lupa, ao tocar sobre ela, é possível ampliar a imagem em exibição. A imaginação, evidentemente, não é cerceada pela sequência pré-estabelecida, mas o fato de o roteiro das ações ter definido cenários e sequências faz com que uma parte da imaginação seja do artista, não do interator. Vejamos as imagens tiradas do quadro intitulado “o assovio e o violão”:

**Figura 85 - Frames do quadro “histórias” II**



Fonte: *app* em instalação local.

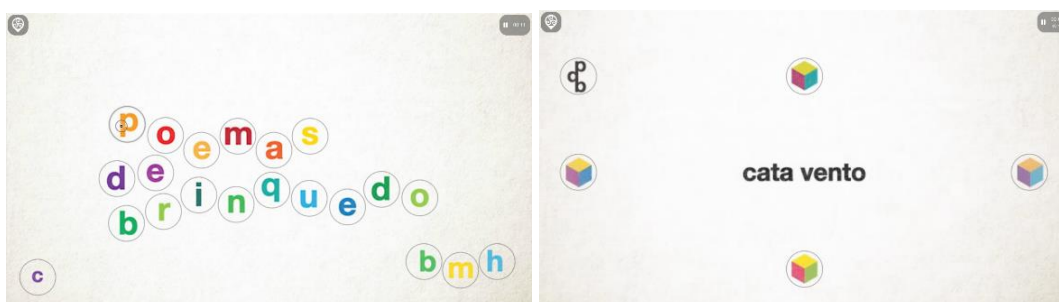
Essa história é um passeio pela mata acompanhado do assovio e do violão, porém sem a narrativa oral do “era uma vez”. Aqui, é o interator que escreve mentalmente a história enquanto ela está sendo sugerida por meio dos sons e das imagens. Essas histórias reverberam nos textos de *PdB*. Algumas delas vão compor alguns poemas do livro, como a imagem do bem-te-vi, no poema da letra “B”, “colibri com bem-te-vi”, e dos raios, no poema “depois do trovão”, correspondente a letra “O”. Essa organicidade é relevante na composição da obra digital e não está presente na edição impressa.

Dentro da interface do livro *Poemas de Brinquedo*, a sigla “PdB” é apresentada como um ícone que se encontra constantemente posicionado no canto esquerdo da tela. Ao clicar no ícone, o interator é imediatamente direcionado de volta à tela inicial da obra. Essa ação de clique funciona como atalho para que, em qualquer momento, ele saia da tela atual e volte para o início do livro. O “PdB” serve como um lembrete de retorno a outros poemas, sua presença e funcionalidade destacam a acessibilidade e a flexibilidade da obra, o que incentiva a exploração criativa. Nesse caso, pode-se pensar que a ideia de acessibilidade e flexibilidade estão também

presentes na edição impressa pelo fato de os poemas estarem em fichas “soltas”, o que dá ao manuseio da edição a máxima flexibilidade, de modo que há sempre a possibilidade de novos ordenamentos não previstos e não previsíveis.

Continuemos falando do frame da tela inicial do livro digital. Para acessar os poemas, é necessário posicionar o alvo em cima da letra e clicar para a experiência começar. Na imagem a seguir, o alvo posicionado na letra “p”, e o verso do poema que surge.

**Figura 86 – Poemas de brinquedo**



Fonte: *app* em instalação local.

Essas imagens postas exemplificam a abertura do livro, como falado anteriormente. As iniciais das letras não indicam que o poema será iniciado com a letra correspondente ou com o título que possui. Ao clicar sobre qualquer letra, ela se abre para um poema.

O título *PdB* contém 17 letras que correspondem aos poemas, com exceção da letra “o” da palavra brinquedo, que leva o usuário para a capa do livro, todas as demais letras dão acesso a um poema da edição digital. No impresso, de um lado da carta há um poema e do outro lado, o verso, o título sugerido com a imagem visual do poema verbal. Como já referido, é possível montar e desmontar a sequência inicial dos cartões numa analogia à edição digital e sua flexibilidade.

Na edição impressa, os poemas vêm acompanhados de títulos. A partir dela, podemos dar título aos poemas digitais, pelas letras iniciais que formam o título do livro:

- P – “palavras gêmeas univitelinas e bivitelinas”, no impresso está em dois cartões.
- O – “depois do trovão”,
- E – “ecos do passado”.
- M – “poemas mineiros”, distribuídos em cinco cartas.
- A – “arara”;
- S – “sibilinho sibriano”;
- D – “Poema visual com som”;

- E – “alvariacoos”;
- B – “colibri com bem-te-bi”;
- R – “ronco digital”;
- I – “o rio”;
- N – “poemas nordestinos”, distribuídos em quatro cartas;
- Q – “palavrório para jogo do dicionário”;
- U – “pseudo lusitano”;
- E – “expressões para lá de engraçadas”;
- D – “a palavra medonha”;
- O – “no digital, ela retorna ao início do poema”.

Esses poemas estão presentes no livro impresso *Álvaro* (2002) e *Verão dentro do peito* (1997). Contudo, alguns deles foram adaptados para o *PdB*, recebendo novos títulos ou mudança no conteúdo para se adequar à proposta de uma poesia mais lúdica. Por exemplo, o poema original “Palavras gêmeas – univitelinas” já continha uma instrução de leitura com a nota: “atenção: tico-tico, ritmo rápido, com paradas no fuque fuque legal” (Garcia, 2002, p. 86). No ambiente digital, essas instruções para a leitura, contidas no impresso, ganharam voz e ritmo. Nessa nova versão, as palavras “fuque fuque” foram substituídas por “reco reco”, mantendo a pausa nessas palavras, de acordo com a proposta do impresso. No digital, esse poema é acessado pela letra P, com o título “palavras gêmeas univitelinas e bivitelinas”. Nessa versão, o título foi ampliado com a inclusão da palavra “bivitelinas”, sugerindo que nasceram do mesmo poema, mas agora com algumas diferenças ao serem adaptados para o digital.

Em alguns poemas da versão impressa do livro *Álvaro* que também estão presentes na versão digital de *PdB*, a leitura ocorre de maneira descondicionada. Na versão de 2002, os versos do poema são dispostos de maneira a seguir as instruções fornecidas para a leitura. Em contrapartida, na versão de 2016, é apresentado um cartão-poema com o título da versão de 2002, “palavras gêmeas univitelinas”, no qual os versos são dispostos em quadros, acompanhados por uma nota de leitura: “atenção: ler cantando, ritmo rápido com paradas no reco reco legal” (Garcia, 2016, n.p.). Na versão digital de 2016, não há uma sequência predefinida de escolha dos poemas, o interator é quem escolhe seu caminho para acesso ao *app*. Além disso, em comparação com o poema de 2002, algumas palavras foram incorporadas em outros poemas nas versões de 2016. Por exemplo, as expressões “zig zag” e “tic tac” que aparecem no cartão-poema intitulado de “Palavras Gêmeas Bivitelinas” ganharam novos ritmos e vocalizações no ambiente digital.

É importante registrar também que o poema “Palavras gêmeas univitelinas” apresenta diferenças significativas entre a versão de 2002 e a de 2016, as quais vão além da simples substituição de palavras, essas diferenças interferem no sentido do poema. Na versão de 2002, o poema sugere uma representação do ato sexual por meio do refrão “fuque fuque legal”, a nova versão de 2016 introduz uma abordagem notavelmente distinta, substituindo esse refrão por “reco-reco legal”, por se tratar de obra para o público infantil. Essa mudança de tom ilustra a habilidade do poeta em adaptar-se e reimaginar sua própria obra no tempo e nos novos suportes e para diferentes públicos.

**Figura 84 – Poemas de brinquedo II**



Fonte: Sítio da Imaginação.

Voltemos para o *PdB* impresso. Dentro do box do livro, há uma ficha técnica que contém informações dos créditos aos outros artistas que colaboraram com o livro, bem como os dados catalográficos que auxiliam na identificação. Além disso, há uma outra ficha avulsa que apresenta o texto intitulado “Uma leitura andarilha”, neste texto, o artista Ricardo Aleixo, responsável pela performance sonora dos poemas, discorre sobre a experiência da leitura performática e a relação intrínseca que ela estabelece com o corpo e a mente

Acostumei-me desde menino, a ler enquanto caminho (...). Faço-o, hoje sei, tanto para não interromper a leitura quanto para vivenciar de um outro modo, menos automático, a relação que se estabelece entre meu corpo – o corpo é nosso primeiro espaço –, o espaço que o livro também é e o espaço circundante (Aleixo, 2016, n.p.).

Pela fala de Aleixo, ao se ler *PdB* devemos deixar os poemas andarem pelo nosso corpo, assim como o espaço que recebe os poemas no livro, o corpo torna-se um espaço de comunicação poética. Aleixo destaca que essa forma de leitura descentrada, que não segue uma entonação uniforme e monótona, é o que possibilita a fruição mais profunda do texto. Ele acredita que essa prática de leitura performática adotada em *PdB* constitui-se em um “projeto de tradução intersemiótica voltado para crianças de todas as idades” (Aleixo, 2016, n.p.), o que abre espaço para elementos lúdicos e oferece uma experiência de “tradução intersemiótica”, que se refere à transformação do conteúdo de uma forma artística em outra forma artística. Nesse caso, trata-se da tradução dos poemas escritos e visuais em performance sonora.

É importante notar que os poemas presentes nesse livro não são apenas vocalizados em um tom uniforme durante a leitura performática, ao contrário, as variedades de entonações, ritmos e ênfases utilizadas para cada poema, contribuem para a criação de uma sonoridade específica, uma entonação peculiar acrescentando à composição verbal e gráfica um design vocal individualizado, atribuindo uma identidade vocal à composição poética:

o que fiz tendo em mente a virtualidade de movimentos dos textos nos espaço da tela no caso daqueles já animados, bem como no dos que recebi ainda em papel. Nos dois casos, topei com graus de diferentes de dificuldade, que, paradoxalmente, só consegui enfrentar com maior segurança quando abandonei de vez toda e qualquer premissa conceitual e deixei falar/dizer/cantar/sussurrar a criança de dentro ou, para como Murilo Mendes, o “menino experimental” que sempre me orienta em situações de impasse criativo (Aleixo, 2016, n.p.).

Isso significa que a leitura performática transcende a simples vocalização dos versos, transformando-se em uma expressão artística que explora a sonoridade, o ritmo e a emoção dos poemas de maneira única e impactante, por exemplo a vocalização de sotaques.

Ainda no impresso, há um encarte em quatro camadas que podemos chamar de capa do livro. Nele, há o título, o nome do poeta em destaque e os nomes de Ricardo Aleixo – design sonoro – e de Márcio Koprowski – responsável pelo projeto visual do livro impresso. Ao abrir o encarte, encontramos o texto “o big bang da poesia”. Nesse texto, Álvaro Garcia fala do caráter lúdico dos poemas e apresenta a palavra como aquela que “reconfigura a mente”, ela é uma partícula que se expande de diversas formas e sentidos na criação da poesia brincante. Ainda se fazem presentes nesse encarte fotos da capa do livro digital com alguns poemas que aparecem na tela.

O formato audiovisual de *PdB* permite ouvir a voz do poeta Ricardo Aleixo – que faz a leitura performativa dos poemas. No prefácio do livro, ele fala sobre o processo de oralizar a palavra poética nos dois formatos, o processo de enfrentar desafios na leitura de textos, tanto

no formato digital quanto no papel. O autor menciona que, em ambos os casos, encontrou diferentes níveis de dificuldade. No entanto, ele aborda o paradoxo de superar essas dificuldades com mais confiança quando abandonou completamente premissas conceituais e permitiu que a "criança de dentro" falasse, dissesse, entoasse, cantasse ou sussurrasse. O "menino experimental" de que fala Aleixo é uma metáfora para a capacidade criativa e inovadora que o orienta em momentos de impasse. Assim destaca a importância de uma abordagem mais livre e intuitiva na abordagem da leitura, independentemente do meio (digital ou papel)

Pode-se verificar pela performance e fala de Aleixo que há uma busca por um espaço de interseção entre o universo do adulto e aquele da criança, o que revela a construção de um processo de identificação constituído por meio da tessitura poética em sua variada forma, a saber, audiovisual, verbal, gráfica e sonora. E, mais uma vez, o pensamento modernista brasileiro é chamado para o ato de produção dessa poesia, em sua face inventiva, como demonstra a obra de Murilo Mendes.

O poeta, em suas palavras, chama o projeto *PdB* impresso de uma “publicação brincante”, por se tratar, ao nosso ver, de uma criação em formato não convencional, multicolorida e em cartas. Isso sugere que, ao ter acesso aos suportes do livro, os leitores/interatores encontrarão não somente palavras escritas, mas também elementos visuais e sonoros, e de modo lúdico e descontraído. Em seus suportes, o *PdB* não deve ser encarado de maneira séria e com cerimônias, mas leva a um contato de leitura diversificada, criativa e divertida, como em um jogo que contém brincadeiras.

**Figura 85 – Poemas de brinquedo impresso**



Fonte: Sítio da Imaginação.

No encarte do livro impresso, o poeta expressa a sintonia de sua criação com outros autores, como Guimarães Rosa e Décio Pignatari, e do descondicionamento da lógica de ler e se abrir a mente para novas possibilidades, assim como em os *koans*<sup>59</sup> no Zen-budismo e como em Lewis Carroll. No verso do encarte, há uma sinopse com apresentação do livro, um convite “para crianças de todas as idades”.

**Figura 86 – Imagens do livro**



Fonte: Sítio da Imaginação.

Som, palavra, voz e movimento são um convite para se navegar por cada letra que compõe *PdB* digital e no impresso ler os poemas e ver suas imagens que levam a um jogo que transita das palavras escritas às palavras entoadas. Em ambos os suportes, encontram-se “poemas para brincar, ler com sotaque (poemas mineiros, nordestinos e lusitanos), trava-línguas (poema sibilino sibriano), palavras inventadas, medonhas (poema a palavra medonha), e

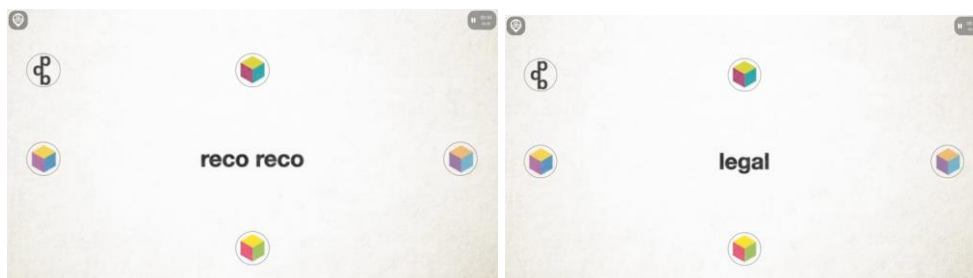
coisas escritas errado para consertar. Jogo do dicionário: palavrórios incríveis para adivinhar. Estórias engraçadas e barulhentas, sons para cantar e também azucrinar. Palavras com arestas e desenhos malucos, ainda sem significado, para você batizar (Garcia, 2016, n.p.).

Dentre os dezesseis poemas do livro, quatro foram escolhidos para apresentação e análise: o poema correspondente à letra “P”, na versão digital e no livro impresso, apresenta-se em duas fichas avulsas, denominado “Palavras gêmeas univitelinas” e “Palavras gêmeas bivitelinas”; o poema digital presente na letra “A”, no impresso intitulado de “arara”; o poema

<sup>59</sup> Um Koan é uma forma de enigma ou paradoxo utilizada no Zen-budismo como uma ferramenta para a meditação e aprofundamento espiritual. Os koans são frases, histórias, diálogos, perguntas ou afirmação que contêm aspectos inacessíveis a razão. O objetivo dos koans é propiciar a iluminação espiritual e transcender a mente. Disponível em: <https://www.zendobrasil.org.br/o-que-e-koan-no-zen-budismo/>. Acesso em: 02 nov. 2023.

equivalente à primeira letra “D” na tela, no impresso chamado de “poema visual com som”; e, por último, o poema digital presente na primeira letra “E”, que no cartão-poema se chama “ecos do passado”. Vejamos frame de parte do primeiro poema a ser apresentado:

**Figura 87 – Reco reco legal**



Fonte: *app* em instalação local.

Esse poema é acessado pela letra “P” no digital e, no impresso, é apresentado em duas cartas que recebem o nome de “palavras gêmeas univitelinas” e “palavras gêmeas bivitelinas”. No “verso” do cartão-poema, “palavras gêmeas univitelinas” aparecem a seguinte orientação: “atenção: ler cantando, ritmo rápido com paradas no reco reco legal”, o que corresponde à leitura de Aleixo na edição digital. Essas orientações representam uma tentativa de harmonizar e aprimorar a conexão entre os formatos digital e impresso, permitindo que uma complemente a outra. Em ambos os cartões-poema, há instrução para “descobrir quais ‘palavras’ são separadas, quais têm hifens ou são escritas junto” (Garcia, 2016, s.p). Vejamos as imagens dos cartões-poema:

**Figura 88 – Cartões-poema**





Fonte: Garcia, 2016.

Em cada poema aberto/acessado, no dispositivo digital, há ícones interativos sobre ele, como os ícones dos cubos mágicos e/ou dados, de acordo com o frame acima. Ao clicar sobre os cubos, as palavras do poema se misturam, como em um quebra-cabeças. Vale ressaltar que nesse poema, como em outros, não é seguida a grafia convencional. Neste caso, por exemplo, os hifens que separam as palavras presentes nos poemas como “reco reco”, “pula pula”, “puxa puxa” não aparecem. As palavras do poema se movimentam e aceleram à medida que se clica nos ícones.

Na versão digital, esse poema estimula o raciocínio lógico e rápido assim como o cubo mágico para acompanhar a leitura das palavras quando elas rapidamente aparecem e desaparecem da tela. Assim como no cubo mágico é preciso alinhar as cores rapidamente, no poema é preciso decorar as palavras para acompanhar sua leitura rápida que é declamada ao aparecer das letras na tela.

As palavras entoadas no poema seguem um ritmo de entonação cantante que sempre finalizam o quadro (o que seria uma estrofe?) com as palavras “reco reco legal”. A maneira como elas se movimentam na tela e a performance vocal lembram o som produzido pelo instrumento de percussão reco-reco<sup>60</sup>. No formato impresso, a voz que dá vida à leitura pertence ao leitor, proporcionando uma performance única baseada nas orientações apresentadas na carta que desencadeia o jogo ou brincadeira. Nesse contexto, o leitor atua conforme as instruções fornecidas no cartão-poema.

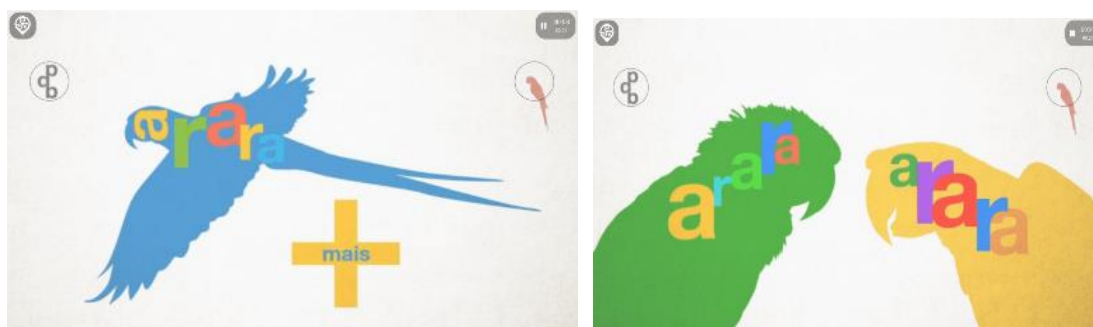
<sup>60</sup> O link a seguir permite o acesso ao poema da letra “p”. Disponível em: <https://sitiodeimaginacao.blog/2020/02/03/poemas-de-brinquedo/>. Acesso em: 02 nov. 2023.

Voltando para os poemas digitais, “Arara”<sup>61</sup> é acessado pelo clique na letra “A”. Nele encontramos imagens da ave, performance vocal, movimentos e diversas disposições das palavras na tela. Na tela, as palavras que formam o poema são vocalizadas à medida que elas aparecem. A voz alterna o ritmo e mimetiza o som das araras ao pronunciar a palavra “arara”. A velocidade da leitura, por sua vez, mimetiza o voo em suas diferentes velocidades. Na versão digital, o fluxo do poema tem 24 segundos.

O poema “Arara”<sup>62</sup>, na edição impressa, apresenta a imagem da ave e, no formato audiovisual, reproduz o som que faz esse pássaro e seu nome estridente que “como um passarinho... mas *arara*, ao invés de piar” (Garcia, 2016, n.p., *grifo do autor*), ela grita seu nome. A seguir, temos frames da tela digital do poema “Arara”.

Há também, nas fichas da edição impressa, orientações de outra natureza. Nas fichas das “palavras gêmeas univitelinas” e das “palavras gêmeas bivitelinas”, de um lado está a orientação mencionada acima, do outro lado está a seguinte orientação: “descobrir quais são separadas, têm hífen ou são escritas junto”. Em “(alvariações)” há outra orientação: “para brincar com sufixos”. Essa natureza de rubrica parece ser muito distinta daquelas que orientam a performance de leitura, sendo, ao nosso ver, de um caráter mais didático.

**Figura 89 - Arara**



Fonte: *app* em instalação local.

Ao acessar esse poema multicolorido, o interator vê na tela digital a imagem da ave ao fundo e, ao clicar no ícone da arara – imagem menor, localizada na margem superior direita, há a reprodução sistematicamente do som que a ave produz – ao invés do canto, a tentativa de falar

<sup>61</sup> O poema “Arara” está disponível junto com outros três poemas na plataforma Facebook. Disponível em: [https://www.facebook.com/100083339207152/videos/1706435326288348/?\\_\\_so\\_\\_=permalink](https://www.facebook.com/100083339207152/videos/1706435326288348/?__so__=permalink). Acesso em: 02 nov. 2023.

<sup>62</sup> Este poema foi apresentado no artigo “O livro transmídia Poemas de brinquedo” de minha autoria e do Prof. Wagner Moreira.

o próprio nome. É visível o potencial criativo das ferramentas e mídias criadas a partir da tecnologia que permitem a interatividade a partir das ações do interator no tocar e/ou clicar na tela. Vejamos as imagens do formato impresso do cartão-poema:

**Figura 90 – Cartão-poema Arara**



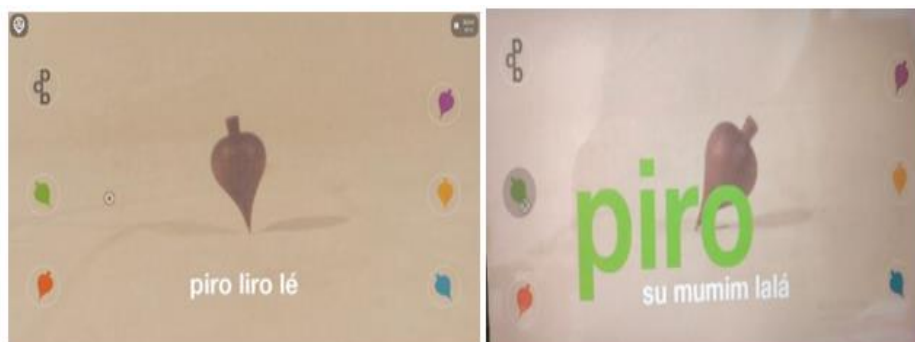
Fonte: Garcia, 2016.

No impresso, temos o destaque para representação gráfica da palavra escrita “arara”, já no digital, por outro lado, a experiência de leitura se dá tanto pela visualidade da palavra quando pelo design sonoro da leitura de Aleixo. A palavra “arara” vista no dispositivo digital é entonada, ganha a dimensão sonora com significado associado ao próprio canto da ave. Assim, condiciona o sentido “arara”, a partir da ideia de expansão do som real da ave, acrescentando a dimensão auditiva à experiência da leitura. Com isso, a diferença entre a palavra no impresso e no digital está na composição da palavra “arara” em cada suporte. No digital, ela vem em imagem e som; já no impresso, apenas como imagem. Mas isso parece ser resolvido com a indicação da forma de leitura. Ao sugerir, como uma rubrica de texto dramático “para berrar na palavra como faz a ave”, um modo de ler, o autor aproxima as duas experiências de leitura. Essas diretrizes visam alinhar a experiência do leitor com a performance realizada por Ricardo Aleixo na versão digital. Outra rubrica semelhante e de mesma abordagem pode ser identificada em outros cartões, como a orientação “para ler com sotaque”, presente nos poemas nordestinos e mineiros, assumindo, assim, um caráter performático.

Vejamos outra experiência de leitura em dois formatos distintos: o digital e o impresso. O poema do livrE, acessado pela primeira letra “d” do “sumário digital”, e o impresso, denominado de “Poemas visuais com sons”, evoca uma palavra que fica na memória do ouvinte: “Pirulilulê”. Como um todo, esse poema é uma manifestação lúdica do brincar e evoca a experiência da infância.

No aplicativo, as palavras cantadas e a imagem do pião rodando apresentam um ritmo dançante que lembra o rodopio do pião, com o seu movimento de vai e vem exercitando o corpo a acompanhar o ritmo, fazendo o olhar girar em busca dos fragmentos de palavras na tentativa de se construir sentido. Vejamos os frames do poema na tela:

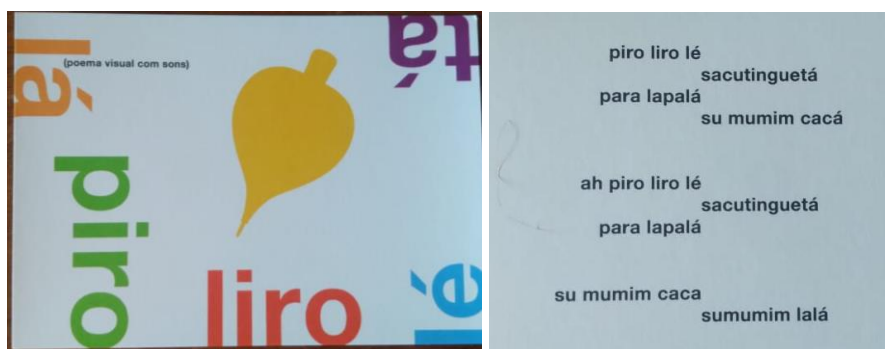
**Figura 91 – Frames do poema**



Fonte: *app* em instalação local.

O poema roda na tela em uma sequência linear até que o interator dê o comando de pausa ou interação direta e rápida na imagem do pião. Esse poema dançante é cantado no *app* por uma duração de 18 segundos. Os ícones da esquerda e direita da imagem do pião, quando tocados, repetem em cores as sílabas “piro, liro, lé, tá, lé” que aparecem sobrepostas na tela. Vejamos o cartão-poema na versão impressa.

**Figura 92 - Fotos dos poemas no suporte impresso**



Fonte: Garcia, 2016.

A visualidade representada na frente do cartão-poema já nos remete à tela do digital. No verso, o poema é exposto de modo que as palavras dão a ideia de movimento e nos remetem à canção e à brincadeira de infância, o jogar pião.

A brincadeira sonora do poema lembra a tradição do universo infantil que pratica, em várias cantigas, o jogo com a sonoridade das palavras e expressões, almejando a realização de efeitos de linguagem, como a ambiguidade ou o humor. O olhar da criança, mais uma vez, apresenta-se como uma força criativa dessa composição poética e, dessa maneira, coloca em cena o exercício da liberdade no ato de criar. Além disso, esses poemas estabelecem um diálogo direto com a tradição modernista. Pensamos aqui na obra de Oswald de Andrade, na qual encontramos a busca por uma expressão poética livre das convenções, o costume da apropriação antropofágica e os jogos de linguagem que se instauram desde a procura por uma sintaxe inovadora, até a formulação das imagens de feição condensada. Tudo isso nos convida a explorar o sistema estabelecido por essa poesia brincante, que não rompe com o passado, mas o preserva e o atualiza.

“Pirulilulê” pode ser tanto um som como uma imagem do pião, ampliando a riqueza do contato com a poesia. Na versão do cartão-poema, a palavra mantém uma ligação com o meio físico e assume uma forma visual e sonora, mas de uma maneira mais estática. Além disso, as versões, digital e impressa, reafirmam a universalidade da infância como fonte de inspiração, unindo gerações em torno da prática lúdica do brincar, mesmo em meios de expressão tão diversos. Verifica-se, portanto, a presença do movimento no ato da leitura que deve simular o giro espiralado do pião, além de também se aproximar da perda do eixo central tanto do brinquedo como da língua, visando aparecer o descentramento lógico da expressão poética.

Esse modo de conceber a poesia e de recuperar uma brincadeira infantil foi tratado no artigo “O livro transmídia Poemas de Brinquedo” (2019), já citado neste trabalho, abordando como o poeta mostra o exercício criativo e coloca-o como uma força lúdica capaz de ressignificar, melhor dizendo, de atualizar a memória, o fato histórico, neste caso, o de jogar pião, e o conceito de tempo, simultaneamente, afirmando um plano no qual durações temporais diferentes convivem de forma suplementar.

Nessa poesia brincante, o formato cartão pode ser associado a um cartão de visita, a um jogo para se conhecer a poesia, o meio com o qual ela se conecta e ao jogo do poeta; fazendo-se conhecer pelo viés da simplicidade de uma brincadeira de rodar o pião – brincadeira poética. Esse cartão-poema dá a ver uma poesia cheia de informação poética e esta parece afirmar que “a linguagem materializa o pensamento em forma, e a forma é marca, registro, cultura e história. [Ela] traz a experiência vivida” (Bacelar, 2001, p. 23). A poesia da qual tratamos se deixa perceber como uma expressão cultural singular.

O texto, naturalmente, é o cerne dessa obra digital, preservando seu caráter literário. Claro que nem todo texto digital necessariamente dispõe de todos os recursos das tecnologias digitais ao mesmo tempo, assim como nem todo filme tem efeitos especiais.

Entende-se que todo e qualquer “texto” – no sentido mais amplo possível – fornece pistas de como deseja ser recebido, projetando um espectador, que certamente não se confunde com pessoas de carne e osso que, de fato, interagem com o tecido semiótico. É exatamente esse hiato, entre o movimento do texto em direção à recepção, num esforço de efetivar sua proposta comunicativa, e a liberdade fundamental dos indivíduos, que podem se sujeitar (ou não) à interlocução da maneira que lhes for conveniente, que insere outro espaço de tensão no realismo inter e transmidiático atual (Leal, 2012, p. 5).

No livro/aplicativo, o leitor/interator pode interagir a partir de sua experiência literária, de jogo ou do universo digital, operando um processo inovador na construção de sentido. Nessas “pistas” fornecidas pelo texto, há em *PdB*, especificamente no aplicativo, uma abertura que permite a interação com o leitor, produzida pelo encontro com o poema, no qual diferentes materiais de expressão podem ser combinados, por exemplo, a palavra em movimento. A esses materiais de expressão, André Gaudreau (2012) e Philippe Marion (2012) associaram a ideia de mídia, pois juntam características intrínsecas e extrínsecas que dependem dos meios de expressão ou representação que a mídia requer ou combina. Nesse caso, o aplicativo combina imagem desenhada e texto escrito que se movimentam ao mudar para o suporte digital, transmitindo a mesma mensagem que havia no poema impresso.

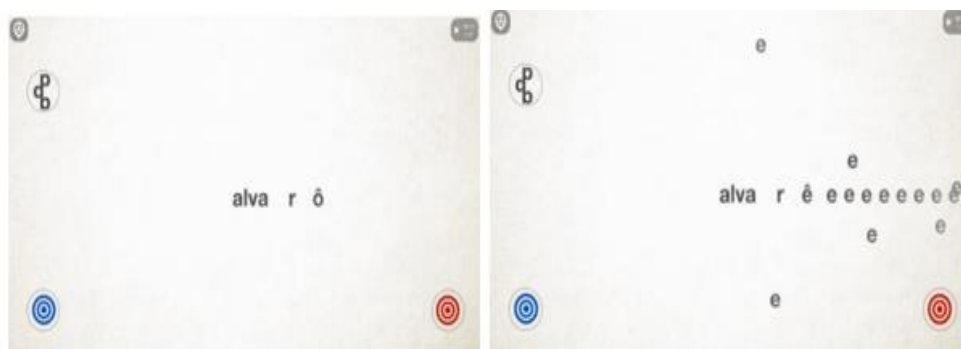
Esta reunião de poemas é rica em novas palavras, brinca com os sons e as imagens, proporcionando espaço significativo para o exercício da imaginação do leitor. *PdB* aproxima-se da poesia concreta que, como nos ensina o poeta Décio Pignatari, deve ser recebida de maneira aberta, livre:

Se é pela primeira vez que a vê, não tente ler como poesia, melhor, nem sequer tente ler de todo: olhe simplesmente para ela. Examine os espaços entre as letras, as variações tipográficas, os espaços à volta das palavras. Considere-a como uma imagem. Depois veja que ideias surgem dessa imagem associadas com as letras e as palavras que há nelas (Pignatari 1968, s.p. *apud* Bacelar, 2001, p. 1).

A leitura de poesia concreta, e por extensão, a digital, infere que os leitores devam estar dispostos a experimentar um modo de leitura fora da convencional, levando em conta as

imagens, as relações entre as letras, palavras e espaços da página. A fala de Pignatari incentiva os leitores a explorarem as ideias que surgem da imagem criada pelos elementos visuais e pela disposição tipográfica. Vejamos frames do poema correspondente à primeira letra “E”, no digital.

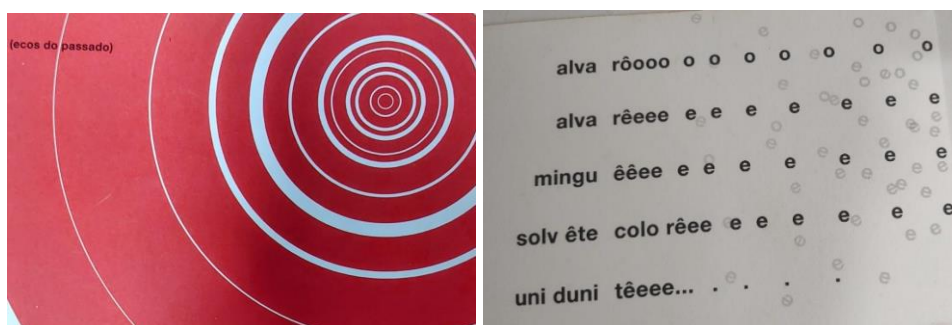
**Figura 93 – Frames do poema**



Fonte: livro em instalação local.

Para vivenciar esse poema de maneira auditiva e visual, basta clicar na primeira letra “E”, no “sumário digital”, assim, imediatamente, inicia-se uma performance vocal que entoa as letras, criando uma sensação semelhante a uma sintonia musical. A interatividade ganha vida ao tocar nos ícones em azul e vermelho, os quais simbolizam o “túnel do tempo”. Nesse túnel, o leitor não apenas escolhe as palavras a serem pronunciadas, mas também exerce controle sobre o ritmo da leitura, permitindo um contato interativo com a voz poética.

**Figura 93 – Cartão-poema**



Fonte: Garcia, 2016.

Os recursos visuais do poema no impresso conseguem capturar o movimento das palavras na página, de maneira semelhante ao que ocorre no formato digital: o movimento.

Mesmo o formato impresso, a poesia visual é capaz de transmitir uma sensação de dinamismo. Isso se percebe por meio da disposição das palavras na página, da variação do tamanho das letras, das cores que criam um efeito de fluxo ou movimento. A imagem da frente do cartão-poema aparece no digital como ícone de interatividade.

Esse poema recupera e reinterpreta a parlenda popular brasileira que consiste em uma brincadeira simples da dinâmica de se escolher a cor preferida do sorvete. Aqui ela é reconfigurada e a escolha recai sobre o nome “Álvaro”, de modo que percebemos que o próprio nome do poeta é usado como base para criar a poesia. O nome, tão característico nas obras de Álvaro Garcia, aqui é escolhido como uma maneira de promover no leitor a lembrança da brincadeira infantil.

O próprio título do poema, “ecos do passado”, sugere uma conexão com as memórias de infância do poeta, adicionando uma camada de nostalgia à lembrança das brincadeiras infantis. Isso reforça a ideia de que os ecos no poema estão relacionados à experiência pessoal do poeta com a parlenda e a brincadeira de escolher nomes ou cores. Esse jogo com o nome também é encontrado no poema “alvariações”, nele, o poeta convida o leitor a brincar com os sufixos para se criar outras palavras derivadas do radical “alv”.

“Ecos do passado”, em seus suportes, é um convite para se explorar a engenhosidade poética enquanto se diverte. Isso suscita que a criação de poesia pode ser uma atividade alegre, diferente e divertida, ao invés de um processo apenas formal. Esse jogo de palavras que consiste na decisão de algo pode ser aplicado, inclusive, nas cartas aleatórias de *PdB*, a fim de se decidir qual poema será escolhido para a leitura, como se os leitores estivessem jogando com as palavras e a linguagem.

*PdB* é uma coleção de poemas que, ao brincar com a linguagem, estimula a imaginação dos leitores, os quais seguem uma abordagem visual experimental semelhante àquela propiciada pela poesia concreta. Os leitores são incentivados a explorar atentamente os elementos visuais da obra. O significado se cria a partir da interação, seja ela no tocar da tela ou entre palavras e imagem no papel, numa abordagem mais aberta e criativa.

Figura 95 - Frames



Fonte: Sítio de Imaginação.

Nota-se, então, que *PdB* é um livro múltiplo e diversificado que permite investigar inúmeras possibilidades de criação artística, com recursos visuais, rítmicos, sonoros e performáticos, dando amostras das possibilidades de diálogo do texto com diversas linguagens dentro do ambiente digital. Percebe-se também que, no processo de criação, há a presença de um coletivo de artistas, tais como o designer gráfico, designer sonoro, programador, os quais assumem o lugar autorial. *PdB* faz ecoar o exercício da socialização em todas as suas formas interativas, as quais permitem ao leitor/interator escolher caminhos para sua leitura/navegação, formando uma rede de interações que muda a figura do autor “*sine qua non*” e faz do texto uma obra coletiva.

O fato de que as palavras podem ser lidas em voz alta e reproduzidas, evocando sons e ecos no tempo, abre possibilidades para a experimentação e a diversão. Isso permite que qualquer leitor mergulhe na obra de maneira ativa, explorando o conteúdo textual, sonoro e visual, inclusive com o próprio ato do movimento, pois essa é uma escritura

para tocar na tela, com os dedos, nos telefones celulares. Nesse universo de jogos, tiroteios e dragões, abrimos uma janela para a poesia. Nós imaginamos a criança indo e vindo passando rapidamente através desses poemas brincantes. Na tela inicial, tocando no título elas acessam todos os poemas do aplicativo. Fizemos tudo muito simples na navegação. No celular, o livro se torna uma aventura linguística multimídia. Os cegos podem ouvir as declamações, eu vi crianças, ainda analfabetas, brincando com as palavras animadas e os sons que vieram do celular (Garcia, 2016, n.p.).

A capacidade de brincar com os elementos poéticos reflete a ideia de que a poesia digital é uma forma de escrita dinâmica, fluida e aberta à interpretação e à criação por parte do leitor.

Isso torna a leitura mais envolvente e incentiva que o interator participe do poema. O ato de “tocar na tela” faz com que o digital tome forma antes do impresso, pois os poemas brincam com os fonemas, com a sintaxe, com a construção do texto e possibilitam acesso aos significados das imagens que aparecem na tela do computador. A interatividade abre espaço para criações, conversas, conforme a programação explora as linguagens, o som e a oralidade.

Em *PdB* é possível explorar ao menos duas grandes vertentes, como aponta Álvaro Garcia, “a relação com a língua propriamente dita” e “a descoberta e a valorização das diferenças num país multicultural” (Garcia, 2016, n.p.). Álvaro Garcia afirma que

se o povo é o inventa-línguas, as crianças também são. Elas estão aprendendo a beber na fonte de onde nascem as palavras. Estes poemas servem para estimular e discutir a língua sob o viés da criatividade e assim contribuir para o desenvolvimento do gosto pela leitura e escrita. A descoberta e a valorização das diferenças num país multicultural: reconhecer os sotaques pode ser uma forma prazerosa e divertida de conhecer as diferenças de cada “Brasil”. A forma de expressar é uma questão que deve ser tratada com as crianças, portanto, este livro-aplicativo é uma inspiração para o tratamento de um importante tema transversal: o da pluralidade cultural (Garcia, 2016, n.p.).

As crianças como criadoras de novas palavras, observadoras do mundo ao seu redor, quando veem uma palavra na tela – o movimento, a oralidade, os códigos sonoros e rítmicos –, tendem a exercitar a sua curiosidade com mais empenho. Cada poema do livro explora com mais ênfase um campo artístico, por exemplo, a música, as artes plásticas e a escritura. Formam, assim, em seu conjunto, um percurso inventivo que faz o receptor se identificar com a inteligência e o talento no ato de se construir sentido.

O livro é composto por linguagem verbal, visual e sonora, todas elas buscando elementos na natureza, na cultura popular, nas lembranças de infância do autor, para compor e multiplicar sua linguagem, próximo ao que menciona Julia Kristeva ao afirmar que “[...] todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto” (2005, p. 58). Todavia, não é apenas o ato de juntar poesia e tecnologia que está em jogo, mas o uso de modelos novos e originais. Assim, interessam as relações hipertextuais, segundo a ideia palimpséstica proposta por Gérard Genette, “um texto pode sempre ler um outro, e assim por diante, até o fim dos textos [...]” (2010, p. 7). A arte de se criar o novo olhando o antigo pode ser encontrada no livro de Álvaro Garcia, mostrando que a poesia tem sido fonte inesgotável para a busca de novas linguagens, expressões e formas de circulação – em meios e suportes vários.

Nesse ambiente de pluralidades da poesia digital, *PdB* abarca um mundo de poesia que não se define com uma palavra, que seja isto ou aquilo, mas que nos leva a ler a poesia que não para no tempo: poesia é movimento, imagem visual, *performance* corporal, sonoridade, “ritmo sonoro obtido com palavras” (Pimenta *apud* Bacelar, 2001, n.p.).

A essa poesia, Jorge Luiz Antonio chamou de “interpoesia; uma poesia hipermídia; uma poesia eletrônica como forma de releitura da poesia verbal já existente; uma poesia em movimento” (2001, p.15). O autor acrescenta em relação às criações poéticas nos meios digitais que

representam um elo cultural entre as poesias oral, verbal e visual, no sentido que os termos têm sido usados nas mais diferentes manifestações literárias, indicando um certo encadeamento e continuidade histórico-culturais: a poesia digital é a mais recente manifestação poética, um produto que concilia a arte da palavra e a tecnologia contemporânea (Antonio, 2001, p. 4).

Letras, sinais, movimentos, grafismos, tudo isso passa a ser matéria constitutiva dos poemas e, portanto, caracterizam uma expressão da poesia visual no digital. Essas marcas apresentam um mapa do(s) sentido(s) para se compreender o poema. Os sons, as palavras e as imagens evocados em *PdB* fazem com que a palavra amplie seus horizontes dentro de um contexto poético. Em *PdB*, a ideia de poesia passa a ter um sentido expandido, no qual se enfatiza o seu aspecto performativo. Essa poesia computadorizada indicia um percurso diferente do convencional, qual seja, a interseção entre a poesia e o audiovisual. Os poemas digitais, armazenando imagens, formas verbais, texturas, cores e sons em *softwares*, desmaterializaram a espacialidade física do papel e constituíram-se na substância poética em que são impressionadas as expressividades das palavras com sua animação, interatividade e participação individual e coletiva. Os espaços vazios que a palavra habita na tela são preenchidos com grafismos, cores e movimentos. Nesse contexto de telas, encontra-se a capacidade de ver em qualquer momento os conteúdos digitais em diversos formatos.

A poesia expandida, definida como aquela que ultrapassa as formas fixas, caracteriza-se por sua liberdade de traços e estilos e a sua expansão na tela digital se encontra com outras formas de arte, como a música, as artes visuais e a performance, tudo isso com o mix de artistas-autores que se unem para dar sentido a palavra verbal com o uso da tecnologia.

Nessa poesia ampliada, presente em *PdB*, Álvaro Garcia buscou estender as possibilidades da narrativa como forma de expressão artística, dando ênfase a sua fragmentação

textual, a interação com o espaço virtual, a utilização dos recursos tecnológicos e as imagens em movimento, bem como a inclusão da sonoridade e da performance.

Um texto transmídia é concebido como aquele que vai além do impresso ao expandir-se para outras mídias apropriando-se dos ambientes digitais. Dessa maneira, a escrita do poeta e artista digital, Álvaro Garcia, também acompanha essa expansão de acessibilidade que as mídias digitais possibilitam. O seu livro *PdB* pode ser considerado transmídia sobretudo pelo seu conteúdo ser acessado por meio de várias mídias, como o impresso, o *app*, os sites da internet ou a estação de rádio. Ao ser acessada e/ou distribuída em diferentes canais, a poesia alcança públicos diversos.

Percebemos, por meio desta análise, que *PdB* se insere no mundo no qual há o uso da tela do computador como espaço de mediação artístico-cultural. As interfaces desse livro transmidiático permitem a percepção inventiva tanto no formato impresso como no digital, que tem “a palavra como evocadora de imagens que se adequam às mais diferentes técnicas e tecnologias como forma de comunicação poética” (Antonio, 2001, p. 1).

*PdB* impresso não segue as características tradicionais de um livro convencional. Nele, não imperam a linearidade, a organização, posição de leitura, estrutura e forma. Ao contrário do ato de folhear um livro físico, o leitor possuía a opção de acessar o ambiente virtual para interagir com o conteúdo da obra. A ênfase está na diferença em relação aos padrões tradicionais de livros impressos, destacando a singularidade da experiência proporcionada nas versões de *PdB*.

É importante ressaltar, mais uma vez, como o livro é composto por uma rede complexa de produção que envolve autor, editor, animador, designer gráfico, designer de som e programador que assumem junto ao artista o lugar autoral. Isso demonstra um alto grau da presença e colaboração do coletivo em *PdB* digital tal como é feito em *Grão*. A mistura de autorias proporcionada pela escrita no digital se concretiza na interação com o usuário leitor. Essas obras abrem um olhar para o universo da literatura digital por apresentar possibilidades de interação com os poemas, utilizando ferramentas próprias das tecnologias, a construção colaborativa. Dessa forma, cria inúmeras possibilidades de leitura.

Apropriando-se da tecnologia, Álvaro Garcia empregou o computador de modo criativo para apresentar sua poesia, explorando as possibilidades oferecidas pela máquina. Embora essa poética digital possa inicialmente causar estranhamento, ela introduz modos de leitura distintos em comparação com os métodos habituais. Ao optar pela leitura por meio de dispositivos tecnológicos, ocorrem mudanças na experiência leitora. A visão é enriquecida pela

audição, enquanto o olhar para a tela se converte em uma imersão sinestésica que envolve não apenas a percepção visual, mas também a auditiva. Essa descentralização da atenção, ampliada pela inclusão de elementos sonoros, tira a leitura do ato estático e a coloca em um movimento contínuo de ir e vir, uma interação dinâmica que transcende as fronteiras tradicionais do texto impresso. A percepção torna-se mais holística, abrangendo as palavras verbais e os elementos que as acompanham (texto + percepção + interação + fruição).

Sem a pretensão de esgotar o assunto, muito menos de ter apresentado uma análise exaustiva e definitiva, constatamos por meio de *Viagem com o Rio São Francisco, Grão* e as duas versões de *Poemas de Brinquedo* que é possível identificar influências nas obras de Álvaro Garcia que se aproximam da antropofagia, do concretismo e da literatura digital. Sua escrita vai além de um mero diálogo criativo com autores e movimentos literários, o artista absorve, “devora” e transforma essas influências em sua própria voz literária. Nesse movimento de devorar e reinterpretar, o poeta realiza em sua própria obra adaptações e transposições da escrita de um meio para outro. O poeta metamorfoseia-se e, de certa forma, consome sua própria obra, em um processo de reler-se: “já eu considero importante essa via de mão dupla: fazer, pensar sobre o que se fez; fazer outra vez a partir do que se pensou, pensar outra vez, fazer...” (Garcia, 2014, p. 268). Isso reflete em um processo de releitura, de “reescrever o texto-origem reconfigurando-o mediante a utilização dos recursos disponíveis no contexto de um ambiente multimídia” (Oliveira, 2022, p. 249).

Nossa intenção com a leitura e apresentação desses livro(e)s foi contribuir para debates e estudos sobre a materialidade e a textura digital presentes nas obras de Álvaro Garcia, evidenciando que seus trabalhos se movimentam em qualquer meio e suporte. Esperamos que esta tese possa servir como uma forma de divulgação e preservação das obras do artista. O ato de explorar textos escritos em suportes convencionais e armazená-los em plataformas digitais amplia nossa compreensão sobre a poesia, sua interlocução com outras artes e sua presença no digital.

## PALAVRAS FINAIS: VIAGEM COM A POÉTICA DE ÁLVARO

A poesia é assim o exercício maior da nossa liberdade de ser: através dela tomamos contato com uma categoria de “sagrado”, que não é bem o sobrenatural, mas uma saída do comum, da linguagem comum que nos achata, que nos faz igual a todo mundo, que escamoteia a nossa individualidade. A liberdade de que falamos está na possibilidade de escolhermos as nossas palavras e de organizá-las segundo o nosso gosto, de investir nelas as significações mais caras ao nosso imaginário e às nossas emoções

Gilberto M. Teles

As raízes da expressão artística visual têm origens antigas e diversificadas, encontrando-se nas pinturas rupestres das cavernas, as quais documentavam a vida cotidiana, a caça e os animais. À medida que os seres humanos exploravam as propriedades acústicas dos materiais e criavam instrumentos para ouvir seu som, começa-se a conhecer a sonoridade musical. Já a poesia como forma de expressão artística mantém uma ligação com a linguagem, quer seja oral ou escrita. As primeiras manifestações poéticas conhecidas foram transmitidas de geração em geração por meio da voz, servindo para contar histórias, transmitir mitos, lendas, celebrar eventos importantes e expressar emoções.

A importância artística da poesia se expandiu ao longo do tempo. Ela continua sendo uma forma de explorar questões profundas da existência humana e do universo. Por meio dela as pessoas podem alcançar um nível mais profundo de liberdade e individualidade, saindo da linguagem comum que frequentemente é limitada ou semelhante umas as outras. A liberdade poética mencionada na epígrafe refere-se à capacidade de escolher palavras e organizá-las de acordo com suas experiências. Essa liberdade de formas e padrões pré-estabelecidos permite que os poetas atribuam novos significados às palavras que transcendem o comum.

Como dissemos no início do trabalho, esta tese se fez com a intenção de apresentar e explorar, com o leitor, a sequência das obras e projetos de Álvaro Garcia, com o objetivo de demonstrar como, na obra do poeta, o termo “poiesis” reflete a natureza da sua criação e inovação na escrita, transcendendo o meio físico dos livros impressos para o sempre expansivo ambiente digital. Esse termo que é derivado do grego antigo, associada ao ato de criar, tem significados diversos dependendo do contexto em que é utilizado. Nesse caso, entendemos poiesis como um processo de criação que expande o ato de criar para a ação de dar “existência” ao objeto criado. Como vimos, a poiesis de Álvaro Garcia, não se limita à criação de versos,

ela se transforma em um ato de dar forma e vida ao mundo das palavras, independentemente do suporte de armazenamento.

Nosso objetivo nesta tese foi apresentar toda a extensa produção criativa de Álvaro Garcia, analisando brevemente alguns poemas em diferentes suportes, com ênfase em três obras, a fim de ilustrar como a poesia se manifesta na escrita, na oralidade e no meio digital. Acreditamos que este estudo poderá contribuir para a promoção, pesquisa e disseminação da literatura digital brasileira. Esperamos, ainda, que sirva de base para futuros estudos sobre a obra de Álvaro Garcia, em seus mais diversos suportes de veiculação. Nosso intuito, em conjunto com a crítica já estabelecida, foi de apresentar a rica produção artística do artista, contribuindo de forma relevante para os estudos literários e poéticos, bem como para a compreensão da poesia em contexto digital.

A poiesis para Álvaro Garcia é “a abertura das combinações possíveis na linguagem, os silêncios entremeados entre imagens, a formação de conjuntos semânticos”. Tudo isso, segundo ele, “contribui de forma decisiva para que essa característica esteja na base da criação de uma nova linguagem” (Garcia, 2014, n.p.). Sua criação poética se destaca ao passar por transformações, revelando a interseção entre a tradição literária da escrita em papel e a inovação digital. Essa poiesis em transição mantém uma voz singular, adaptando-se aos diferentes formatos e encontrando influências nas tecnologias de cada época para sua composição poética.

Por meio da leitura minuciosa das obras de Álvaro Garcia, observamos que, a partir de seus conceitos criativos, desdobram-se outros conceitos, incluindo construção, imaginação e recategorização, dentro de um processo que permite experimentações e liberdade criativa. Abordamos como o poeta utiliza da tecnologia digital para desenvolver a ideia de “imaginação digital”, que vai além da mera criação de textos, envolvendo também a interação com a comunidade e a ênfase na publicação dos poemas em diversas materialidades. Todo o percurso da pesquisa nos possibilitou explorar os múltiplos suportes da poesia e a trajetória criativa de Álvaro Garcia, e, com isso, percebemos que o campo da literatura e da poesia em suas diversas manifestações não se esgota com discussões já postas, pelo contrário, elas ajudam a abrir caminhos para a compreensão e exploração dos novos campos poéticos que estão sempre em transformação.

No percurso da leitura da obra de Álvaro Garcia, foi possível perceber, por exemplo, as transformações possíveis do texto verbal, as possibilidades de interação do som, do movimento, da imagem e da palavra, os elementos constitutivos da autoria múltipla, a dimensão reflexiva

do artista antenado, o trânsito da arte poética de um suporte para outro e a criação de uma nova ideia de livro, de leitor e de autor.

Ao tomarmos, por exemplo, a obra *Viagem com o Rio São Francisco*, pode-se dizer que a exploração da linguagem em sua poesia permite transformar o texto verbal em texto não linear. A não linearidade está igualmente presente em *Grão* e *Poemas de Brinquedo* (impresso e digital), como pudemos comprovar na leitura que apresentamos. Essas últimas são uma demonstração da adaptabilidade do artista às novas tecnologias para criação de textos não lineares, e sua capacidade de inovação no uso dessa mesma tecnologia ao explorar a combinação de palavras, imagens, sons, movimento e interatividade, integrando esses elementos numa forma de expressão poética com recursos multimídia.

Outro elemento colocado em questão pela poética de Álvaro Garcia é, em alguma medida, a noção de autoria. A dimensão coletiva da criação aparece com a formação da Oficina Literária Informatizada (1986), do Ateliê Ciclope (1992), da plataforma digital *Managana*, experiências de escrita literária por meio das quais surgem novas possibilidades de formatar a palavra em código numérico. O uso da máquina para manipular os códigos linguísticos e a utilização dos recursos da web e suas plataformas foram percebidos nos livros *Grão* (2012) e *Poemas de brinquedo* (2016). Assim, tanto os processos de criação colaborativa quanto a interação criativa homem máquina são colocadas em destaque no processo de Garcia. Sua poética resgata, ainda, elementos da infância, as linguagens ancestrais, relações culturais e uma programação visual intensa que se assemelha a ideogramas, desafiando as convenções de escrita poética.

A poesia de Álvaro Garcia se destaca também por apresentar um olhar crítico e reflexivo sobre a própria linguagem e os meios pelos quais ela se difunde. Esse olhar revela-se sonoro quando examinamos a grafia das palavras e suas conexões com os aspectos da sonoridade dos vocábulos. Além disso, há um olhar que, sob uma perspectiva semiótica e zen, culmina na criação de uma poesia notável pela sua diversidade de temas e influências diversas, influências essas percebidas ao fazermos todo o percurso do processo de criação artística de Álvaro Garcia. Por meio desse percurso, podemos perceber a influência de diversos movimentos literários (como o Modernismo, o Concretismo e a Literatura Digital) em sua escrita, que se adaptam ao contexto, estando em constante evolução no ambiente digital. Observamos desafios relacionados às efemeridades das informações, à ameaça da obsolescência tecnológica e aos esforços de preservação do texto digital. Além disso, examinamos como essas influências se manifestam nas obras analisadas.

Nessa viagem com as obras de Álvaro Garcia, observamos que as palavras, imagens e elementos interativos são literal e metaforicamente encaixados no trabalho do poeta, bem como entre outras artes e campos do conhecimento. Isso exige novas sensibilidades do público que vê, ouve e interage com os textos, os sons e a engrenagem tecnológica, requisitando do receptor um novo modo de ser leitor, que se desdobra em espectador ouvinte e interator. Segundo o poeta, sua busca pela linguagem poética procura oferecer um novo status à linguagem da poesia. A valorização da poesia como uma linguagem é capaz de influenciar e inspirar a imaginação, bem como desafiar convenções e normas estabelecidas, conduzindo-nos a outra faceta da visão do poeta: a de “descategorizar a poesia, assim como todas as artes conhecidas e categorizadas até a data, para integrá-las em uma nova, produzida e circulante em meio digital” (Garcia, 2011, n.p.). Essa perspectiva não apenas reconhece o lugar da poesia de se reinventar, mas também da sua capacidade de se libertar de categorias predefinidas e de se adaptar de forma inovadora ao ciberespaço.

A intenção de Álvaro Garcia em descategorizar a poesia, conforme declarado por ele, é romper com o quadro classificatório fixo vigente sobre a poesia clássica. Trata-se, portanto, de uma reivindicação de um lugar de destaque para uma poesia no digital, recategorizada, no qual ela é o encontro de performance vocal, oralidade, visualidade e escrita, integradas ao audiovisual e a música.

Essas ideias, imaginação e descategorização, estão presentes também nas reflexões e criações de um novo conceito do objeto livro na obra de Álvaro Garcia. Ele se transforma em materialidades que culminam na forma digital, batizada pelo poeta de *livrE*.

Isso nos remete ao projeto *Le Livre*, de Stéphane Malarmé, que propôs repensar o livro para além de ser apenas um recipiente de texto para abrigar infinitas possibilidades de leituras e potencial de não-linearidade. A continuidade de conceito do *Livre* desse poeta francês, sem um caminho estritamente linear, fechado, está presente nos *softwares* hoje. O *software* de publicação digital *Managana*, criado por Álvaro Garcia e Lucas Junqueira, é um exemplo desse pensamento baseado na criação de livros com infinitas possibilidades de leitura. De acordo com Arlindo Machado (1993), é com a tecnologia digital que o pensamento de Malarmé se realiza, passando pelo poema combinatório de Raymundo Queneau, pelas criações dos concretistas e os elementos holográficos de Julio Plaza, sem deixar de lado as múltiplas camadas do hipertexto

Na imaginação digital do poeta, a nova categoria do vocábulo livro é imaginada com “E” em maiúsculo no final (*livrE*) para evocar a ideia de livro “Eletrônico”, e também de livre – gratuito e sem obediência ao estabelecido. O exercício poético de Álvaro Garcia revela-se

como uma força lúdica, que, ao redefinir o objeto, redefine igualmente a palavra que o designa, de modo a dar a ela nova forma e novo significado, a fim de que seja explorada não apenas em seu sentido *strictu sensu*, mas também no contexto no qual ela se insere.

A escrita multimodal de Álvaro Garcia representa não apenas uma inovação na forma de fazer poesia, mas também uma exploração profunda das conexões entre a poesia, as artes e o mundo que a cerca. É uma poética da reinvenção, na qual o próprio poeta se relê a cada novo livro que publica. E nesse percurso de “recriar o mundo através das palavras”, como na proposta do livro *Grão*, temos contato com o passado que faz compreender o presente e direciona nosso olhar para o futuro da poesia na era da tecnologia digital.

Dentro das produções de Álvaro Garcia, encontramos livros em diversas materialidades e suportes, os quais nos fazem pensar nas relações entre a leitura, a escrita e a autoria. Significa dizer que a ideia de livro/livrE no digital favorece a elaboração de uma noção de livro coletivo, tal qual observamos no percurso desta tese. Diversos artistas se unem na feitura de seu projeto contribuindo para a criação de suas obras, especialmente após a criação da “Oficina Literária Informatizada” e no estabelecimento do Ateliê Ciclope. Isso se reflete nos livrEs digitais *Grão* e *Poemas de Brinquedo*. “Cada obra e cada conteúdo exigirá muito mais de autores e editores, uma vez que os recursos disponíveis para os materializar aumentam em número e complexidade” (Garcia, 2014, n.p.). Os resultados de suas obras digitais, por exemplo, envolveram a “integração de diversas camadas de conhecimento de trabalho em equipe” (Garcia, 2018, p. 229). Foi necessária uma rede de artistas para concretizar os livrEs. É importante notar que a palavra verbal, que inicia o processo criativo, desempenha um papel fundamental na concepção de como o objeto digital livrE se materializa.

Esses livrEs compostos em que há autorias múltiplas (ou em que há múltiplos autores) se constituem “projetos que criam em ambientes colaborativos onde se conforme uma outra forma de subjetividade, mais fluida ou expandida” (Beiguelman, 2003, p. 52). Isso destaca que, ao colaborar em ambientes digitais, os usuários contribuem para a criação de uma subjetividade distinta daquela encontrada em processos mais tradicionais ou lineares de autoria. Evidenciando a flexibilidade e a ampliação na expressão e na construção do significado, possivelmente em resposta às características do ambiente digital e as suas vastas possibilidades.

Mediante a análise da obra de Álvaro Garcia, fica claro que sua escrita é fluida e fora das regras gramaticais, abraçando a liberdade da experimentação e explorando a disposição das palavras com ousadia e criatividade, independentemente do suporte em que se manifesta. Seja no papel tradicional ou na tela de um dispositivo digital, a poesia de Álvaro Garcia transcende

as convenções da leitura e escrita tradicionais, desafiando a linearidade e convidando o leitor a uma experiência autônoma e única. *Grão e Poemas de Brinquedo* (impresso e digital) são exemplos de obras que propõem um novo leitor que procura outros gestos, outras posições para desenvolver sua interação com a leitura desse novo livro. Será também o leitor levado a um novo jogo em que se mistura à natureza imaginativa da leitura das palavras com a natureza interventiva dos jogos eletrônicos. Para se ler esses livros, o leitor precisa observar os espaços de interação, navegar, desordenar, ordenar, reordenar, restabelecer fluxos e sequências, conforme as diversas possibilidades de interação e intervenção. “O que a linguagem poética faz é essencialmente jogar com as palavras. Ordena-as de maneira harmoniosa, e injeta mistério em cada uma delas, de modo tal que cada imagem passa a encerrar a solução de um enigma” (Huizinga, 1971, p.149).

## REFERÊNCIAS

- ACMSIGGRAPH. *Siggraph 2007: Olhos globais*. Disponível em: [https://digitalartarchive-siggraph-org.translate.google/exhibition/siggraph-2007-global-eyes/?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=pt&\\_x\\_tr\\_hl=pt-BR&\\_x\\_tr\\_pto=sc](https://digitalartarchive-siggraph-org.translate.google/exhibition/siggraph-2007-global-eyes/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt-BR&_x_tr_pto=sc). Acesso em: 16 de julho de 2023.
- ADORNO, Theodor W. Lírica e sociedade. In: BENJAMIN, Walter *et al.* *Textos escolhidos*. São Paulo: Abril Cultural, 1980.
- ALEIXO, Ricardo. Uma leitura andarilha. In: *Poemas de brinquedo*. São Paulo: Peirópolis, 2016.
- ALEIXO, Ricardo; GARCIA, Álvaro Andrade. Sobre o livro *Poemas de Brinquedo*. Entrevista concedida à Rádio Inconfidência, 03 out. 2016. Disponível em: <https://www.facebook.com/poemasdebrinquedo/videos/entrevista-r%C3%A1dio-inconfid%C3%Aancia/1752044611727419/>. Acesso em: 01 set. 2023.
- ANDRADE, Oswald de. Manifesto antropófago. In: *Do Pau-Brasil à antropofagia e às utopias*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1970.
- ANDRADE, Mário de. *Aspectos da literatura brasileira*. 6. ed. São Paulo: Martins, 1978.
- ANDRADE, Mário de. Manifesto antropófago. In: *Revista de Antropofagia*. São Paulo, 1975, p. 3-7. ANTONIO, Jorge Luis. Alguns aspectos da poesia digital. In: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2001, Campo Grande. *Anais...* Campo Grande: Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, 2001. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2001/papers/NP8ANTONIO.PDF>. Acesso em: 5 out. 2018.
- ANTONIO, Jorge Luis. *Poesia Eletrônica: negociações com os processos digitais*. Belo Horizonte: Veredas & Cenários, 2008.
- ANTONIO, Miranda. *Noigandres: origem e significado do termo*. Disponível em: [http://www.antonimiranda.com.br/poesia\\_visual/noigandres\\_origem\\_e\\_significado.html](http://www.antonimiranda.com.br/poesia_visual/noigandres_origem_e_significado.html). Acesso em: 16 nov. 2023.
- ANTUNES, João Roberto. Literatura digital, literatura eletrônica. *Observatório da Literatura Digital Brasileira*, on-line, n.p. Disponível em: <https://www.observatorioldigital.ufscar.br/vocabulario/literatura-digital/>. Acesso em: 02 nov. 2023.
- AULETE, Francisco Júlio de Caldas. *Diccionario Contemporaneo da Lingua Portuguesa*. Vol. 2. Letras de I – Z. Imprensa Nacional: Lisboa, 1881.
- AZEVEDO, Ana Beatriz. Antropofagia: palimpsesto selvagem. 2012. Dissertação (Mestrado em Teoria Literária e Literatura Comparada) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

- AZEVEDO, Ana Beatriz. *Antropofagia – palimpsesto selvagem*. São Paulo: SESI-SP, 2018.
- BACELAR, Jorge. *Poesia Visual*. Universidade da Beira Interior, 2001.
- BENJAMIN, Walter (et al). *Benjamin e a Obra de Arte: técnica, imagem, percepção*. Trad. Marijane Lisboa e Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- BEIGUELMAN, Giselle. *O livro depois do livro*. São Paulo: Peirópolis, 2003.
- BHABHA, Homi K. *O Local da Cultura*. Trad. Myriam Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis; Gláucia Renate Gonçalves. E. ed. Editora UFMG. Belo Horizonte, 1998.
- BLANCHOT, Maurice. *O livro por vir*. Trad. Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- BRANT, A. G. In: *Quarteto de sopros*. Garcia et al. Belo Horizonte: Mazza Edições, 1987.
- BURTON, Richard Francis. *Viagem do Rio de Janeiro a Morro Velho*. Trad. David Jardim Junior. São Paulo: Ed. Itatiaia; 1976.
- CABALLERO, Ángel Álvarez. *El Cante Flamenco*. Madrid: Alianza Editorial, 1998.
- CALVINO, Ítalo. *As cidades invisíveis*. Tradução Diogo Mainardi. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- CASA NOVA, Vera; CARMONA, Caio; DOLABELA, Marcelo (Orgs). *Entre Linhas, entremontes: versos contemporâneos mineiros*. 1. Ed. Belo Horizonte: Quixote, 2020. 577 p.
- CASA NOVA, Vera; ARBEX, Márcia; BARBOSA, Venício (Orgs). *Interartes*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.
- CAMPOS, Haroldo de. (Org.). *Ideograma: lógica, poesia, linguagem*. Trad. Heloysa Lima Dantas. 4. ed. São Paulo: Edusp, 2000.
- CAMPOS, Augusto de, CAMPOS, Haroldo de; PIGNATARI, D. *Teoria da Poesia Concreta: textos críticos e manifestos*. São Paulo: Duas Cidades, 1975.
- CAMPOS, Haroldo. Lance de olhos sobre um lance de dados. In: *Malarmé*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1974.
- CARVALHO, Roberto Barros de. Adeus à velha Remington. In: *O risco do ofício*. Belo Horizonte, p. 1, ago. 1987.
- CARVALHO, Roberto Barros de. *As epígrafes de Sagarana*. Belo Horizonte: Tipografia do Zé, 2019.
- CARVALHO, Roberto Barros de. *Irene no céu*. Belo Horizonte: Tipografia do Zé, 2022.
- CENTRO CULTURAL DA UFMG. Um dos precursores das artes digitais em BH e Minas inaugura exposição no Centro Cultural UFMG. 2022. Disponível em:

<https://www.ufmg.br/centrocultural/um-dos-precussores-das-artes-digitais-em-bh-e-minas-inaugura-exposicao-no-centro-cultural-ufmg/>. Acesso em: 16 nov. 2023.

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. Trad. Reginaldo de Moraes. São Paulo: Editora Unesp, 1999.

CHUN, Wendy Hui Kyong. The enduring ephemeral, or the future is a memory. *Critical Inquiry*, v. 35. n. 1, p.147-171, 2008. Disponível em: <https://aestech.wikischolars.columbia.edu/file/view/Hui+Kyong+Chun>. Acesso em janeiro de 2023.

CORTÉZ, Carolina Olivia Gainza. Campos literários emergentes: literatura digital en América Latina. *Estudios Avanzados*, n. 22, dez. 2014.

COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa (Orgs). *Letramento Digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. Belo Horizonte: Ceale, Autêntica, 2005.

DERRIDA, Jacques. *Gramatologia*. Trad. Miriam Chnaiderman e Renato Janine Ribeiro. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

DOLABELA, Marcelo. Entrevista. In: FERREIRA, Ana Paula. *Videopoesia: uma poética da intersemiose*. Belo Horizonte: Faculdade de Letras – UFMG, 2003.

ECO, Umberto. *Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. Trad. Giovanni Cutolo. São Paulo: Perspectiva, 1988.

EISENSTEIN, Sierguéi. *O princípio cinematográfico e o ideograma*. 4. ed. In: CAMPOS, Haroldo de (org). *Ideograma. Lógica. Poesia. Linguagem*. Trad. Heloysa de Lima Dantas. São Paulo, 2000, Edusp.

ELECTRONIC LITERATURE COLLECTION. *Volume One*. Disponível em: <https://collection.eliterature.org/1/>. Acesso em: 16 nov. 2023.

ELIOT, T. S. *Tradição e talento individual*. São Paulo: Art Editora, 1989.

ELO. *Electronic Literature Organization*. Disponível em: <https://eliterature.org/>. Acesso em: 16 nov. 2023.

FILE. Eletrocnic Language International Festival. Disponível em: <https://file.org.br/?lang=pt>. Acesso em: 16 nov. 2023.

FUNKHOUSER, C. *Prehistoric digital poetry: an archaeology of forms, 1959-1995*. Tuscaloosa: University of Alabama Press, 2017.

GARCIA, Álvaro Andrade. *O beijo que virou poesia*. Belo Horizonte: Mazza Edições, 1984.

GARCIA, Álvaro Andrade. Liberdade. In: CARVALHO, Roberto Barros de (org.). *Taquicardias*. Belo Horizonte: Dubolso, 1985.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Librare. Ouro Preto: Tipografia Fundo de Ouro Preto*, 1986.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Improviso para teclado e flauta*. Belo Horizonte: Mazza Edições, 1987.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Viagem com o rio São Francisco*. Belo Horizonte: Mazza Edições, 1987.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Quarteto de sopros*. Garcia et al. Belo Horizonte: Mazza Edições, 1987.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Monódias*. Belo Horizonte: Mazza Edições, 1988.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Visagens*. Belo Horizonte: Mazza Edições, 1988.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Operação Caimán*. Belo Horizonte: editora Objetiva, 1989.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Pepsi Machine*. Ateliê Ciclope, 1991. 1 vídeo (1:25 min). Disponível em: <https://sitiodeimaginacao.blog/1991/08/17/pepsi-machine/>. Acesso em 20 nov. 2023.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Ana*. Belo Horizonte: Risco do Ofício, 1994.

GARCIA, Álvaro Andrade. *A faculdade dos sentidos*. Belo Horizonte: Risco do Ofício, 1994.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Poesia e Tecnologia – Ensaio sobre Literatura, audiovisual e novas mídias*, 1994. Disponível em: <https://www.ciclope.com.br/?s=poesia+e+tecnologia>. Acesso em 14 de setembro de 2022.

GARCIA, Álvaro Andrade. *O verão dentro do peito*. Belo Horizonte: Coleção Poesia Orbital, 1997.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Álvaro*. Belo Horizonte: Ciclope, 2002.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Fogo*. Belo Horizonte: Ciclope, 2002.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Librare*. Belo Horizonte: Ciclope, 2002 (versão digital).

GARCIA, Álvaro Andrade. *A Tecnorocha*. Belo Horizonte: Dez faces, 2006.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Messias de 1 homem só*. Belo Horizonte: Dez faces, 2007.

GARCIA, Álvaro Andrade. *O sertão e a cidade: o sertão de Guimarães Rosa 50 anos depois*. Ilustrações: Alexandre Fiuza. São Paulo: Peirópolis; Nova Lima: Ciclope, 2007.

GARCIA, Álvaro Andrade. *A arte da imaginação*. Ciclope, 2009. Disponível em: <https://www.ciclope.com.br/page/61/#topo>. Acesso em 24 de agosto de 2023.

GARCIA, Álvaro Andrade. *As infinitas interrupções*. Ciclope, 2010. Disponível em: <https://www.ciclope.com.br/page/61/#topo>. Acesso em 14 de setembro de 2023.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Fogo*. Belo Horizonte: Ciclope, 2011 (versão digital).

GARCIA, Álvaro Andrade. *Grão 1.0*. Belo Horizonte: Ciclope.art.br, 2012. [penbook].

GARCIA, Álvaro Andrade. Da videopoesia à imaginação digital. In: BELMIRO, Celia Abicalil ... [et al.]. *Onde está a literatura? Seus espaços, seus leitores, seus textos, suas leituras*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Poemas de brinquedo*. São Paulo: Peirópolis; Nova Lima: Ciclope, 2016.

GARCIA, Álvaro Andrade. Liberdade. Sítio de Imaginação, 2020. 2 vídeos (0:12 e 0:34 seg). Disponível em: <https://sitiodeimaginacao.blog/2020/01/28/liberdade/>.

GARCIA, Álvaro Andrade. *O Buda da Palavra*. Sítio de Imaginação, 2023. 1 vídeo (1:39 min). Disponível em: <https://sitiodeimaginacao.blog/2023/10/17/o-buda-da-palavra/>.

GARCIA, Álvaro Andrade. Prefácio da versão lite 7.0 – sobreviver após o desastre. In: *Sítio da Imaginação – versão lite*, [2023]. Disponível em: <https://sitiodeimaginacao.blog>. Acesso em 03 de set. 2023.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Grão* (livro digital), 2012. Disponível em: [www.sitio.art.br/grao](http://www.sitio.art.br/grao). Acesso em: 14 set. 2022.

GARCIA, Álvaro Andrade. O big bang da poesia. In: *Poemas de brinquedo*. São Paulo: Peirópolis, 2016.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Poemas de brinquedo*. São Paulo: Peirópolis, 2016. Disponível em: [www.sitio.art.br/poemas-de-brinquedo](http://www.sitio.art.br/poemas-de-brinquedo). Acesso em: 09 dez. 2022.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Descategorizar e recategorizar a poíesis a partir do digital – Entrevista com Álvaro Andrade Garcia*. *Revista Texto Digital*, v.10, n. 01. 2014. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5007/1807-9288.2014v10n1p262>. Acesso em: 17 set. 2022.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Literatura, livros e leitura: a palavra no digital – Entrevista com Álvaro Andrade Garcia*. In: Lleme (grupo de pesquisa Leitura Literária, Edição e Ensino) do CEFET-MG. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=q5egQz-OTTA&t=3s>. acesso em 17 de nov. 2023.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Roda de conversa: o que nos move a escrever um livro? - Entrevista com Álvaro Andrade Garcia (et al)*. In: Mutirão Cultural 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=s58JjUk--EQ&t=1230s>. acesso em: 14 de set. de 2023.

GARCIA, Álvaro Andrade; JUNQUEIRA, Lucas Santos. Poetic Publications Authored with Free Software Managana. *Materialidades da Literatura – Matlit*, n. 6, v. 2. 2018.

GAUDREAU, André.; MARION, Philippe. Transescritura e Midiática Narrativa – questões de intermidialidade. Trad. Brunilda T. Reichmann e Anna Stegh Camati. In: DINNIZ, Thaís Flores Nogueira (Org). *Intermidialidade e Estudos Interartes – desafios da arte contemporânea*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.

GENETTE, Gérard. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Belo Horizonte: Edições Viva Voz, 2010.

HAYLES, Katherine. *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário*. São Paulo: Global, 2009.

HUIZAR, Angelica J. Energy of Language. In: *Cosmos, Values, and Consciousness in Latin American Digital Culture*. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/978-3-030-45398-5>. Acesso em: 14 nov. 2023.

HUIZINGA, Johan. O jogo e a poesia. in: *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. Joao Paulo Monteiro. São Paulo, Perspectiva, 1971, p. 133-150.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação*. São Paulo: Aleph, 2009.

JR, Delfim Afonso. *Todos os bens sobre esta terra*. Belo Horizonte: Mazza Edições, 1988.

KIRCHOF, Edgar Roberto. A literatura infantojuvenil e o mundo digital. In: *Novas leituras do mundo: a literatura na ecologia das mídias*. 1.ed. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2016. P.109-124.

KRISTEVA, Julia. *Introdução à Semanálise*. Trad. Lúcia Helena França Ferraz. São Paulo: Perspectiva, 2005.

KOSAK, Claudia. *Literatura digital: teoria, história e crítica*. Buenos Aires: Facultad de Filosofía y Letras, 2017.

LEAL, Bruno Sousa. As imagens como arquivo do real: reflexões sobre o realismo contemporâneo. In: *Comunicação, mídia e consumo*. São Paulo, v. 9, n. 25, ago. 2012. p. 215-230.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

LÉVY, Pierre. *A ideografia dinâmica: rumo a uma imaginação artificial?* São Paulo: Loyola, 1998.

LÉVY, Pierry. *As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Trad. Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: ED: 34, 1993.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e Imaginário*. são Paulo: Edusp, 1993.

MANGUEL, Alberto. *Lendo imagens: uma história de amor e ódio*. Trad. de Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge: The MIT Press, 2001.

MARINHO, F.; CHERCHIGLIA, L.; JUNQUEIRA, L. Liberdade: entre jogo, arte midiática e poesia. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 2014, Porto Alegre. *Anais...* Porto Alegre: SBGames, 2014.

MARTINS, Amanda Rafaela. *Comunidades experimentais, poéticas digitais e a relação humano-máquina*. 2021. 211f. Tese (Doutorado em Estudos de Linguagens) – Centro Federal de Tecnologia de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2021.

MEMMOTT, Talan. *Beyond Taxonomy: digital poetry and the problem of reading*. London: MIT Press, 2006.

MURRAY, J. Agência. In: MURRAY, Janet. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Ed. UNESP/Itaú Cultural, 2003.

NUPILL UFSC. *Palestra de Alckmar Luiz dos Santos, Wilton de Azevedo, Dalva Lobo*. Santa Catarina: YouTube, mar. 2014. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=cmRMlsJh\\_RE](https://www.youtube.com/watch?v=cmRMlsJh_RE). Acesso em: 03 mar. 2020.

NUPILL UFSC. *Liberdade: obra digital criada ao longo do Simpósio*. Santa Catarina: YouTube, mar. 2014. Disponível em: <https://youtu.be/XVnJ45jTCm4>. Acesso em: 03 mar. 2020.

NUPILL. *Núcleo de Pesquisa em Informática, Literatura e Linguística*. Disponível em: <http://nupill.ufsc.br/>. Acesso em: 18 jan. 2020.

OLIVEIRA, Andreia Shirley Taciana de. *O conceito de releitura na obra poética de Álvaro Andrade Garcia*. 2022. 265f. Tese (Doutorado em Estudos de Linguagens) - Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2022.

OBSERVATÓRIO DA LITERATURA DIGITAL BRASILEIRA. Atlas da Literatura Digital Brasileira. Ufscar. Disponível em: <https://www.observatorioldigital.ufscar.br/atlas-da-literatura-digital-brasileira/>. Acesso em: 16 nov. 2023.

PAZ, Octavio. *O Arco e a lira*. Trad. Olga Savary. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

PERISSINOTTO, Paulo; BARRETO, Ricardo. *Teoria digital: dez anos do FILE -Festival Internacional de Linguagem Eletrônica*. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo: FILE, 2010. 424 p.

PEREIRA, Patrícia Resende. Um estranho numa terra estranha: pensar Minas Gerais na poesia de Álvaro Andrade Garcia. In: *Não nos cabem o silêncio das montanhas: ensaios acerca da poesia mineira contemporânea*. Bernardo Nascimento de Amorin; Wagner Moreira (Orgs.). Belo Horizonte: LED, 2022.

PIMENTA, Alberto Pimenta. *O silêncio dos poetas*. A regra do jogo edições: Lisboa, 1978.

PLAZA, Júlio; TAVARES, Monica. *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Hucitec, 1998.

POUND, Ezra. *A arte da poesia: ensaios escolhidos*. 2. ed. São Paulo: Cultrix, 1988.

PRADO, Sergio. *Introdução às licenças de software livre*. 2017. Disponível em: <https://sergioprado.org/introducao-licencas-de-software-livre/>. Acesso em: 16 nov. 2023.

RIBEIRO, Ana Elisa. Palavra & Criação, Palavra & Ação: livro, leitura e escrita em pauta. *Trem de Letras*, v. 3, n. 1, 2017.

RISÉRIO, Antonio. *Ensaio sobre o texto poético em contexto digital*. Salvador: Fundação Casa de Jorge Amado; COPENE, 1998.

ROSA, João Guimarães. *Grande sertão: veredas*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2017.

SANTAELLA, Lúcia. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2005.

SANTAELLA, Lúcia. *Percepção: fenomenologia, ecologia, semiótica*. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

SANTOS, Alckmar Luiz; SALES, Cristiano. Notícia da atual literatura brasileira digital. *Revista Outra Travessia*, v. 2, 2012.

SANTOS, Alckmar Luis. GARCIA, Álvaro Andrade, *et al.* Viagem Fantástica. Versão beta 1.0. *Texto Digital*, v. 14, n. 1, jan./jun. 2018. p. 140-141.

SANTOS, Carmélia Daniel dos; MOREIRA, Wagner José. O livro transmídia Poemas de Brinquedo, de Álvaro Andrade Garcia. In: *Revista Textura*, v.21. n. 45, jan/mar. 2019. p. 175-191.

SANTOS, Carmélia Daniel dos. Poesia e Tecnologia: o livro Grão, de Álvaro Andrade Garcia. In: *literatura, Imagens e mídias*. Rejane Pivetta; Caimi, Cláudia Luiza. (orgs). Porto Alegre: Class, 2021. p. 84-93.

SILVA, Rogério Barbosa da. A imaginação digital de Álvaro Andrade Garcia: Software poemas? In: GOBIRA, Pablo; MUCELLI, Tadeus (orgs). *Configurações do pós-digital: Arte e cultura tecnológicas*. Belo Horizonte: EdUEMG, 2017.

SILVA, Rogério Barbosa da. Para se ler o vazio / para se ler as poéticas digitais e suas artes. *Texto Digital*, v. 18, n. 2, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/1807-9288.2022.e83944>. Acesso: 01 jul. 2022.

SILVA, Rogério Barbosa. Fogo, de Álvaro Andrade Garcia: o livro digital como escritura palíndroma. *Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e Crítica Literária da PUC-SP*, n. 18, jul/2017.

SILVA, Rogério Barbosa da. *O signo da invenção na poesia concreta e noutras poéticas experimentais: uma análise da poesia brasileira e portuguesa dos anos 1950- 2000*. 2005. 303 f. Tese (Doutorado em Literatura Comparada) – Programa de Pós-graduação em Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2005.

SILVA, Rogério Barbosa da. Da página à tela: reconfigurações da poesia no ambiente digital. In: SILVA, João Amadeu Carvalho da; MARTINS, José Cândido de Oliveira; GONÇALVES, Miguel. *Pensar a Literatura no Séc. XXI*. Braga: Aletheia, 2011, p. 223-232.

SILVA, Rogério Barbosa da; RICARTE, Patrícia Chanely Silva. *Descategorizar e recategorizar a poíesis a partir do digital*. In: Texto Digital, Florianópolis, v. 10, n. 1, jan./jul., 2014, p. 262-285.

SILVA, Carlos L. A. *O que aconteceu com o Flash?* Código Fonte, 2020. Disponível em: <https://www.codigofonte.com.br/artigos/o-que-aconteceu-com-o-flash>. Acesso em: 16 nov. 2023.

SÍTIO DA IMAGINAÇÃO. *Fluxos*. Disponível em: <https://sitiodeimaginacao.blog/fluxos/>. Acesso em: 16 nov. 2023.

SOUZA, Eneida Maria de. Prefácio. In: *Operação Caimán*. Belo Horizonte: editora Objetiva, 1989.

STADEN, Hans. *Duas viagens ao Brasil: primeiros registros sobre o Brasil*. trad. Angel Bojadsen. Porto Alegre: L&M, 2009.

VALÉRY, Paul. *Variedades*. São Paulo: Iluminuras, 1999.

VIDEOBARDO. Convocatória para o IV Festival Internacional de Videopoesia. Disponível em: <https://filmmakers.festhome.com/pt/festival/festival-internacional-de-videopoesia-videobardo>. Acesso em: 02 jun. 2023.

---