

A INTERATIVIDADE NA POESIA DIGITAL: PALAVRA, IMAGEM E SOM EM MOVIMENTO

INTERACTIVITY IN DIGITAL POETRY: WORD, IMAGE AND SOUND IN MOVEMENT

Simone Dália de Gusmão Aranha
Universidade Estadual da Paraíba
simonedga@hotmail.com

Olivia Rodrigues Borborema
Universidade Estadual da Paraíba
olivia.borborema@hotmail.com

RESUMO: A partir de um processo natural, os gêneros discursivos acompanham os diversos usos da linguagem nas esferas sociais. Em se tratando do ambiente virtual, percebe-se, cada vez mais, o surgimento de novos gêneros. É nesse contexto que emerge a poesia digital, um gênero discursivo relativamente pouco explorado, mas bastante rico na sua composição e na sua construção de sentidos. Denominado, geralmente, de ciberpoesia, poesia animada ou clipoema, esse tipo de poesia ganha uma dinâmica diferente no ambiente virtual, configurando-se, simultaneamente, pelo uso da palavra, do som e da imagem, e permitindo, ao hiperleitor, uma participação passiva ou mais ativa, ou seja, um grau baixo ou mais elevado de interação com o texto. Considerando esses aspectos, o presente estudo tem como objetivo analisar a interatividade em poesias digitais. Para tanto, foram coletadas para análise quatro poesias, adotando, ainda, como arcabouço teórico-metodológico as contribuições de Bakhtin (2003), Marcuschi (2003, 2004, 2007), Souza (2007), Antonio (2008), Maués (2010), Primo (2000, 2005) e Silva (2001), entre outros estudiosos do tema. Após a análise, contatamos três graus diferentes de interatividade: um grau baixo, um grau médio e um grau alto, que permitiram diferentes possibilidades de participação ao hiperleitor e definiram, respectivamente, a interatividade de maneira passiva, ativa ou colaborativa no ambiente virtual.

PALAVRAS-CHAVE: gêneros discursivos; poesia digital; interatividade.

ABSTRACT: Discourse genres accompany the diverse uses of language in social spheres, as part of a natural process. In dealing with the virtual environment, the emergence of new genres can be increasingly perceived. It is in this context that digital poetry emerges, being a discourse genre that has, relatively speaking, not been much explored. It is however, quite rich in composition and in the construction of meaning. Called, usually, cyber poetry, animated poetry or clip poem, this type of poetry has acquired a different kind of dynamics in the virtual environment, through the simultaneous configuration of the use of words, sound and images. This permits the hyper-reader to participate both passively and actively, in other words, to have a lower or higher degree of interaction with the text. Considering these aspects, the objective of this study is the analysis of interactivity in digital poems. Four poems were chosen for analysis with this end in view. The contributions of Bakhtin (2003), Marcuschi (2003, 2004, 2007), Souza (2007), Antonio (2008), Maués (2010), Primo (2000, 2005), Silva (2001) and other

scholars have served as the theoretical and methodological framework of this work. After analysis, we contacted three different degrees of interactivity: a low grade, a medium grade and a high degree, which allowed different possibilities of participation to the hyper-reader and defined, respectively, the interactivity of passive, active or collaborative way in the virtual environment.

KEYWORDS: discourse genres; digital poetry; interactivity.

1 Contextualização

A inspiração para este artigo surgiu de uma experiência vivenciada em um curso de extensão, parte integrante da pesquisa “Letramento digital: a formação de professores em práticas sociais de leitura e escrita na internet”.

Em linhas gerais, essa pesquisa foi desenvolvida com professores oriundos da rede estadual de ensino público, com objetivo de promover uma reflexão sobre a atualização da prática educativa, contemplando o uso das novas tecnologias na sala de aula como ferramenta pedagógica, a partir de concepções teóricas relativas ao letramento digital e aos gêneros de discurso, e das novas práticas sociais de uso da linguagem no ambiente virtual.

Nesse curso de extensão, foram promovidas situações de aprendizagem que estimulavam novos conhecimentos através de recursos midiáticos disponibilizados na internet, usando-se, para tanto, gêneros discursivos de diferentes esferas da atividade humana e que apresentavam graus distintos de interação virtual: *e-mail*, *blog*, fórum, propagandas, poesias digitais, dentre outros mais. Entre esses gêneros estudados, para este artigo, focaremos apenas a poesia digital com o intuito de analisar como se constitui a interatividade nesse gênero, considerando as particularidades do ambiente virtual.

Adotamos como arcabouço teórico-metodológico os estudos dos gêneros de discurso fundamentados em Bakhtin (2003); dos gêneros emergentes no contexto digital baseados em Marcuschi (2003, 2004, 2007), Xavier (2009) e Souza (2007); da poesia em meio digital e do processo de interatividade desenvolvidos por Primo (2000, 2005), Maués (2010), Antonio (2008) e Silva (2001). Para a elaboração do presente artigo, selecionamos quatro poesias para análise e os resultados comprovam que a poesia digital constitui-se pela união de várias formas de linguagem – texto verbal, som, imagem e animação –, e essa dinâmica interativa, de um modo especial, representa um tipo de interação diferente daquela permitida num ambiente analógico, denominada de interatividade.

É oportuno esclarecer que muito se “perde” ao analisar a poesia digital sem poder explorar a sua *performance* na tela de um computador conectado em rede, quando a limitamos num espaço gráfico, como é o caso deste artigo. Não será possível¹, portanto, explorar/demonstrar, aqui, a dinamicidade do som e dos movimentos aliados à palavra e à imagem, que só é construída no ambiente virtual, através do uso de *softwares* como o *macromedia flash*, por exemplo. Contudo, essa limitação dos efeitos estéticos não será empecilho para enaltecer os valores semânticos e interativos da poesia digital, uma vez

1 Certamente, neste artigo, o diálogo com estudiosos de poesia da Semiótica Tensiva, de linha francesa, enriqueceria a análise; contudo, nesse momento, não serão contemplados. Destacamos ainda a importância dos estudos sobre a poesia digital e outros objetos digitais de Regina de Souza Gomes (UFRJ) e de Lúcia Teixeira, Renata Mancini e Silvia Souza, pesquisadoras da UFF.

que, mesmo estando “restringida” na página escrita, no papel, ela ainda “permite a produção de novos significados e tem como estratégia criar um alto grau de imersão, sugestão de presença, de estar lá, dentro, no centro da poesia” (MAUÉS, 2010, p. 14).

2 A poesia digital como gênero discursivo emergente

Os estudos dos gêneros na perspectiva bakhtiniana são muito difundidos e utilizados nas instâncias acadêmicas por serem considerados um pilar de referência para a questão dos gêneros, sobretudo, pelo destaque dado a seus aspectos sócio-comunicativos e funcionais.

Para Bakhtin, os gêneros são compreendidos como formas-padrão relativamente estáveis de um enunciado, construídos e determinados sócio-historicamente nas interações. Portanto, são produtos das atividades humanas e, cada vez que nos expressamos, falamos e escrevemos, estamos nos comunicando através de gêneros, como o autor afirma:

cada campo de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, os quais denominamos gêneros do discurso. A riqueza e a diversidade dos gêneros do discurso são infinitas por que são inesgotáveis as possibilidades da multiforme atividade humana e porque em cada campo dessa atividade é integral o repertório de gêneros do discurso, que cresce e diferencia à medida que se desenvolve e se complexifica um determinado campo (BAKHTIN, 2003, p. 262).

Levando-se em consideração que na produção dos enunciados, em um processo natural e gradativo, novos gêneros discursivos surgem a partir do avanço da sociedade, é inevitável desconsiderar a discussão acerca dos gêneros que emergem através da internet. Esse novo espaço de comunicação vem exercendo grande influência nas formas de sociabilidade, tornando-se um cenário adequado para o desenvolvimento de novos gêneros e, também, para a renovação de outros. Nesse contexto, percebe-se que de uma forma cada vez mais dinâmica alguns gêneros se apresentam com novas configurações, outros com características muito semelhantes a dos já conhecidos tradicionalmente, nas suas várias formas de comunicação e na prática da linguagem escrita. A esse respeito, Marcuschi afirma:

Os gêneros surgem, situam-se e integram-se funcionalmente nas culturas em que se desenvolvem. [...] Os grandes suportes tecnológicos da comunicação tais como rádio, a televisão, o jornal, a revista, a internet, por terem uma presença marcante e grande centralidade nas atividades comunicativas da realidade social que ajudam a criar, vão por sua vez propiciando e abrigando gêneros novos bastante característicos [...] formas inovadoras, mas não absolutamente novas (MARCUSCHI, 2007, p. 20).

Assim, a maioria dos gêneros que surgem no ambiente digital não são formas inovadoras, mas similares de outros preexistentes. Por serem extremamente maleáveis, estão sempre em franco desenvolvimento, adaptando-se às novas necessidades de interação. De uma maneira geral, assumem novas funções e assimilam novas

características. Em alguns, devido ao condicionamento do ambiente, é possível observar a maior integração entre os vários tipos de semioses: signos verbais, sons, imagens e formas em movimento.

O autor (MARCUSCHI, 2004, p. 14) destaca ainda três aspectos que tornam relevante a análise dos gêneros digitais: (a) seu grande desenvolvimento e o uso cada vez mais generalizado; (b) suas peculiaridades formais e funcionais, não obstante terem contrapartes em gêneros prévios; e (c) a possibilidade que oferecem de se reverem conceitos tradicionais, permitindo repensar nossa relação com a oralidade e com a escrita.

Tendo em vista tais aspectos, Marcuschi (2003) acrescenta que os gêneros digitais são definidos por sua forma, função e também têm uma relação direta com o suporte. Todo gênero se fixa em um suporte. Os suportes passaram por variações desde a antiguidade até chegar aos dias atuais, era da virtualidade. São eles que permitem o desenvolvimento e a circulação social dos gêneros, e se constituem em uma superfície física ou virtual em formato específico, que serve para fixar um texto, tornando-o acessível para fins comunicativos. Sobre essa questão dos gêneros e a sua relação com os suportes do ambiente virtual, Souza também comenta:

O papel representado por um gênero do discurso quando transportado para um ambiente virtual, passa a ser re-configurado e reestruturado em decorrência do meio. A noção de gênero como objeto estanque adentrado nas práticas sociais que servem e se transmitem em cada esfera da comunicação humana, precisa ser agregada a outras noções que de igual modo irão lhe atribuir um re-significado. Essas noções de ordem interacional, dialógica e funcional, serão, numa ordem maior, aquilo que *caracterizará um gênero como sendo* virtual ou prévio. Em suma, um gênero será virtual se sua essência primária lhe permitir que outros valores lhe sejam atribuídos além daqueles valores já cristalizados pelos gêneros prévios (SOUZA, 2007, p. 5).

Dependendo do suporte, os gêneros configuram-se de maneira diferente e agregam novos valores. É precisamente nesse sentido que, considerando a noção de suporte, somos obrigados a rever a concepção de gênero virtual, que se amplia por forças tecnológicas e sociais, e, sendo uma atividade dialógica, passa a agregar novas características interativas e funcionais devido às peculiaridades do seu suporte virtual.

Esse posicionamento adotado pelo teórico assemelha-se ao de Marcuschi (2003), pois ambos defendem que o suporte não é “neutro” e o gênero não fica indiferente a ele. O suporte seria um condicionador do gênero que promove contribuições e são essas funcionalidades dos gêneros virtuais que vão caracterizá-los como tal, como é o caso da poesia digital.

A poesia vinculada ao uso das novas tecnologias computacionais passou a ganhar *status* de inovação estética, sobretudo com o envolvimento de artistas e pesquisadores, que tratam a linguagem poética como forma inventiva, criando novos modos de mostrar a arte, com diferentes produções artísticas que se concentram na modernidade. Esse tipo de poesia emergente vem recebendo uma multiplicidade de termos para sua denominação, como diz Menezes:

A poesia que circula nos computadores pode ser chamada de poesia

experimental, nova poesia visual, poesia digital, poesia internética e se constitui um gênero, chamado gênero da poesia digital. Esse é mais um dos já existentes gêneros poéticos, como a poesia verbal, visual, sonora etc. (MENEZES, 1991, p. 136).

Além desses termos apontados para essa forma de se fazer poesia no computador, existem outros, quais sejam: *ciberpoesia*, poesia animada por computador, *clippoema digital*, *interpoesia*, *multipoesia*, *poesia midiática*, entre outras nomenclaturas. Antonio (2008) também comenta que essa poesia tem recebido muitas denominações desde o seu surgimento: *texto estocático*, *computer poetry*, *poesia informacional*, *infopoesia*, *poesia hipertextual*, *poesia hipermídia*, *tecnopoesia* etc. e que são muitas as controvérsias em relação ao seu conceito, tendo em vista que poucos livros tratam o assunto. Há somente algumas publicações eletrônicas que tentam delimitar esse fazer poético, relativamente novo.

Maués (2010) adota a terminologia *poesia digital* e assevera que atualmente o termo é mais recorrente. Acredita-se que, por remeter ao termo em latim *digitus* (dedo), passou a ganhar uma nova conotação; sendo traduzida para dígitos, referente ao mundo analógico, a poesia digital seria, então, a poesia traduzida em dígitos, condição essencial para que possa circular no meio informacional.

Para melhor compreensão do panorama desse novo gênero poético, Antonio (2008) explicita que a poesia feita com computador pode ser analisada sob alguns enfoques, que perpassam as atitudes experimentais desse tipo de poesia. A poesia que circulava nos meios impressos migra para os meios eletrônicos, transmutando-se, adaptando-se e assumindo as respectivas linguagens da rede digital. Esses novos caminhos foram apontados pelas vanguardas², mesmo sem prever que as inovações tecnológicas permitiriam a ampliação desses experimentos. A década de 90 seria o marco do desenvolvimento dessas poesias com a aparição das tecnologias apropriadas, conforme afirma Antonio:

Um tipo de poesia contemporânea – formada de palavras, imagens, som e animação, que constituem o texto eletrônico – que se realiza no espaço simbólico do computador, da internet, tendo como forma de comunicação poética os meios eletrônicos digitais. De um modo geral, ela só existe nesse meio e só se expressa, em sua plenitude, através dele (ANTONIO, 2008, p. 18).

Com o uso das tecnologias, portanto, tem início a história propriamente dita da poesia digital, configurada pelo uso da palavra, do som e da imagem animada, formatada pela linguagem de programação do computador. No entanto, é importante ressaltar a distinção entre poesia digital e poesia digitalizada. Maués (2010, p. 17) concebe a poesia digital como

uma das diversas modalidades de poesia produzida e/ou armazenada em meio

2 Sobre essa discussão, vale destacar os estudos de Marjorie Perloff (2001), nos quais teoriza que “as vanguardas não se movimentam em linha reta”, pois se reinventam constantemente. A autora defende que a linguagem poética não pode ser única, mas sim o produto de aspectos sociais, históricos e culturais.

digital, pode ser apenas releitura, transcrição de um poema ou pode ser inteiramente produzida em computador” e a poesia digitalizada é aquela “apenas hipertextualizada, que passou do papel para o pixel sem acréscimo estético, criativo ou significativo.

Em outras palavras, a poesia digitalizada é aquela que migrou para o ambiente virtual, mas apresenta a sua forma original, a mesma forma que se encontra impressa. Já a poesia digital são criações novas ou renovação de poesias preexistentes, que, ao serem apresentadas no meio digital, agregam camadas verbais, visuais, sonoras e de animação que complementam a significação para além do aspecto da poesia apenas impressa. Nesse sentido, a base da produção poética digital está no hibridismo das linguagens, destacando-se como uma adequação dos recursos tecnológicos.

A autora enaltece as características da poesia digital, defendendo que esta ganha uma “energia” diferente, uma nova dinâmica que expande e multiplica os sentidos, proporcionados, notadamente, pelo suporte virtual. O suporte condiciona o gênero com seus recursos de animação e isso altera tudo. Ao destacar que o ambiente digital modifica e condiciona todo o processo de criação poética: concepção, obra e recepção, o posicionamento da autora assemelha-se ao de Antônio (2008), porque ambos defendem que essa poesia só pode existir e atingir sua plenitude no meio digital. Com base nessas reflexões, destaca-se, portanto, no nosso tempo, uma nova forma de fazer poesia que prima pelo hibridismo e pela hipertextualidade, o que permite outras formas de interação com o leitor.

3 Sobre interatividade

O conceito de interatividade vem sendo objeto de discussão desde que as novas tecnologias colocaram o termo em evidência. Não há uma delimitação clara que se encerre em uma única definição, mas há tentativas para um raciocínio em comum em algumas pesquisas.

Primo discute que o termo é amplamente utilizado, mas sem uma definição precisa, o uso excessivo da palavra dificulta o seu entendimento, que necessita de uma conceituação mais rigorosa. Para ele, é necessária uma investigação que valorize a complexidade da comunicação, valorizando as práticas cooperativas e o amplo debate:

Hoje, os termos “interatividade”, “interativo”, “interação” circulam por toda parte: nas campanhas de marketing, nos programas de tevê e rádio, nas embalagens de programas informáticos e jogos eletrônicos, como também nos trabalhos científicos de comunicação e áreas afins. Contudo, não se pode esperar precisão no uso popular e mercadológico do termo (PRIMO, 2005, p. 1).

De maneira semelhante, Silva (2001) comenta que o termo interatividade demonstra um campo semântico amplo, e por isso, sofre uma banalização por aqueles que o utilizam como “argumento de venda” com uma visão mercadológica ou ideologia publicitária, em detrimento da dimensão comunicacional. Com isso, é preciso atentar para o sentido mais apurado do termo, que qualifique oportunamente a modalidade comunicacional emergente, a nova relação entre emissão-mensagem-recepção.

Em outro estudo, Primo (2000) conceitua interatividade como um tipo de interação mediada por computador com um olhar centralizado no que se passa entre os interagentes, no relacionamento estabelecido entre eles. O autor ainda aponta uma diferenciação fundamental entre o que é “interativo” e o que é “reativo”. Na sua visão, um sistema interativo deve proporcionar a autonomia, enquanto que o sistema reativo trabalha com uma gama pré-determinada de escolhas. A questão da interatividade deve abarcar a possibilidade de uma resposta autônoma, criativa e não prevista, uma relação reativa é compreendida como um tipo limitado de interação.

Em face disso, esse autor sugere dois tipos de interação, que variam de acordo com a relação mantida entre os envolvidos: a interação mútua e a interação reativa. A interação mútua caracteriza-se como um sistema aberto, cuja relação entre os interagentes se dá através de negociações, possibilitando modificações recíprocas dos envolvidos durante o processo. Por sua vez, a interação reativa caracteriza-se como um sistema fechado, que depende da previsibilidade e da automatização nas trocas, em que tudo é pré-determinado, e baseia-se na relação de estímulo e resposta. Nesse sistema, um mesmo estímulo acarretará a mesma resposta cada vez que se repetir o processo de interação.

Ao refletir sobre o tema interatividade, Silva faz distinção entre níveis e graus até proposições mais complexas. Ele descreve uma proposta que cria gradações no interior do conceito, que vão desde o “grau um” ao “grau quatro”. O grau “um” permite uma seleção do roteiro, o grau “dois” permite uma seleção de escolhas com ramificações pré-determinadas, o grau “três” permite modificar os conteúdos, e no grau “quatro” o interagente dispõe de todos os graus anteriores e tem a possibilidade de maior liberdade. Esse grau mais elevado contempla os aspectos fundamentais da interatividade, que são basicamente três:

- a) participação-intervenção: participar não é apenas responder “sim” ou “não” ou escolher uma opção dada, significa modificar a mensagem;
- b) bidirecionalidade-hibridação: a comunicação é produção conjunta da emissão e da recepção, é co-criação, os dois pólos codificam e decodificam;
- c) permutabilidade-potencialidade: a comunicação supõe múltiplas redes articulatórias de conexões e liberdade de trocas, associações e significações (SILVA, 2001, p. 7).

A ideia de interatividade é representada na participação, em que é possível modificar uma determinada mensagem; na bidirecionalidade em que a comunicação permite a cocriação; e a permutabilidade que permite diversas conexões para navegação livre, para o exercício da participação genuína. Para o autor, o essencial não é a tecnologia, mas a modalidade comunicacional: com a participação, cooperação, bidirecionalidade e multiplicidade de conexões entre informações e interagentes envolvidos.

Ferrari (2010) também aborda a questão e sugere que as experiências interativas são divididas entre triviais e não triviais. Na “trivial”, o receptor opta por caminhos contidos na obra/site em um universo limitado de variáveis pré-definidas pelo autor. Já na “não trivial”, o receptor pode acrescentar informações à base disponível, nesse caso, o sistema é aberto e a obra ou site está em constante transformação. Sendo assim, “a interatividade está relacionada às ideias de comunicação de mão dupla e ao *feedback* do usuário [...] e

também à colaboração do receptor na construção da narrativa, encorajada pelo emissor” (FERRARI, 2010, p. 98).

Ao apresentar uma abordagem para o entendimento da interatividade em diálogo com o meio artístico, Plaza analisa as diferentes aberturas que a arte permite à recepção:

- a) ‘abertura de primeiro grau’ que remete à polissemia, à ambiguidade, à multiplicidade de leituras e à riqueza de sentido;
- b) ‘abertura de segundo grau’ que se identifica com as alterações estruturais e temáticas que incorporam o espectador de forma mais ou menos radical. Trata-se da chamada ‘arte de participação’, onde processos de manipulação e interação física com a obra acrescentam atos de liberdade sobre a mesma.
- c) ‘abertura de terceiro grau’ mediada por interfaces técnicas, coloca a intervenção da máquina como novo e decisivo agente de instauração estética (PLAZA, 2000, p. 9).

Discutindo sobre essas peculiaridades, ele demarca três características e as identifica como: uma basilar, que se refere a um contato de primeiro grau através da interpretação; um contato de segundo grau, que admite uma participação e manipulação na obra; e o contato de terceiro grau, que aliado ao conceito das novas tecnologias ganha o sentido de maior liberdade para intervir na obra. Dessa forma, o conceito de interatividade é aliado à compreensão da inclusão do espectador, conforme o autor explicita, a um espectador com participação passiva (contemplação, percepção, imaginação, evocação etc.); participação ativa (exploração, manipulação do objeto artístico, intervenção, modificação da obra pelo espectador) ou participação perceptiva, como relação recíproca entre o usuário e um sistema inteligente.

Partindo desses princípios, Plaza (2000, p. 17) ainda acrescenta que atualmente os artistas estão mais interessados na realização de obras mais inovadoras e “abertas”, nas quais a percepção, as dimensões temporais e espaciais representam um papel decisivo na maioria das produções de arte com tecnologia. As noções de interação, interatividade e multissensorialidade se agregam. A interatividade passa a ser compreendida como relação recíproca entre usuários e interfaces computacionais, que permite uma comunicação criadora, colaboração construtiva, crítica e inovadora, implicando não somente uma comodidade técnica e funcional, mas uma prática de transformação física, psicológica e que sensivelmente envolve o espectador.

4 Análise: graus de interatividade na poesia digital

A poesia digital adaptou-se aos recursos tecnológicos de maneira “ousada”, ao permitir a união entre os modos verbais, visuais e auditivos, mesclados, simultaneamente, na tela do computador. De acordo com Xavier (2009), esse novo modo digital de enunciar (verbal, visual e sonoro) é ancorado pelo hipertexto, entendido como uma nova tecnologia enunciativa, cujas informações são organizadas através de nós interligados (*links*), os quais possibilitam uma leitura não sequencial. Nesse contexto, o leitor torna-se mais ativo, por ter a oportunidade de escolher diferentes trajetos para eventos únicos de interação e construção de sentidos.

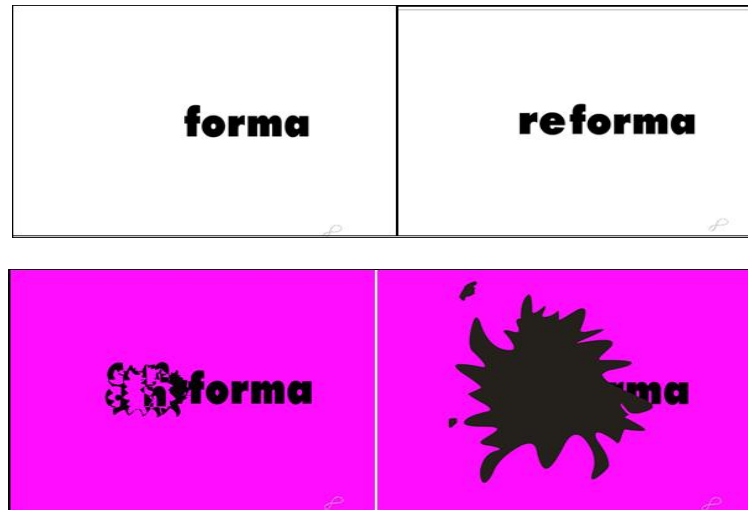
De acordo com Komesu (2005), na era digital, o leitor não é somente leitor, ele é um hiperleitor, com todas as atribuições positivas que o uso do prefixo – hiper – pode

evocar. O hiperleitor é mais participante na sua relação com o texto pelo fato de adicionar *links*, comentários, tendo, ainda, a possibilidade de modificar as estruturas textuais (corrigir, expandir, apagar) e decidir a ordem da leitura, tornando-se um coautor do texto.

No tocante à sua “postura” diante do leitor, a poesia digital favorece uma expressividade de comunicação que pode variar e assumir diferentes modulações. Isso implica dizer que esse tipo de poesia contém, no mínimo, um grau de interatividade e que esta pode ocorrer em graus diferentes, oscilando entre um grau baixo a um mais elevado, permitindo uma participação passiva ou uma participação mais ativa do leitor. No dizer de Plaza (2000), a participação ativa é a exploração, a manipulação do objeto artístico, a intervenção e a modificação da obra pelo espectador, mediada pela interface técnica. A participação do leitor na construção dos sentidos do poema vai se delineando, ora de maneira limitada ora mais incisiva, a partir de suas próprias intervenções.

Considerando, então, que a interatividade configura-se através da participação (mais ou menos) ativa e colaborativa do leitor, focaremos, a seguir, quatro poesias (Poesia Digital 1, Poesia Digital 2, Poesia Digital 3, Poesia Digital 4), para demonstrar como a interatividade se constitui nesse tipo de poesia. O *corpus* será dividido em três categorias de análise: “Poesia com Grau de Interatividade Um”, “Poesia com Grau de Interatividade Dois” e “Poesia com Grau de Interatividade Três”.

4.1 Poesia com grau de interatividade um



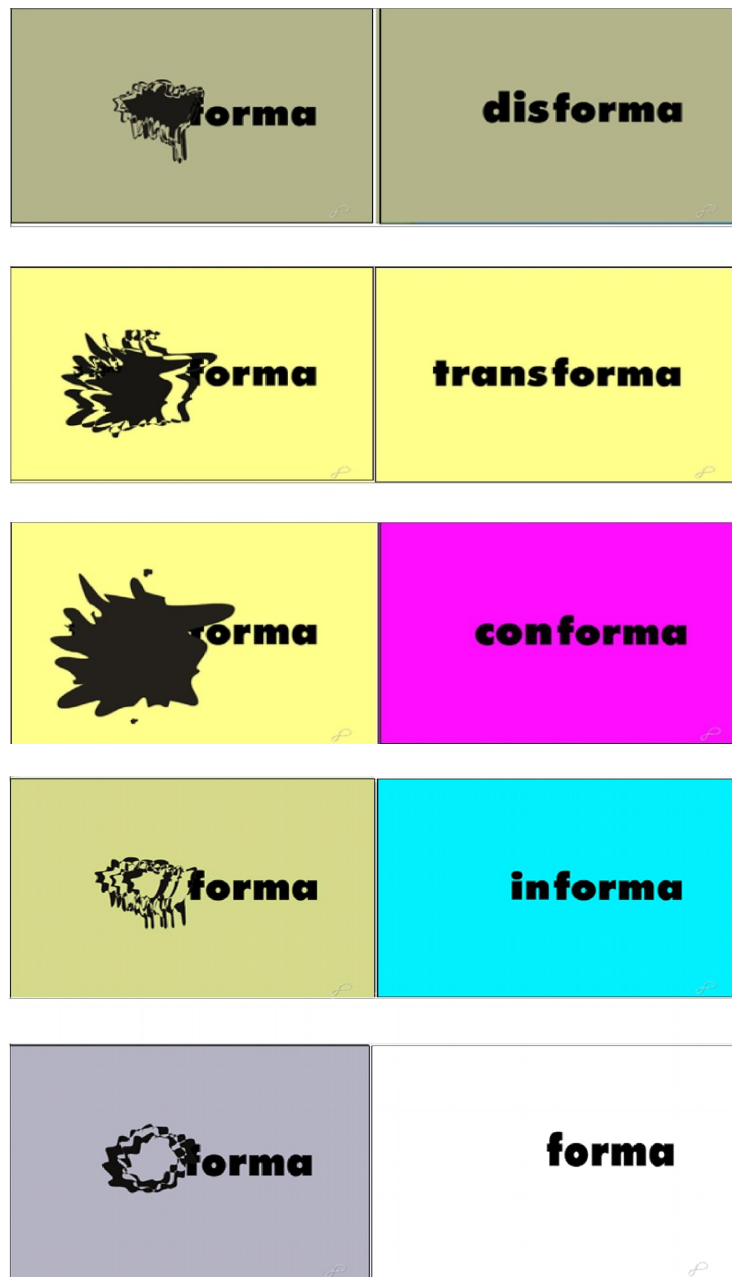


Figura 1: Poesia Digital 1.

Fonte: Grunewald, J. L. *Forma*. Adaptação: Nunes, Fábio Oliveira. Disponível em: <http://www.arteria8.net/home.html>.

Na Poesia Digital 1, cujo título é “Forma”, os aspectos visual e sonoro assumem grande importância na construção de sentidos. Observada em um ambiente virtual, essa poesia destaca-se pelo efeito rítmico que é sugerido pela repetição da palavra “forma”, revelando um movimento de constante transformação de tal palavra no “desenrolar” do poema.

Trata-se de um poema concreto, que tem como característica principal o rompimento com os padrões da arte tradicional na década de 50. O Concretismo, a mais

importante corrente de vanguarda brasileira, iniciou-se em 1956, e teve como líderes Décio Pignatari e os irmãos Augusto de Campos e Haroldo de Campos. O movimento concretista lutava pelo fim da poesia intimista e pelo desaparecimento do eu-lírico. O texto poético deveria ser o resultado de um meticuloso trabalho mental visando atingir a forma mais adequada. O poema se realiza pelo seu modo de fazer: a forma é o que informa.

Eram características da poesia concreta o brincar com formas e cores, a repetição, a decomposição e construção de palavras, a disposição geométrica dos vocábulos na página e a possibilidade de leituras múltiplas. O aspecto mais importante era o visual; por isso, o texto era construído com poucas palavras e, para valorizá-las, investia-se na forma gráfica, no tamanho das letras, nas cores, na semelhança fônica entre as palavras.

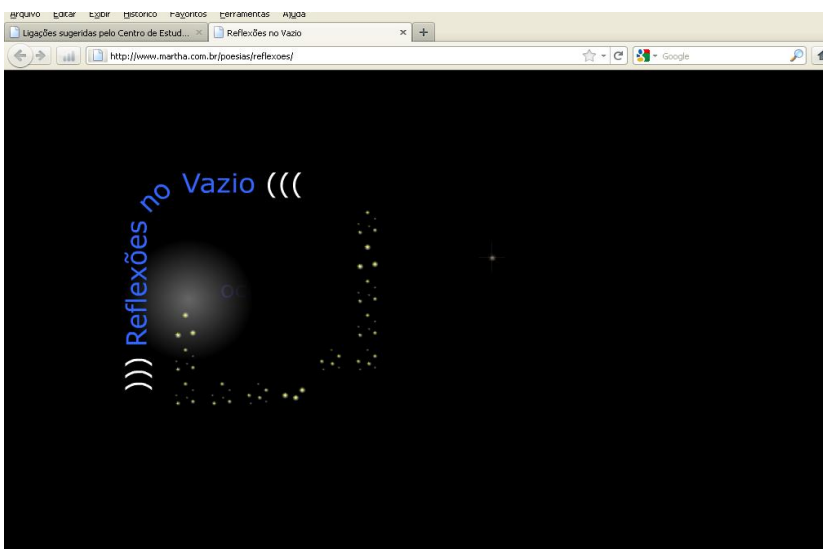
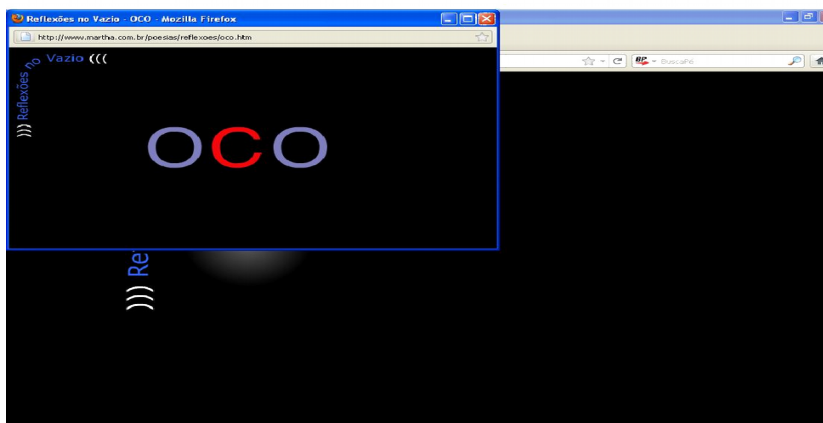
Eis a sequência do texto verbal do poema em análise: forma/reforma, forma/disforma, forma/transforma, forma/conforma, forma/informa, forma/forma. Poderíamos interpretar essa sucessão de vocábulos assim: a forma de um poema deve ser reformada, aprimorada, reconstruída, ou até deformada, modificada, para poder adquirir uma nova forma e se harmonizar para comunicar algo.

Existe uma versão em livro desse mesmo poema. Todavia, a transmutação para o ambiente virtual fez com que o texto que só apresentava uma linguagem visual-verbal (a impressa na página do livro) passasse a assumir uma linguagem verbo-visual-sonora. Essa linguagem audiovisual foi viabilizada pelas condições oferecidas pelo ambiente digital, e a base dessa produção poética encontra-se no hibridismo das linguagens, na mistura das várias semioses com os recursos multimídia que a atualizam. O poema na sua versão digital assume um efeito mais dinâmico, ganha nuances de cores diferenciadas e animação, e oferece ao leitor um texto mais sedutor, se a compararmos com a versão estática do livro. Desse modo, a renovação de poesias preexistentes ao serem apresentadas no meio digital potencializa as camadas verbais, visuais, sonoras e de animação, que complementam os sentidos para além da poesia impressa.

No que diz respeito à interatividade da Poesia 1, é possível afirmar que essa poesia se constitui de grau “um”, as palavras vão mudando o prefixo de quadro em quadro automaticamente, movimentam-se, automaticamente, em uma sequência animada, com interferências de pequenas ilustrações que surgem para revelar o sentido desvendado pouco a pouco, mas o leitor não precisa mover os quadros, cabendo apenas a ele a função de “assistir”, passivamente, o desenrolar do texto.

Não se pode negar que a agregação dos recursos tecnológicos nesta poesia digital possibilita uma variação interessante, embora os princípios da composição do texto original (a versão impressa) permaneçam. Contudo, trata-se de uma tentativa de equilíbrio entre o conhecimento técnico da informática e o da arte, com ênfase na elaboração de outras formas de linguagem (som+imagem+cor+movimento). Mesmo assim, a interatividade fica restrita ao plano mental do leitor, como uma mera contemplação e interpretação do poema.

4.2 Poesias com grau de interatividade dois

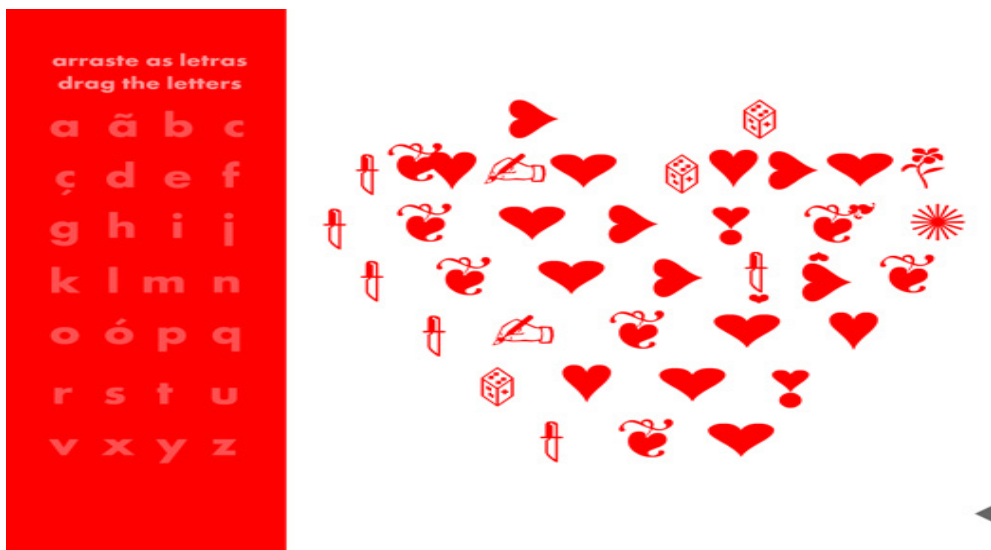


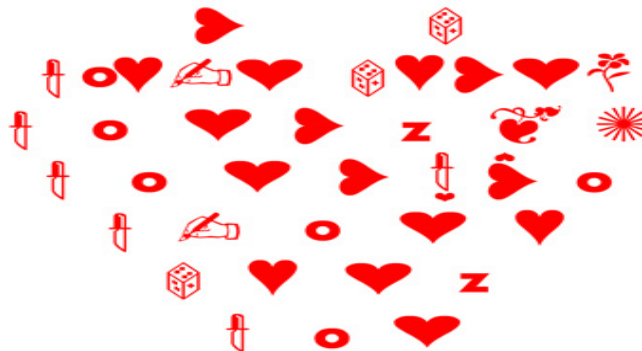
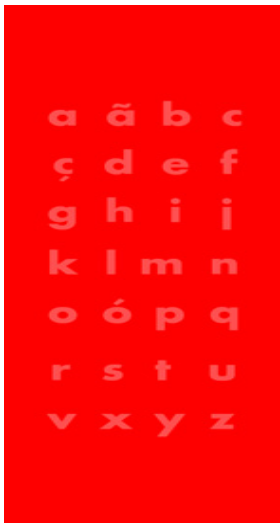
Figuras 2, 3 e 4: Poesia Digital 2.
Fonte: GABRIEL, M. C. C. *Reflexões no Vazio*. Disponível em:
<<http://www.martha.com.br/poesias/reflexoes/>>.

Na Poesia Digital 2, "Reflexões no Vazio", observada em um ambiente virtual, o leitor é surpreendido por uma tela escura, e, conforme o deslocamento do *mouse*, surge uma esfera clara que promove um efeito sonoro e visual brilhante e, aos poucos, as palavras "oco", "vazio" e "eco" vão povoando a tela do computador. Essa poesia estimula a reflexão acerca do que é (ou não) vazio. Como a noção de vazio é relativa, ou seja, depende da percepção de quem observa, o poeta transfere para o leitor o direito de escolha.

A poesia impressiona pelos movimentos sugeridos na tela, pelo uso de cores e formas numa tela escura, que assumem um papel preponderante como ferramenta de expressão. Disponibiliza-se uma abertura para participação do leitor, que pode interagir diretamente com o texto na tentativa de descobrir o que há naquele "escuro". O jogo com as palavras que estão "escondidas" e a disposição gráfica dos vocábulos tornam-se significativos para a construção de sentidos do texto.

Analisando a interatividade na poesia em foco, podemos dizer que esta corresponde ao grau "dois", uma vez que permite ao leitor fazer seleções entre as palavras, embora só haja três opções de escolha. Diferentemente da Poesia Digital 1, discutida anteriormente, o leitor pode interferir no desenrolar da poesia: reflexões no oco, no vazio ou eco? Seguindo esse mesmo parâmetro organizacional, com grau "dois" de interatividade, destacamos a Poesia Digital 3, que também permite ao leitor uma interação a partir do movimento do *mouse*:





Figuras 5 e 6: Poesia Digital 3.

Fonte: Campos, Augusto de. *Criptocardiograma*. Disponível em:
<<http://www2.uol.com.br/augustodecampos/home.htm>>.

Analisando a Poesia Digital 3, *Criptocardiograma*, em um ambiente virtual, notamos que o texto se forma, na tela, a partir de duas partes. Ao acessarmos o poema visualizamos letras, à esquerda da tela, sob um retângulo vermelho. Na outra parte da tela, à direita, encontramos a forma de um coração, preenchido, no seu interior, por pequenos símbolos: corações, dados, punhais, flores, mãos, canetas etc. O formato do coração é sugerido pela disposição espacial desses símbolos, todos vermelhos representando a cor tradicionalmente dada ao amor.

O título do poema nos remete à pictografia, um tipo de escrita pela qual as ideias são transmitidas através de desenhos. Assim, o objetivo do poema é conduzir o leitor a desvendar o enigma, o texto cifrado, que se encontra criptografado na tela. Para tanto, mediante a utilização do *mouse*, ele pode clicar e arrastar todas as letras – uma a uma – que correspondem a cada símbolo que está ao lado. À medida que o leitor consegue descobrir a letra correta, todos os símbolos semelhantes são substituídos por essa letra e, dessa maneira, surgem as palavras. Quando o texto for desvendado, por completo, os recursos tecnológicos reconfiguram o poema e a imagem do coração começa a se movimentar, simulando o pulsar de um coração.

Assim, podemos notar que a poesia é revelada, obrigatoriamente, pela intervenção do leitor no texto. O leitor assume uma participação mais ativa e é admitida uma exploração direta no poema. Vale salientar que cada vez que o leitor clica sobre os símbolos e acerta a palavra, surgem efeitos sonoros e de animação, que destacam a presença de uma interatividade na tela. Essa interatividade que antes era restrita ao plano mental do leitor, no que se refere à interpretação, adquire, agora, um grau maior, pela concreta oportunidade de interação e manuseio do poema, deixando o leitor mais próximo da obra de arte. Notadamente, o suporte virtual amplia o potencial multi-semiótico a partir do movimento das imagens e do acréscimo do som.

Contudo, essa interação ainda é limitada; não há uma interatividade plena, mas do tipo reativa: tem seu funcionamento baseado na relação que se resume a partir de um estímulo e de uma resposta. Um mesmo estímulo acarretará a mesma resposta cada vez

que se repetir a ação, pois tudo já está “pronto”, previsto. Dessa forma, o leitor poderá fazer escolhas e movimentos previsíveis em um conjunto de alternativas. Não há espaço para incluir suas próprias palavras, permanecendo o produto com suas características originais. Por se tratar, também, de uma poesia concreta, a disposição espacial destaca-se em detrimento da ordenação sintática do texto. Reina o aspecto visual, o acústico, o espaço tipográfico e os efeitos destes na carga semântica da palavra. Por fim, vejamos, em seguida, uma poesia que apresenta o grau de interatividade três.

4.3 Poesias com grau de interatividade três

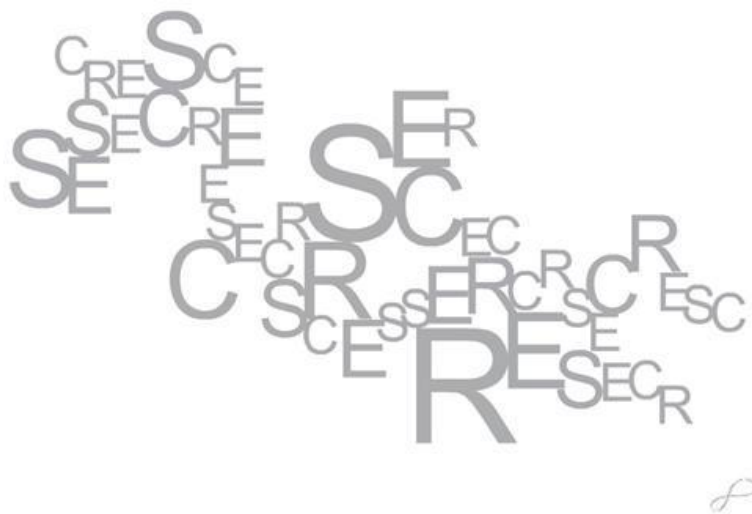


Figura 7: Poesia Digital 4.

Fonte: Antunes, A. *Crescer*. Adaptação: Nunes, Fábio Oliveira. Disponível em:
<<http://www.arteria8.net/home.html>>.

A poesia “Crescer” (Poesia Digital 4), observada em um ambiente virtual, organiza-se a partir de um emaranhado de letras, na cor lilás, e convida o leitor para interagir no texto, através de uma participação ativa e inventiva. O jogo interativo se dá a partir da formação do verbo crescer e de outras palavras que podem ser criadas através das suas sílabas e letras. No canto esquerdo da tela, surge a palavra “arraste” para que o leitor possa movimentar, arrastar ou sobrepor as letras, com o *mouse*, formando palavras da maneira que achar conveniente. Dessa maneira, essa poesia promove liberdade ao leitor, e ao unir criatividade com tecnologia, enriquece a criação poética que o suporte virtual confere à obra um caráter essencialmente lúdico.

A interferência do leitor permite-lhe que se transforme em coautor, visto que pode manusear as letras conforme o seu desejo. Na poesia em análise, a interatividade é mais alta e centra-se na participação do leitor, o que corresponde a uma interação de grau três, já que “a interatividade está relacionada à colaboração do receptor [...] e encorajada pelo emissor” (FERRARI, 2010, p. 98).

Através de várias modalidades integradas de linguagem (a verbal, a sonora, a animação, além do uso da cor lilás e de diferentes fontes tipográficas), a Poesia Digital 4

promove a experimentação e incita a interação através da ação/reação do leitor. Por não existirem alternativas pré-determinadas, o leitor poderá escolher e criar, de maneira livre, novos sentidos para o poema. Diante disso, cada leitor poderá alterar quantas vezes quiser o poema, interferindo, diretamente, na sua produção dos sentidos, mesmo que o planejamento da navegação e as sequências de percursos potenciais sejam antecipados, o sentido final será construído pelo leitor, e a finalização do texto não poderá ser decidida pelo autor.

5 Para concluir

Na sequência de poesias digitais analisadas, encontramos três graus diferentes de interatividade – um grau baixo, um grau médio e um grau alto –, que permitiram diferentes possibilidades de participação ao leitor e definiram, respectivamente, a interatividade de maneira passiva, ativa ou colaborativa.

Constatamos na Poesia Digital 1 uma graduação baixa (grau de interatividade “um”), na qual o leitor fica passivo e interage apenas mentalmente, através da leitura do poema. O grau de interatividade médio se faz presente na Poesia Digital 2 e na Poesia Digital 3 (grau de interatividade “dois”), nas quais o leitor apresenta uma participação mais ativa, através da manipulação do *mouse*, embora o desenrolar do poema já estivesse previsível. Ainda encontramos uma graduação mais alta (grau de interatividade “três”), como representa a Poesia Digital 4, considerando-se a interferência do leitor na construção de sentidos, na medida em que é instigado a interagir de forma mais direta com o conteúdo do texto, mexendo nas palavras, organizando as ideias, tornando plurissignificativa a sua atuação como coautor da poesia digital.

A partir desse estudo, podemos afirmar que, diante das possibilidades de representação e dos seus aspectos renovadores, a manifestação poética favorece ao leitor um espaço produtivo à imaginação e à criatividade, potencializado pelos recursos da mídia digital. Por fim, é importante dizer que esse gênero emergente é um representante das mudanças de uso da linguagem no nosso tempo, e torna-se significativo investir no seu potencial semântico, na sua capacidade expressiva de criação. A poesia digital “merece” ser mais estudada, pois há muito a ser abordado sobre o tema, inclusive, para se revelar grandes poetas ainda desconhecidos pela crítica brasileira.

Referências

ANTUNES, A. *Crescer*. Adaptação: Nunes, Fábio Oliveira. Disponível em: <<http://www.arteria8.net/home.html>>. Acesso em: 10 ago. 2013.

ANTONIO, J. L. *Poesia eletrônica no Brasil: alguns exemplos*. *Revista Cibertextualidades*, n. 2, 2008. Disponível em: <http://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/855/1/cibertxt2_17-34_antonio.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2013.

BAKHTIN, M. *Estética da Criação Verbal*. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

CAMPOS, Augusto de. *Cliptocardiograma*. Disponível em: <http://www2.uol.com.br/augustodecampos/home.htm>. Acesso em: 12 abr. 2014.

FERRARI, P. et al. *Hipertexto e hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital*. São Paulo: Contexto, 2010.

GABRIEL, M. C. C.. *Reflexões no vazio*. Disponível em: <http://www.martha.com.br/poesias/reflexoes/>. Acesso em: 10 ago. 2013.

GRUNEWALD, J. L. *Forma*. Adaptação: Nunes, Fábio Oliveira. Disponível em: <http://www.arteria8.net/home.html>. Acesso em: ago. 2013.

KOMESU, F. Pensar em Hipertexto. In: ARAÚJO, J. C.; RODRIGUES, B. B. (Orgs.). *Interação na internet: novas formas de usar a linguagem*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005, p. 87-108.

MARCUSCHI, L. A. A questão do suporte dos gêneros textuais. *DLCV – Língua, lingüística & literatura*. João Pessoa: Pós-Graduação em Letras do Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas da UFPB, v. 1, n. 1, p. 9-40, 2003.

MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. In: MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. (Orgs.). *Hipertexto e Gêneros Digitais*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004, p. 13-67.

MARCUSCHI, L. A. Gêneros Textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (Orgs.). *Gêneros Textuais & Ensino*. 5. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.

MAUÉS, S. Percurso Visual da Poesia ou Diacronia do Moderno Poético. *Zunai*. Ano VI, XXIII, setembro, 2010. Disponível em: http://www.revistazunai.com/ensaios/sheila_maues_diacronia.htm. Acesso em: 05 nov. 2016.

MENEZES, P. *Poética e Visualidade: uma trajetória da poesia brasileira contemporânea*. São Paulo: Unicamp, 1991.

PERLOFF, M. Contra as rotinas. Entrevista concedida a Régis Bonvicino. *Sibila. Revista semestral de poesia e cultura*. São Paulo: Ateliê editorial, v. 1, n. 1, p. 14, out. 2001. Disponível em: <http://sibila.com.br/critica/contra-as-rotinas/2118>. Acesso em: 05 nov. 2016.

PLAZA, J. *Arte e interatividade: autor-obra-recepção*. 2000. Disponível em: http://www.mac.usp.br/mac/expos/2013/julio_plaza/pdfs/arte_e_interatividade.pdf. Acesso em: 05 nov. 2016.

PRIMO, A. Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo. *Revista da Famecos*, n. 12, p. 81-92, jun. 2000.

PRIMO, A. Enfoques e Desfoques no Estudo da Interação Mediada por Computador. *404NotFound*, n. 45, 2005. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOf0und/404_45.htm>. Acesso em: 10 ago. 2013. Acesso em: 05 nov. 2016.

SILVA, M. Sala de Aula Interativa: a educação presencial e à distância em sintonia com a era digital e com a cidadania. In: XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação – Campo Grande/MS – setembro 2001. *Anais...* Campo Grande /MS, setembro, 2001. Disponível em: <<http://eco.imooc.uab.pt/elgg/file/download/38681>>. Acesso em: 05 nov. 2016.

SOUZA, A. G. Gêneros Virtuais: algumas observações. *Revista Letra Magna*. Ano. 04, n. 07, p. 1-16, 2007.

XAVIER, A. C. Hipertexto, enunciação e linguagem digital. In: XAVIER, A. C. *A era do hipertexto: linguagem e tecnologia*. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2009, p. 131-188.

Recebido em 28 de agosto de 2016.
Aprovado em 09 de outubro de 2016.