

---

---

# **terra roxa**

## **e outras terras**

Revista de Estudos Literários

---

---



VOLUME 43 NÚMERO 1

JUNHO DE 2023

[HTTPS://OJS.UEL.BR/REVISTAS/Uel/INDEX.PHP/TERRAROXa](https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/terraroxa)

ISSN 1678-2054

---

---

# **terra roxa**

## **e outras terras**

Revista de Estudos Literários

---

---

### Expediente

A *Terra Roxa e Outras Terras: Revista de Estudos Literários* permite acesso livre, gratuito e completo aos textos em formato PDF, publicada continuamente desde 2002. Publicação do Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Estadual de Londrina, está classificada no QUALIS como A1 (2017-2020) e faz parte do repositório Portal de Periódicos Capes.

A partir de 2022, a revista passou a ter dois números semestrais por volume anual e a ser hospedada em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/terraroja>.

INDEXADORES E BANCOS DE DADOS: Diadorim, Directory of Open Access Journals, EBSCO; ErinPlus; JURN; LatinIndex; Livre - Revistas de Livre Acesso; MLA Directory of Periodicals e Portal de Periódicos da CAPES.

EQUIPE EDITORIAL: Almir Aquino Corrêa (Editor-chefe), Cláudia Carmardella Rio Doce e Barbara Cristina Marques

RESPONSÁVEIS PELO DOSSIÊ: Barbara Cristina Marques e Alex Sandro Martoni

PARECERISTAS AD HOC DO DOSSIÊ: Alberto Carlos Augusto Klein, Ana Cláudia Munari Domingues, Ana Luiza Ramazzina-Ghirardi, Angélica Amâncio, Camila Augusta Pires de Figueiredo, Daniel Serravalle de Sá, Diego Giménez, Emílio Carlos Roscoe Maciel, Genilda Azeredo, Guilherme Foscolo de Moura Gomes, Ivan Marcos Ribeiro, Laysa Silva Beretta, Miguel Heitor Braga Vieira, Miriam de Paiva Vieira, Paulo Custódio, Regina Helena Machado Aquino Corrêa, Renato Forin Jr. e Sheila Oliveira Lima.

E-mail: [terraroja.uel@gmail.com](mailto:terraroja.uel@gmail.com)

---

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

---

### APRESENTAÇÃO

LITERATURA E TECNOCULTURA..... 5  
BARBARA CRISTINA MARQUES (UEL) E ALEX SANDRO MARTONI (PUC-MINAS)

### ARTIGOS

AS MÍDIAS COMO EXTENSÕES DO CORPO: DUPLOS, PRÓTESES E  
DESCORPORIFICAÇÃO EM CONSUMIDOS, DE DAVID CRONENBERG.....10  
GUSTAVO RAMOS DE SOUZA (UEL)

TRANSLITERACIDAD: MATERIALIDADES EXPANDIDAS DE LA LITERATURA  
CONTEMPORÁNEA EN EL CONTEXTO DE LA TECNOCULTURA .....23  
MARIA ANDREA GIOVINE YÁÑEZ (UNAM)

A TUITERATURA ESCRITA POR MEIO DE FIOS: NOTAS SOBRE O GÊNERO  
TUITEROMANCE ..... 39  
DENILSON PATRICK OLIVEIRA SILVA (UFMT) E VINÍCIUS CARVALHO PEREIRA (UFMT)

MUDANÇAS TECNOCULTURAIS NO ATO DA LEITURA: TEMA E HORIZONTE EM  
KENTUCKY ROUTE ZERO ..... 55  
NATALIA CORBELLO (UEM/CNPQ) E LILIAM CRISTINA MARINS (UEM)

IMÁGENES DE LO INIMAGINABLE: MEDIOS IMAGINARIOS Y TECNOLOGÍA  
DIGITAL EN EL CINE..... 67  
FERNANDO PÉREZ (UNIVERSIDAD ALBERTO HURTADO)



TRÓIADES, DE GUILHERME GONTIJO FLORES: ICONOTEXTO E POEMA  
MIXMÍDIA ..... 82

*SANDRO ADRIANO DA SILVA (UFSC/UNESPAR) E MAURÍCIO CÉSAR MENON (UTFPR)*

PODEMOS RECORDARLO POR UD.: VISIÓN Y MEDIOS EN PHILIP K. DICK ..... 98

*PAULA DITTBORN (UNIVERSIDAD ALBERTO HURTADO)*

## **VÁRIA**

O CARÁTER DESTRUTIVO, DE WALTER BENJAMIN ..... 114

*ALBERTO KLEIN (UEL)*

RITMO E SIGNIFICADO, DE HANS ULRICH GUMBRECHT ..... 117

*GREICY PINTO BELLIN (UNIANDRADE)  
E ANA PAULA COSTA DE OLIVEIRA PADOVINO (UNIANDRADE/PROSUP-CAPES)*

---

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

---

### LITERATURA E TECNOCULTURA

Barbara Cristina Marques<sup>1</sup> (UEL)  
e Alex Martoni<sup>2</sup> (PUC-Minas)

“A vida imita o vídeo”  
(Humberto Gessinger | “Somos quem podemos ser” | 1988)

Em *O mundo codificado*, Vilém Flusser, certamente um dos pensadores mais relevantes da segunda metade do século XX no Ocidente, apontou considerarmos a “história da humanidade como a história da fabricação”. Para essa suposição, seria o caso de distinguir, segundo ele, os “seguintes períodos: o das mãos, o das ferramentas, o das máquinas e o dos aparelhos eletrônicos (*Apparate*)” (Fluser 2007: 36). Essa anotação de Flusser oferece um caminho consoante à proposta desse dossiê tendo em vista as noções de literatura, técnica e cultura. Para além de uma arqueologia do mundo moderno intuída nas mídias, interessa-nos compreender a partir de algumas hipóteses o modo como o que entendemos por literatura vem construindo trajetórias, desde o século passado, cuja emergência do sentido tem encontrado nas materialidades dos *media* um lugar mais relevante (democrático, talvez?), dado o redesenho aparelhístico da vida humana e como a cultura comportou os fenômenos midiáticos. Que as produções literárias se constituem de superfícies fronteiriças, de deslocamentos e, portanto, das implicações do ex-cêntrico – herança secularizada da relação entre as artes –, não sugere mais um horizonte novo quando estamos diante de um rumor do mundo tecnológico sem muita negociação. Queiramos ou não, os aparatos técnicos e suas metáforas produzem passagens constantes de um estar dentro e fora simultaneamente porque a temporalidade dos meios não coaduna com o tempo ilusoriamente histórico e linear. Não há como pensarmos mais em extremidades. Talvez, a pergunta que devamos nos fazer de saída a fim de contrastar algumas poéticas articuladas nos regimes dos meios tecnológicos tenha endereçamento na compreensão do literário. Longe de retornarmos às acepções cambaleantes em torno da natureza da literatura, teremos mais sorte se tentarmos compreender a relação sensível da produção literária com as mídias. Uma boa interface para iniciarmos

---

1 [barbaramarques@uel.br](mailto:barbaramarques@uel.br) - <http://orcid.org/0000-0002-6794-4423>

2 [alekzmartony@hotmail.com](mailto:alekzmartony@hotmail.com) - <https://orcid.org/0000-0001-5066-468X>



a apresentação desse dossiê está em “Abertura” do livro de García-Canclini – *Leitores, espectadores, internautas*:

Você está dirigindo o carro enquanto ouve um áudio-livro e é interrompido por uma ligação no celular. Ou você está em casa, sentado numa poltrona, com o romance que acabou de comprar, enquanto na televisão ligada à espera do noticiário passam um anúncio sobre as novas funções do iPod. Você se levanta e vai até o computador para ver se compreende essas novidades que não estão mais nas enciclopédias de papel e, de repente, percebe quantas vezes, mesmo para procurar dados sobre outros séculos, recorre a esses novos patrimônios da humanidade que se chamam Google e Yahoo. Você está lendo um livro que começa evocando outro, de Italo Calvino, que se iniciava assim: “Você vai começar a ler o novo romance de Italo Calvino, *Se uma noite de inverno um viajante*. Relaxe. Concentre-se. Tire da cabeça qualquer outra idéia. Deixe que o mundo que o rodeia se esfume no indistinto. Melhor fechar a porta; do lado de lá, a televisão está sempre ligada. (García-Canclini 2008: 11)

Nesse exercício imaginativo, García-Canclini encontra, a partir de uma cena do cotidiano comum, para migrantes ou nativos digitais, um modo bastante legítimo de expressar uma espécie de ecologia técnica à qual a vida se rendeu. Se é verdade que fomos convertidos ao modo funcionário dos aparelhos, como pensou Flusser ainda na década de 1960, a produção literária e seu consumo assumiram dramaticamente o narcisismo tecnológico no século XXI. Todos os gestos descritos por García-Canclini podem ser tomados, em última instância, como metáfora poderosa da (re)materialização do mundo ou dos limiares da cultura, cujo ruído entre a modernidade letrada e as formas ritualizadas tecnoculturais tensiona o agenciamento perceptivo/corpóreo de nossas experiências estético-políticas no campo social. O que nos parece pungente nessa paisagem pouco visionária (hoje) de García-Canclini afina-se ao pensamento endiabrado de Flusser quanto ao assustador tempo pós-histórico constelado na assimetria e absolutamente desobediente a qualquer desenho em linha reta.

Na perspectiva que nos cabe aqui – Literatura e tecnocultura –, partimos da presuposição da instância “literatura” enquanto fenômeno manifesto e dado à leitura. Se há leitura, é provável haver escrita. Ora, essa reflexão soa bastante rudimentar, mas, muito timidamente, reporta a lucidez de Flusser quanto à possibilidade de um futuro sem “chão” para a escrita (Flusser 2010). Em movimento rizomático, o leitor de García-Canclini segue um (des)continuum devir técnico a partir de uma experiência que radicaliza, de um lado, a ubiquidade dos meios tecnológicos, e, de outro, a separação do corpo sensorial e perceptivo do sujeito com a leitura.

Se literatura e ficção podem se encontrar em um regime comum, certamente, a maior obsessão expressivo-ficcional de escritores/as dos séculos XX e XXI espelhou as marcas de uma cultura tecnológica implicada nos corpos. É imprudente, no mundo atual, falarmos de linguagem e produção literárias sem a conformação das mídias. Tal afirmação pode sugerir um aparecimento novidadeiro como se a história da cultura não fosse também a história da técnica. No entanto, a fim de evitarmos o determinis-

mo tecnológico, podemos adotar um caminho mais iluminado que seja justamente aquele do imponderável, ou, como tem proposto Hernán Ulm (2021), na ordem de um “devir artístico”. Levantando hipóteses sobre o modo como os aparatos técnicos agenciam os corpos e produzem rituais perceptivos, Ulm nos oferece um horizonte epistemológico para a compreensão das relações entre arte e tecnologia:

los rituales de la percepción indagan la necesidad aleatoria que hizo nacer tal o cual aparato, y preguntan tanto por el sentido de las metáforas que este presenta, por los gestos que nos exige, por las configuraciones agenciadas en las que tuvo su lugar y por el cuerpo que nos hemos debido inventar como por las subversiones que promete, las inversiones que permite, las incongruencias de las que es capaz. Los aparatos, gestos y metáforas constituyen zonas de combate, umbrales de un pasaje en el que arte y técnica se disputan la configuración política de lo sensible. (2021: 56-57)

Seria urgente, portanto, profanarmos os dispositivos, como sugere Agamben (2009)? A literatura, tanto quanto outros fenômenos artísticos, estaria sob uma estética do desvio ao se apropriar culturalmente dos aparelhos (Flusser 2017) e construir um mundo mais experimental na vigência de uma percepção mais afeita ao sensível? Pensar em literatura e tecnocultura exige de nós o discernimento de que as materialidades dos meios técnicos não apenas exibem forças expressivas distintas como também incitam o imaginário coletivo voltado a uma sintaxe dos aparatos. Os processos de desenvolvimento da escrita, desde a máquina de escrever até a IA de computadores, tanto quanto todos os outros sistemas maquínicos e digitais de interação e hibridização com os textos literários, operaram mudanças radicais no próprio estatuto da linguagem, nos modos de registro e sistemas de notação (Kittler 2017). Como reagir, hoje, à provocação de Mallarmé: “o mundo existe para acabar num livro”? Não sabemos! A par de uma possível resposta oferecida por Kamper, podemos nos render à potência da vida dos *media* em favor de uma compreensão de nossa história cultural. “Que se guarde pelo menos o seguinte: o escrever é sempre incalculável; o ver é sempre indescritível; o ouvir tange ao invisível; o sentir é inaudito” (Kamper 2018: s/n).

Os artigos reunidos neste volume oferecem ao leitor uma perspectivação das formas como o horizonte tecnocultural contemporâneo vinca profundamente as práticas de criação literária. Nesse sentido, um problema recorrente consiste na busca de modos de apreensão conceitual de fenômenos que esgarçam as linhas imaginárias que até então circunscreviam as formas literárias. No artigo “Transliteracidad: materialidades expandidas de la literatura contemporánea en el contexto de la tecnocultura”, por exemplo, María Andrea Giovine Yáñez propõe o emprego da categoria *transliteração* como forma de descrição de práticas de escrita e leitura que deslizam incessantemente entre diferentes meios e signos, expandindo a própria noção de letramento. Em grande medida, esse fenômeno destacado pela pesquisadora mexicana encontra ressonância em dois estudos de caso reunidos neste volume. No primeiro, intitulado “Tróíades, de Guilherme Gontijo Flores: iconotexto e poema mixmídia”, no qual Sandro Adriano da Silva e Maurício César Menon refletem sobre os processos

intersemióticos e intermidiais envolvidos na articulação que a obra em análise realiza entre textos e fotografias. O segundo é “A tuitertura escrita por meio de fios: notas sobre o gênero tuiteromance”, por meio do qual Denílson Patrick Oliveira Silva e Vinícius Carvalho Pereira buscam pensar sobre os novos potenciais expressivos oferecidos pela flexibilidade e interatividade próprias às textualidades digitais. Nesse sentido, as narrativas se tornam uma experiência multimodal, “icônico-vídeo-verbal”, na fórmula proposta pelos autores.

Uma segunda questão recorrente no estudo comparado entre literatura e tecnocultura consiste na inquirição dos modos como os dispositivos tecnoculturais operam sobre os processos perceptivo-cognitivos, influenciando, em última instância, sobre a própria forma como o imaginário concebe as técnicas de produção de imagens. Esta é, a propósito, a questão fundamental levantada por Paula Dittborn no artigo “Podemos recordalo por ud.: visión y medios en Philip K. Dick”. Para a autora, os contos e romances do escritor norte-americano, assim como suas adaptações para o cinema, engendraram um certo imaginário especulativo tanto sobre algumas tecnologias de produção de imagens, como hologramas e videochamadas, quanto acerca do desenvolvimento de meios técnicos que nos permitiriam acessar imagens mentais, como sonhos e recordações.

Em relação prismática à questão levantada por Dittborn, Fernando Pérez Villalón, no artigo “Imágenes de lo imaginable: medios imaginários y tecnologia digital en el cine”, analisa como um conjunto de dispositivos técnicos imaginários presentes em alguns filmes de ficção científica borram as fronteiras epistemológicas que definem mídia, corpo e subjetividade. Os problemas concernentes às relações entre o orgânico e o maquínico também ganham centralidade em “As mídias como extensões do corpo: duplos, próteses e descorporificação em *Consumidos*, de David Cronenberg”. No artigo, Gustavo Ramos de Souza se debruça sobre o primeiro romance do realizador canadense a fim de especular em que medida os processos de agenciamento da percepção operados pelas mídias funcionam muito mais do que próteses – extensões do homem, na conhecida proposição macluhiana –, mas como um meio de descorporificação total dos indivíduos. Por fim, as relações entre corpo e tecnologia também são objeto de investigação do artigo “Mudanças tecnoculturais no ato da leitura: tema e horizonte em *Kentucky Route Zero*”, de Natalia Corbello e Lilian Cristina Marins. Nele, as autoras realizam uma importação da teoria da recepção de Wolfgang Iser para o domínio dos game studies com o fito de colocar em relevo o papel desempenhado pelo leitor-jogador nos processos de produção de sentido em obras multilíneas próprias ao ambiente digital

Além desses sete artigos, este volume também oferece ao leitor, na seção Vária, traduções de textos de dois autores cujas obras se tornaram paradigmáticas nas discussões sobre as relações entre literatura e tecnocultura, a saber, Walter Benjamin e Hans Ulrich Gumbrecht. Do primeiro, publicamos o ensaio “O caráter destrutivo”, na tradução de Alberto Klein, no qual o filósofo alemão busca pensar as várias dimensões do gesto de destruição, com especial atenção à sua potência revolucionária radical no âmbito da sociedade moderna. Já do segundo, apresentamos o artigo “Ritmo



e significado”, na tradução de Greicy Pinto Bellin e Ana Paula Costa de Oliveira Pado-  
vino. Publicado em *Materialität der Kommunikation* (1988) e, depois em inglês, em  
*Materialities of communication* (1994), trata-se de um ensaio-chave para se compre-  
ender o próprio desenvolvimento teórico do trabalho de Gumbrecht, uma vez que,  
ao problematizar as funções do ritmo e suas relações com o corpo e seus estados de  
engajamento afetivo, prefigura-se a intuição daquilo que, na década seguinte, o crítico  
chamará de *produção de presença*.

Ao fim e ao cabo, lidos em conjunto, os artigos reunidos neste volume nos per-  
mitem revisitar a hipótese flusseriana de uma história da humanidade como história  
da fabricação, uma vez que colocam em evidência como um conjunto de processos  
inerentes às práticas literárias, como corpo, escrita, leitura, imagem e imaginário, são  
indissociáveis de suas condições tecnoculturais de produção.

### **OBRAS CITADAS**

AGAMBEN, Giorgio. *O que é um dispositivo? O que é o contemporâneo? e outros en-  
saíos*. Trad. Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó: Argos, 2009. 25-54.

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*.  
Trad. Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FLUSSER, Vilém. *A escrita – Há futuro para a escrita?* Trad. Murilo Jardelino da Costa.  
São Paulo: Annablume, 2010.

FLUSSER, Vilém. *O último juízo: gerações II: castigo e penitência*. Rodrigo Maltez Nova-  
es e Rodrigo Petronio, orgs. São Paulo: É Realizações, 2017.

GARCÍA-CANCLINI, Néstor. *Leitores, espectadores e internautas*. Trad. Ana Goldber-  
ger. São Paulo: Iluminuras, 2008.

KAMPER, Dietmar. *Mudança de horizonte: o sol novo a cada dia, nada de novo sob o sol,  
mas*. Trad. . São Paulo: Paulus, 2016.

KITTLER, Friedrich. *A verdade do mundo técnico: ensaios sobre a genealogia da atuali-  
dade*. Hans Ulrich Gumbrecht, org. Trad. Markus Hediger. Rio de Janeiro: Contrapon-  
to, 2017.

ULM, Hernán Rodolfo. *Rituales dela percepción: artes, técnicas, políticas*. Ciudad Au-  
tónoma de Buenos Aires: Livros UNA, 2021.

---

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

---

### AS MÍDIAS COMO EXTENSÕES DO CORPO: DUPLOS, PRÓTESES E DESCORPORIFICAÇÃO EM CONSUMIDOS, DE DAVID CRONENBERG

Gustavo Ramos de Souza<sup>1</sup> (UEL)

RESUMO: *Consumidos* (2014) é o primeiro romance do cineasta canadense David Cronenberg. Ao longo de sua obra, em filmes como *The Fly*, *Videodrome*, *Crash* e *eXistenZ*, são constantes as sexualidades desviantes, o *body-horror*, o questionamento sobre o que é o real e sobretudo a relação entre orgânico e maquínico, entre corpo e mídia, ou melhor, ele atualiza a teoria mcluhiana de que as mídias são extensões do homem. No romance, Cronenberg retoma esse repertório temático ao narrar a história de um casal de fotojornalistas viciado em tecnologia que investiga um crime envolvendo um filósofo canibal e um médico que realiza procedimentos estéticos clandestinos. *Gadgets*, *DSTs*, réplicas em 3D, apotemnofilia, consumismo e canibalismo são alguns dos ingredientes dessa história que se passa num mundo dominado pelas imagens técnicas. Nesse sentido, o objetivo deste artigo é analisar *Consumidos* à luz dos Estudos da Mídia, tendo como aportes teóricos Marshall McLuhan, Friedrich Kittler, Erick Felinto e Donna Haraway.

PALAVRAS-CHAVE: David Cronenberg; *Consumidos*; Mídias como extensões.

### MEDIA AS EXTENSIONS OF THE BODY: DOPPELGÄNGERS, PROSTHESIS AND DISEMBODIMENT IN CONSUMED, BY DAVID CRONENBERG

ABSTRACT: *Consumed* (2014) is the first novel by Canadian filmmaker David Cronenberg. Throughout his body of work, which includes movies such as *The Fly*, *Videodrome*, *Crash*, and *eXistenZ*, Cronenberg explores recurring themes such as deviant sexualities, body horror, and the relationship between the organic and the *machinic*. He also questions what is real and how the media relates to human beings, recasting McLuhan's theory that media are extensions of humanity. In *Consumed*, Cronenberg continues to explore these themes through the story of a couple of photojournalists addicted to technology who investigate a crime involving a cannibal philosopher and a doctor who performs clandestine cosmetic procedures. The novel features gadgets, STDs, 3D replicas, apotemnophilia, consumerism, and cannibalism, set in a world dominated by technical images. This paper aims to analyze the novel *Consumed* from a Media Studies perspective, using theoretical contributions from Marshall McLuhan, Friedrich Kittler, Erick Felinto, and Donna Haraway.

KEYWORDS: David Cronenberg; *Consumed*; Media as extensions.

Recebido em 15 de setembro de 2022. Aprovado em 25 de abril de 2023.

<sup>1</sup> [gustavo-ramos-1989@hotmail.com](mailto:gustavo-ramos-1989@hotmail.com) - <https://orcid.org/0000-0001-5164-420X>



## INTRODUÇÃO

Em setembro de 2014, o cineasta canadense David Cronenberg ganhou os holofotes não pelo lançamento de um novo longa-metragem, mas pela publicação de seu primeiro romance: *Consumidos*. A relação com a literatura, entretanto, sempre foi presente em sua cultuada filmografia, pois muitos de seus filmes são transposições de obras literárias: de Stephen King (*The Dead Zone*, de 1983), de William S. Burroughs (*Naked Lunch*, de 1992), de J. G. Ballard (*Crash*, de 1996) e de Don DeLillo (*Cosmopolis*, de 2012), por exemplo. Para Mark Browning (2007: 27), “Ao recorrer a textos literários reputados de infames, infilmáveis e encontrados principalmente em cursos de ensino superior, Cronenberg parece estar buscando respeitabilidade cultural após o rótulo genérico de ‘Barão do Sangue’”. Não se trata apenas de buscar na literatura uma validação cultural para seu *body-horror*, pois, ao contrário de muitos de seus pares, Cronenberg possui farta bagagem literária, citando William S. Burroughs, Samuel Beckett, Henry Miller, Vladimir Nabokov, Jorge Luis Borges e Herman Melville como suas principais influências (Breder 2011; Browning 2007) – tanto que Linda S. Kauffman dirá que “Cronenberg está de fato entre os mais literários dos cineastas contemporâneos” (1998: 189).

Tal proximidade com a literatura se deve, sobretudo, à atmosfera familiar, pois seu pai, Milton Cronenberg, era dono de uma pequena livraria, além de escrever para jornais. Aos 16 anos, Cronenberg envia um conto para a *Magazine of Fantasy and Science Fiction*: apesar de a história não ter sido publicada, foi encorajado pelos editores a continuar a escrever. Quando ingressa na universidade, matricula-se primeiramente na faculdade de ciências, mas abandona o curso após alguns meses e matricula-se então no curso de literatura inglesa (Breder 2011). O fato é que, mesmo antes de descobrir o cinema, Cronenberg sempre quis ser escritor: “Meu pai era escritor e sempre pensei em me tornar escritor” (Breder 2011: 178). Mais que isso: um escritor obscuro, maldito.

Com efeito, o seu cinema tem todos os ingredientes para se tornar literatura maldita, pois seus filmes tematizam o *body-horror*, doenças sexualmente transmissíveis, violência, sadomasoquismo e toda sorte de parafilias. Mas talvez o seu principal tema seja o corpo, e mais precisamente o corpo a se fundir com a máquina, com as mídias. Basta lembrar de Max Renn fundindo seu corpo ao vídeo em *Videodrome* (1983), em Seth Brundle, em *The Fly* (1986), unindo seu corpo aos *telepods*, ou ainda no erotismo maquínico de *Crash* (1996), em que acidentes de automóveis e corpos repletos de cicatrizes participam do mesmo fetiche. São os mesmos temas de sua obra cinematográfica que figuram em *Consumidos*. Todavia, mais que pôr em cena o sexo e o *body-horror*, o romance trata sobretudo da “descorporificação” promovida pelos dispositivos tecnológicos. É, acima de tudo, um romance sobre a ausência do corpo, sobre como as mídias se tornam suplemento do corpo, por vezes o substituindo, sobre como as imagens técnicas distorcem a percepção e criam “duplos”. Nesse sentido, o objetivo deste artigo é analisar o romance *Consumidos* a partir dos *Media Stu-*

dies, tendo como aportes teóricos Erick Felinto, Friedrich Kittler, Marshall McLuhann e Donna Haraway.

## A IMAGEM E SEU DUPLO

A partir da alternância de cenas e espaços, ao longo de doze capítulos, *Consumidos* conta a história de um casal de fotojornalistas *freelancers* obcecados por *gadgets*: Naomi e Nathan. Naomi viaja a Paris para investigar um crime que causou comoção pública: o filósofo Aristide Arosteguy é acusado de ter assassinado e depois devorado a própria esposa, Célestine. Ao mesmo tempo, Nathan está em Budapeste para escrever uma reportagem sobre o controverso Dr. Molnár, que pratica procedimentos estéticos clandestinos. Enquanto Naomi se aproxima de Hervé Blomqvist, ex-aluno e amante do casal Arosteguy, para obter informações sobre o suposto caso de canibalismo, Nathan se envolve com Dunja, uma paciente de Molnár com câncer terminal, e acaba por contrair uma DST que acreditava estar extinta, o Mal de Roiphe. Assim, muda seus planos e viaja para Toronto, com o intuito de escrever uma nova reportagem sobre Barry Roiphe, o médico que descobriu a doença nos anos 1960. E Naomi, após descobrir através de uma “fonte” que Aristide estava em Tóquio, sai de Paris e viaja ao Japão para entrevistá-lo. Nathan é convidado a se hospedar na casa de Roiphe e conhece a sua filha, Chase, que tem o estranho hábito de se mutilar e se autocanibalizar, além de brincar com uma impressora 3D. Ele descobre que Chase fora aluna dos Arosteguy. Ao mesmo tempo, Naomi, despeitada por saber que Nathan lhe passara a DST, tem um envolvimento amoroso com Aristide depois de encontrá-lo e se hospedar em sua casa. Aristide conta-lhe sobre sua relação com a esposa, o caso que ela teve com Romme Vertegaal, seus ciúmes e a participação num júri no Festival de Cannes, a qual acabou por desencadear a paranoia de Célestine sobre ter insetos dentro dos seios, bem como a remoção de um dos seios na clínica de Molnár. Em seguida, ele desaparece. Ela encontra um *pen-drive* na casa de Arosteguy com as fotos da morte de Célestine e percebe que tudo não passa de um complô geopolítico; isto é, a filósofa ainda está viva e vivendo na Coreia do Norte, acompanhada de seu amante holandês, Romme Vertegaal. Ao fim, trata-se de uma grande conspiração.

O interessante sobre a trama de *Consumidos* é que são dadas diversas pistas ao leitor sobre sua reviravolta desde as primeiras páginas; entretanto, ficamos aturdidos pelo excesso de informações. Já na primeira página, Naomi assiste a uma entrevista pelo YouTube na qual Célestine diz: “O desejo por câmera, por exemplo, mesmo se for vagabunda, sem qualidade, é suficiente para manter a morte a distância”<sup>2</sup> (7). Mais que uma tirada filosófica sobre a fotografia, é uma espécie de confissão, na medida em que, mais adiante, saberemos que a morte de Célestine não passa de uma *performance* para as câmeras, isto é, embora as imagens mostrem que ela está morta, ela está vivendo na Coreia do Norte. Ainda nessa entrevista, Célestine comenta sobre o valor literário do manual de usuário de uma câmera fotográfica: “Deu uma

<sup>2</sup> Nota bene: todas as citações de *Consumidos* serão indicadas apenas pelo número da página, a partir da edição da Objetiva (2014).

risada encorpada, rouca, e repetiu dessa vez ainda mais teatral: ‘Ajuste nesse modo para tirar fotos sem pessoas’. Uma sacudida de cabeça, os olhos agora fechados para sentir plenamente a riqueza das palavras” (8-9).

A risada denuncia sua *blague*, assim como a descrição do narrador sobre seu comportamento “teatral”; porém, a principal pista deixada ao leitor é a sua afirmação sobre uma câmera tirar fotos “sem pessoas”. Isso porque, quando Aristide desaparece e Naomi é deixada sozinha em sua casa em Tóquio, ela descobre no *pen-drive* do filósofo dezenas de fotos e vídeos sobre a encenação da morte de Célestine. Ao abrir um vídeo intitulado “PARTICULAR”, Naomi vê Célestine nua, deitada sobre uma mesa. No vídeo, estão também Hervé e Chaise Roiphe:

Chase também saiu de perto de Célestine, que pareceu compreender isso como um sinal para se preparar para o que Naomi presumiu ser algum tipo de captura de imagem em 3D. [...] Com uma risada, ajeitou-se então numa pose contorcida, grotesca, que Chase ajudou a compor ajustando meticulosamente os ângulos de suas pernas assimetricamente dobradas, os dedos abertos, os braços torcidos, o pescoço arqueado. Ocorreu a Naomi que ela estava fazendo o papel de um cadáver atormentado num filme de horror da Hammer, na década de 1960. (263)

Os restos do corpo encontrado pela polícia durante a investigação não eram de Célestine, mas de uma réplica 3D, isto é, de “PLA, ácido polilático” (233), material usado por Chase para criar um dildo a partir da imagem do pênis de Hervé com a sua impressora 3D, FabrikantBot. Em outra pasta do *pen-drive*, intitulada “Célestine est morte”, havia 147 arquivos JPEG, sendo todas as imagens em preto e branco, com granulação digital contrastada a fim de imitar um filme 35 mm:

Todas recebiam uma luz austera do frio flash acoplado à câmera, na tradição das fotos de cena de crime de Weegee, na década de 1940, com câmara Speed Graphic e flash de lâmpada, e lhe ocorreu que a sutil ligação dessas imagens a fotos de crime socialmente históricas era uma tentativa de autenticá-las porque [...] elas lhe pareceram muito obviamente posadas, teatrais, manipulativas, qualidade que a incomodava ainda mais do que o próprio conteúdo das imagens. (265)

A referência a Weegee, que se notabilizou por fotografar cenas de crimes na Nova York dos anos 1940, demonstra que as fotos da morte encenada de Célestine baseavam-se nas convenções das fotografias de crime que estampavam as capas de jornais, garantindo uma suposta veracidade, como se dissesse: a prova do crime é a sua foto, o seu registro. A foto é a própria testemunha. Conforme lembra Susan Sontag (2004: 16): “Fotos fornecem um testemunho. [...] Uma foto equivale a uma prova incontestável de que determinada coisa aconteceu”. Todavia, se o vídeo remete Naomi aos filmes de horror da Hammer, como se Célestine estivesse encarnando “o papel

de um cadáver”, e se as fotos chamam a sua atenção devido ao caráter “posado”, “teatral” e “manipulativo”, o que se tem é uma relação intrínseca entre performance e as imagens técnicas. Não à toa, o narrador frisar que Naomi procurava no rosto de Célestine “um indício de travessura, de ironia, de teatro e performance” (266). A teatralidade diante de uma câmera não está presente apenas na revelação da investigação sobre o caso Arosteguy, mas em diversos outros momentos do romance.

Quando Naomi entrevista Hervé para obter informações sobre o casal Arosteguy, ela tira fotos e observa a sua atitude pouco natural diante das câmeras: “Seu desempenho diante das lentes era profissional, como Naomi esperava que seria, dada a autopromoção que fazia nos fóruns dos Arosteguy” (30). Nessa mesma passagem, outro trecho evidencia a teatralidade em cada gesto de Hervé: “Então, Naomi, para que você vai usar essas fotos minhas?” Falava entre um clique e outro, calculando o ritmo para não ser pego em um movimento de boca pouco gracioso” (30). Mais adiante, quando fotografa Aristide, Naomi percebe que o filósofo atua diante da câmera à maneira de Hervé: “O filósofo era tão controlado que sincronizava suas frases com os acionamentos dos flashes, em nenhum momento sendo pego com a boca entreaberta ou os olhos semicerrados. Nisso, ele lhe lembrava Hervé. Teria um deles ensinado ao outro?” (113). Dunja, enquanto é fotografada por Nathan, também faz poses, como se estivesse atuando: “Sem deixar em nenhum momento de posar para a câmera, Dunja saiu da piscina e sentou numa das cadeiras” (30). Enquanto Dunja faz poses por se sentir uma estrela de cinema por conta dos flashes, Nathan cobra dela uma autenticidade fingida, ou melhor, que ela finja não estar sendo fotografada: “Na verdade não quero que você pose. Estamos fingindo que você não sabe que estou aqui” (33). Assim, se por um lado a fotografia, em razão de sua própria natureza técnica, seria capaz de registrar o real; por outro, aquilo que está diante das câmeras participa da *mise-en-scène* proposta pelo fotógrafo. Mesmo que uma imagem não seja manipulada num laboratório ou digitalmente, distorcendo e modificando o objeto fotografado, ainda assim não é a realidade que se dá a ver, porquanto ou o modelo age teatralmente ou o fotógrafo altera o cenário em busca do melhor ângulo, da melhor foto. Uma fotografia sempre pode mentir.

Para Sontag (2004: 102), “a circunstância de as fotos serem muitas vezes elogiadas por sua espontaneidade [...] indica que a maioria das fotos, é claro, não é espontânea”. Resulta dessa falsa espontaneidade o choque entre a imagem e a realidade, ou melhor, entre o corpo real e sua imagem técnica. A imagem – quer seja em vídeos, quer seja em fotos – é uma espécie de duplo [*Doppelgänger*] a contradizer a existência factual do sujeito. Um exemplo claro disso é o momento em que Naomi encontra Arosteguy pela primeira vez: “Arosteguy surgiu atrás delas, o rosto oculto nas sombras, uma presença grande, intimidadora, desgrenhada. Isso surpreendeu Naomi; pelo que vira do filósofo no YouTube, era um sujeito pequeno e meticuloso com a aparência” (110). O Arosteguy real é alto e desgrenhado, ao passo que o seu duplo mediatizado (imagens do YouTube) é pequeno e elegante. É justamente essa performance diante das câmeras – a fim de criar uma imagem idealizada de si mesmo – que produz um outro eu, um duplo.

A literatura fantástica do século XIX é farta em narrativas que relacionam o duplo às imagens, sendo alguns exemplos mais notáveis o espelho em “O reflexo perdido”, de E.T.A. Hoffman, e o retrato em *O retrato de Dorian Gray*, de Oscar Wilde, e em “O retrato oval”, de Edgar Allan Poe. Nessas narrativas, observa-se que, se, por um lado, o duplo torna duvidosa a própria existência ou surge como arauto da mortalidade; por outro, é a própria duplicata a única garantia de uma identidade: “[a] angústia de ver desaparecer o reflexo está então ligada à angústia de saber que se é incapaz de demonstrar a sua existência por si mesmo” (Rosset 2008: 113). Em outras palavras: o duplo é a *imagem* do próprio. A fotografia igualmente cria duplos daqueles que se deixam fotografar. Basta lembrar de Dorian Gray e seu duplo retratado: uma imagem que em tudo coincide com o sujeito, mas que existe fora de seu corpo. Todavia, ao contrário do romance de Wilde, enquanto a fotografia detém o tempo, como que embalsamando o corpo, o fotografado permanece numa existência efêmera e precária. É nesse sentido que André Bazin (2014: 28-29) afirma que os retratos criam uma imagem do real “dotado de destino temporal autônomo”, bem como sobre o “desejo puramente psicológico de substituir o mundo exterior pelo seu duplo”. É notória a anedota relatada por Nadar sobre a crença de Balzac de que o corpo humano seria formado por um número limitado de camadas espectrais que se perdiam, uma a uma, quando o indivíduo se deixava fotografar (Kittler 2019). É como se cada fotografia fosse uma espécie de duplo a lhe sugar a vida e a aproximá-lo da morte. Segundo Erick Felinto (2008: 32), “o *Doppelgänger* [aparece] como um fantasma vindo de outra dimensão temporal, um fantasma perturbador da ordem do tempo, a atormentar o sujeito de quem ele é a imagem espectral”.

A fotografia tanto nos assusta com a possibilidade de nos roubar a vida, substituindo-a por cópias perfeitas de nós mesmos, quanto surge como garantia da imortalidade; afinal, permite que os pósteros possam contemplar a imagem daqueles que há muito já se foram – pela imagem fotográfica, os mortos são trazidos de volta ao nosso mundo. Para Kittler (2019: 33), “Não é mais ‘só por meio da escrita que os mortos permanecem no pensamento dos vivos’ [...]. O nosso reino dos mortos transformou-se num espetáculo midiático”. O duplo não está mais nos espelhos, sombras e retratos, mas nas imagens técnicas, nas mídias modernas: “A ideia da máquina como *Doppelgänger* evoca também claramente as tecnologias da imagem. Fotografia, cinema e televisão [...] apresentam duplos do mundo” (Felinto 2008: 42).

O que *Consumidos* logra fazer é inverter a relação entre vida e morte que costuma figurar nas narrativas sobre o duplo. No romance, é o seu duplo que morre para que Célestine possa viver livremente na Coreia do Norte. A vida se paga com a morte do duplo. Com a simulação diante das câmeras, criam-se imagens de seu assassinato, ou melhor, as fotografias registram uma Célestine morta. As imagens de seu suposto cadáver são a única coisa que atesta a sua morte; a imagem da morte é a própria morte. Como diz McLuhan (1969: 21): “o meio é a mensagem”. Naomi falha em sua investigação porque toma as imagens como índice do real, como se o conteúdo representado nas fotografias fosse a prova de que houve um crime, sendo que, na verdade, a única coisa a certificar o crime era a existência das próprias fotografias.

## APOTEMNOFILIA E DESCORPORIFICAÇÃO: AS MÍDIAS COMO EXTENSÕES DO HOMEM

Quando Nathan e Naomi estão juntos presencialmente pela primeira vez, Nathan a morde enquanto têm relações sexuais. Ela o repreende, e a resposta de Nathan era de que se tratava de “sexo temático” e que ele se passava pelo “canibal” Arosteguy. Em seguida, em meio às brincadeiras íntimas, cobre as pernas de Naomi com o lençol e diz ter amputado as suas pernas:

Naomi se encolheu um pouco, então reajustou o lençol. “É aquela em que as pessoas querem amputar partes do corpo só porque acham que não é da forma que gostariam que fosse?”

“Elas viajam pelo mundo procurando um médico que corte fora um braço ou perna perfeitamente sadio. Um braço e uma perna.”

“Ou então fazem isso elas mesmas com uma motosserra e uma escopeta. Isso. Como chama?”

“Apotemnofilia”. (71)

O termo apotemnofilia aparece pela primeira vez na literatura médica no artigo “Apotemnophilia: Two Cases of Self-Demand Amputation as a Paraphilia”, de John Money, Russel Jobaris e Gregg Furth. Os autores admitem que a relação entre atração sexual e membros amputados é pouco conhecida, tendo sido trazida à luz apenas em 1972, na seção Carta do Leitor da revista pornográfica *Penthouse*. Para além da excitação que envolveria a amputação de membros, o que chama a atenção nos casos descritos no artigo é que os pacientes, a despeito de gozarem de boa saúde, “manifestavam um desejo obsessivo de ter uma perna cirurgicamente amputada logo acima do joelho” (Money, Jobaris & Furth 1977: 116). Casos desse distúrbio levantam questões relacionadas à bioética, porquanto médicos têm operado pacientes que não apresentam qualquer necessidade de remoção de membros, por vezes sob a alegação de que, se não o fizerem, o próprio paciente o fará. É justamente o caso do Dr. Zoltán Molnár em *Consumidos*, que aceita realizar a extração do seio de Célestine: “Molnár era da escola que acreditava que apotemnofilia surgia de uma disfunção cerebral congênita e que seus sintomas podiam ser aliviados apenas aquiescendo ao desejo do paciente por amputação” (223).

O desejo por amputação coincide com a própria noção mcluhiana de que as mídias, como extensões do homem, correspondem ao nosso desejo por autoamputação. No ensaio “Subjetividade virtual em ‘nova carne’: o fim do tempo, espaço e corpo orgânico no sujeito recriado”, João Luiz Vieira e Luiz Antônio Coelho (2011: 94) dizem algo a propósito dos filmes *Videodrome* e *eXistenZ* que é também válido para *Consumidos*: “o diretor parece parodiar seu conterrâneo e conhecido estudioso da comunicação, Marshall McLuhan, na literalização do objeto como extensão orgânica ou na prerrogativa do meio em tornar-se o próprio significado e, como tal, a significação do sistema”. Ou seja, Cronenberg torna literais questões teóricas mais abstratas. Isso porque, se McLuhan considera que toda mídia é uma extensão do corpo e que tal extensão é uma espécie de autoamputação, Cronenberg faz com que suas perso-



nagens amputem seus próprios membros literalmente e acoplem em seu lugar um dispositivo tecnológico. Para McLuhan (1969: 63): “Qualquer invenção ou tecnologia é uma extensão ou autoamputação de nosso corpo, e essa extensão exige novas relações e equilíbrios entre os demais órgãos e extensões do corpo”. Um exemplo que ele dá é a invenção da roda, que surge como extensão do pé: em virtude de uma pressão maior pelo aumento da carga e pela aceleração do ritmo, houve estímulos que criaram condições para a nova invenção. Ele prossegue: “Sob pressão de hiperestímulos físicos da mais vária espécie, o sistema nervoso central reage para proteger-se, numa estratégia de amputação ou isolamento do órgão, sentido ou função atingida” (McLuhan 1969: 60). Nesse sentido, acompanhando o raciocínio de que a roda é uma extensão do pé, os óculos seriam extensões dos olhos; o aparelho auditivo, dos ouvidos; as luvas, das mãos; e assim por diante. O sistema midiático surgido no final do século XIX também atuaria como extensão dos nossos sentidos; logo, a máquina de escrever seria extensão das mãos, o gramofone seria extensão da voz e da audição, a fotografia seria extensão da visão, o cinema falado, da visão e da audição, e assim por diante. Em suma, ao mesmo tempo que essas mídias substituem nossos sentidos e funções, alteram nossa forma de estar no mundo, embotando a nossa percepção: “os homens logo se tornam fascinados por qualquer extensão de si mesmos em qualquer material que não seja o deles mesmos” (McLuhan 1969: 59). McLuhan fala de uma narcose narcísica ao comentar sobre esse processo de autoamputação e de adaptação à extensão de si mesmo. Não à toa, ao tratar de um exemplo extraído do Livro dos Salmos, ele chega a sugerir que o homem se torna sua própria extensão. Assim, não seriam as mídias extensões de nosso corpo, mas os nossos corpos extensões das mídias (Kittler 2019).

Além de tematizar a autoamputação literal, Cronenberg leva ao paroxismo a máxima mcluhiana de que as mídias são extensões do homem. Isso porque são inúmeros os exemplos ao longo do romance em que podemos ver materializada tal ideia. Em muitos momentos, Nathan lamenta-se por ter emprestado a sua lente macro 105mm a Naomi: “Ajustou a câmera diante do rosto, lamentando a ausência da lente macro” (22); “Era uma bela foto — para a macro 105 que estava com Naomi” (23); “Nathan se perguntou se não haveria uma loja da Nikon perto do hotel. Provavelmente seria uma fachada, mas quando voltaria a encontrar Naomi? Ele precisava dessa macro” (24). A lente macro 105mm é uma extensão dos olhos de Nathan. E, quando ele fotografa Dunja, a câmera claramente é uma extensão de seu corpo, a participar de sua escopofilia: “Os cliques da câmera haviam se tornado parte integrante da troca de réplicas engraçadinhas deles, Nathan pressionando o botão do obturador como uma exclamação, como um rufar de tambor, como uma interrogação” (36).

Já Naomi parece abandonar qualquer corporeidade em favor das mídias, pois todos os seus sentidos e funções são substituídos pelos dispositivos que carrega consigo. Assim é que a internet se torna uma extensão de sua memória: “Naomi mandou um e-mail para si mesma como lembrete para entrar em contato com Blomqvist, técnica mnemônica que parecia ser a única a funcionar” (15); “Ela podia andar com confiança porque, é claro, pesquisara exaustivamente sua rota no Google Maps e no YouTube antes de se aventurar fora do apartamento de Yukie” (106). Numa conversa

com Arosteguy, ele menciona um tal de Grünberg de quem Naomi nunca ouvira falar. Enquanto conversam, ela imediatamente pesquisa sobre ele na Wikipedia: “Claro, ouvi falar de Grünberg, o escândalo do acidente no barco. Mas ele continua a exercer a medicina? Como médico regular?” (146). Na verdade, é como se cada membro do seu corpo fosse amputado e substituído por um *gadget*:

Agora, tendo já montado seu habitual ninho de BlackBerry, câmeras, iPad, cartões de memória compactos e SD, lentes [...], carregadores de todos os formatos e tamanhos, dois laptops, um robusto gravador de áudio digital Nagra Kudelski, em alumínio escovado, cadernetas, calendários e revistas, tudo isso armazenado em sua grande bolsa de lona e na mochila. (13-14)

Não são as mídias extensões de Naomi, mas Naomi uma extensão das mídias. Daí é que, quando privada de usar um de seus dispositivos tecnológicos, é como se retirassem um pedaço de seu corpo, lhe removessem uma parte de seu cérebro, como na conversa com a dra. Trinh: “Se estivesse diante de seu laptop, poderia ter pesquisado aqueles dois alemães, ter uma ideia do que tratavam, mas num contexto estritamente oral não fazia ideia sequer de como soletrar seus nomes, muito menos responder de forma inteligente à dra. Trinh” (53). Quando se acotovela com os transeuntes no aeroporto, o seu reflexo é recorrer ao laptop como mecanismo de defesa: “O horror da visão foi exacerbado pela quase impossibilidade de pegar seu laptop” (60). Embora Paul B. Preciado fale especificamente da prótese, as mídias como extensão do corpo atuam da mesma maneira. Para o filósofo: “A prótese, destinada num primeiro momento a remediar nossas incapacidades físicas, termina por criar comportamentos complexos de dependência com sistemas de comunicação, ao ponto nos sentirmos incapazes se não estivermos conectados a eles” (Preciado 2014: 165).

Em todo caso, o seu laptop MacBook Pro não representa apenas uma parte de seu corpo, mas parece ter vida própria. Isso fica evidente quando, na entrevista com Hervé, ele se despe e põe o laptop dela no colo: “Merda. Alguma coisa no seu computador acaba de tentar agarrar minhas bolas” (40). Em certa medida, é o laptop que reage às brincadeiras maliciosas de Hervé. Em outra passagem do romance, quando Naomi está na casa de Arosteguy em Tóquio, ela novamente deixa que toquem em seu laptop: “Tivera de deixar Arosteguy mexer em sua máquina, mudando o teclado para japonês, a fim de digitar a senha de um vizinho, e a sensação foi de estupro, não menos perturbador por ter sido consensual” (118). A imagem perturbadora de violação é pertinente porque é como se ela deixasse que o filósofo “canibal” lhe tocasse intimamente; aliás, seu corpo é substituído por uma prótese: o laptop. Como lembra Preciado (2014: 164), “a prótese não substitui somente um órgão ausente; é também a modificação e o desenvolvimento de um órgão vivo com a ajuda de um suplemento tecnológico”. Isso significa não somente que o próprio corpo de Naomi é modificado e sua percepção alterada, mas que ela se torna o híbrido de uma terceira coisa: uma espécie de cyborg.

Em seu “Manifesto Ciborgue”, Donna Haraway (2009) estabelece três quebras de fronteiras para uma possível análise político-científica a partir do paradigma do

*cyborg*: a fronteira entre homem e animal, que foi rompida graças à biologia e à teoria da evolução; a fronteira entre homem e máquina, que, ao final do século XX, tornou ambígua a diferença entre natural e artificial, entre mente e corpo; e a fronteira entre o físico e o não-físico: “Os dispositivos microeletrônicos são, tipicamente, as máquinas modernas: eles estão em toda parte e são invisíveis” (Haraway 2009: 43). Essa invisibilidade é efeito daquilo que Flusser denomina de “caixa preta” ao tratar das imagens técnicas, isto é, o que se passa no interior do aparelho não pode ser penetrado pelo observador: “é caixa preta e o que se vê é apenas *input* e *output*” (Flusser 2009: 15). É também invisível porque emula a “máquina discreta universal” de Turing, tornando-se cada vez menor e mais portátil:

Seria o iPhone um organismo proteico e maligno, um celular-tronco [...] Prometendo substituir todos os demais dispositivos do planeta com seu eu mutável — controles de garagem, temporizadores de painel solar, controles remotos de tevê, chaves de carro, afinadores de guitarra, aparelhos GPS, fotômetros, réguas de nível, o que mais? (66)

Naomi abandona o BlackBerry e adota o iPhone a fim de não carregar consigo sua parafernália de câmeras, lentes, gravadores, celulares etc.: “Quero me livrar da mala de rodinha e viajar só com isso, essa ferramenta” (66). Trata-se, de certo modo, de um devir-*iPhone*, se é permitida tal impostura conceitual, porquanto tudo quanto deseja Naomi é encarnar em si mesma a mesma descorporificação de seu novo aparelho: “É um desdobramento natural do meu desejo por descorporificação” (66), ela diz a Nathan.

A descorporificação de Naomi é percebida até mesmo pela sua amiga Yuki, que define o seu relacionamento com Nathan como um *cibercasamento*, pois a relação entre os dois é totalmente mediatizada, dando-se através de chamadas de vídeo, troca de mensagens e telefonemas. O casal frequenta os mesmos espaços apenas virtualmente: “A essa altura Naomi estava nas mesmas páginas que Nathan estivera — com o Air, não com o MacBook Pro antigo, no momento — e olhava para a casa de Roiphe em Toronto, no Google Street View” (77). Não à toa, o narrador diz ainda no início: “Chegou a um ponto em que podiam captar vestígios um do outro entre as caixas de adaptadores de tomada e cartões de memória microSD” (18). Os comportamentos e percepções são atravessados pelas mídias. É sempre nessa presença a distância que os dois interagem, seja pelo celular, seja pelos seus laptops:

Nathan desligou o celular com o polegar. Essa era a vida com Naomi — descorporificada. Nathan se deu conta de que quase não tinha consciência de ter chegado ao seu quarto, a não ser pela interrupção do elevador. Nenhum cheiro, imagem ou som. Ele estivera dentro de seu celular, Naomi uma voz em seu cérebro (45).

Naomi é desmaterializada, descorporificada, reduzida a uma mídia técnica para Nathan, e inversamente é também apenas como imagem técnica que ela o percebe.

Mesmo quando se encontram fisicamente num quarto de hotel, a presença é mediada. Isso porque, logo após transarem, ela fotografa o pênis de Nathan e prefere a imagem à coisa em si: “Virou o visor de volta para seu rosto, e, em seguida, impedida por sua intensidade implacável, beijou a imagem. Seus lábios deixaram marcas de sêmen na tela. O cúmulo do fetichismo de bem de consumo” (67). Em seguida, depois de uma discussão, a forma que ela encontra para atacá-lo é por meio de uma castração simbólica: “Ela pulou da cama, pegou o iPhone no travesseiro e começou a deletar as fotos do pau de Nathan, uma por uma, com violentos movimentos de unha dirigidos ao ícone da lixeira, enquanto cantarolava: ‘Pênis do Nathan: deletar, deletar, deletar...’” (69). Se o duplo de Célestine é sua réplica em 3D mutilada, o de Nathan é sua imagem deletada. E eliminar a imagem é eliminar a própria coisa. Daí a crença de Naomi de que, se não há fotos, é como se algo não existisse: “A pessoa deixar de ser fotografada diariamente, até por si mesma, não ser registrada em gravações ou vídeo e dispersada nos vendavais turbulentos da internet era flertar com a não existência” (49). E é pela mesma razão que Dunja, sofrendo de câncer terminal, pede a Nathan que dissemine suas fotos nua pela internet: “Espalha essas imagens de mim pela internet para o universo, onde eu vou continuar minha existência fora do corpo” (33). Aliás, será Dunja que, depois de ter *pellets* de titânio inseridos em seu seio, comentará sobre sua condição híbrida de orgânico e maquínico: “Minha forma está mudando. Está na verdade começando a se tornar uma forma não humana” (37). Mas sua condição pós-humana não se deve apenas à prótese cirúrgica, mas ao fato de que ela presente, nas fotos de Nathan, que em virtude da tecnologia lhe será permitido viver uma existência fora do corpo, descorporificada, como imagem técnica.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em fevereiro de 2020, Ryan Lattanzio noticiou no *Indiewire*<sup>3</sup> que David Cronenberg planejava uma transposição intermediária de seu romance *Consumidos*, adaptando-o para o cinema. Em certa medida, a despeito de ser uma obra literária, o romance coaduna-se perfeitamente ao universo cronenberguiano, na medida em que trata de suas obsessões temáticas, como parafilias, conspirações políticas e sobretudo a fusão do maquínico com o orgânico. Isso fica evidente na trama, porquanto se mesclam réplicas em 3D, apotemnofilia, dispositivos eletrônicos e imagens digitais a substituírem o real. A cena derradeira do romance, em que Hervé se comunica com Romme pelo *Skype*, ilustra perfeitamente como a virtualidade do digital supre a materialidade do corpo: “[a imagem de Romme], como uma criação de computação gráfica, se desintegrou em um sem-número de flocos de pixels cintilantes [...]. Hervé por um momento imaginou que talvez não estivera se comunicando com o verdadeiro Romme Vertegaal” (298-299). Uma vez que as mídias se tornam suplementos do corpo,

3 LATTANZIO, Ryan. “David Cronenberg at work on a ‘very personal script’, but says he’s happy if he never makes a movie again”. *Indiewire*, 27 fev. 2020. Disponível em: <https://www.indiewire.com/2020/02/david-cronenberg-next-movie-consumed-netflix-1202214109/>.

extensões do homem (como bem o notara McLuhan), as imagens se tornam duplos de nós mesmos, escamoteando o humano e o real. Nas palavras de Drew Ayers (2019: 49), a linguagem do pós-humanismo corresponde à lógica da cultura digital, porque “ambas questionam a estabilidade, produção e autenticidade das imagens, e ambas exigem que repensemos radicalmente as concepções humanísticas tradicionais das fronteiras entre sujeito e objeto, humano e não humano”.

Com efeito, como este artigo tentou demonstrar, as imagens, mais que um registro do real, distorcem o que está diante da câmera, ou melhor, a exemplo do que se dá em *Consumidos*, o fotógrafo e/ou o fotografado manipulam o real, promovem uma *mise-en-scène*, agem teatralmente a fim de que as imagens se tornem espécies de simulacro. Por mais que a câmera seja capaz de captar uma suposta objetividade, as personagens participam de uma encenação a fim de fraudar a realidade: a performance produz um outro eu, um duplo. Assim é que as imagens criam duplos do real.

Nesse sentido, com base no conceito mcluhiano das *mídias como extensões do homem*, bem como na concepção de *cyborg* de Donna Haraway, o artigo logrou demonstrar que, em *Consumidos*, os dispositivos tecnológicos atuam não apenas como próteses, como o aparelho de surdez de Aristide, mas para suplantar a própria realidade orgânica das personagens, como é o caso das réplicas em 3D, dos *laptops* como extensão da memória, das intervenções cirúrgicas de Molnár e, no limite, da descorporificação total, a qual é desejada por Naomi. Em *Consumidos*, a descorporificação promovida pelas mídias, na medida em que são extensões do corpo, atingem o paroxismo de substituí-lo por uma imagem técnica, que, como diz Dunja, continuará sua existência fora do corpo. A condição pós-humana representada em *Consumidos* é da total descorporificação, em que a vida e a morte são reduzidas às imagens técnicas, em que as extensões do corpo se tornam o próprio corpo, em que somos duplos da tecnologia.

## OBRAS CITADAS

AYERS, Drew. *Spectacular Posthumanism: the digital vernacular of visual effects*. New York: Bloomsbury, 2019.

BAZIN, André. *Ontologia da imagem fotográfica. O que é o cinema?*. São Paulo: Cosac Naify, 2014. 27-34.

BREDER, Debora. David Cronenberg: a “inquietante estranheza”. *ALCEU*, vol. 11, n. 22, p. 174-193, jan./jun. 2011.

BROWNING, Mark. *David Cronenberg: author or film-maker?* Bristol: Intellect, 2007.

CRONENBERG, David. *Consumidos*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2014.

FELINTO, Erick. *A imagem espectral: comunicação, cinema e fantasmagoria tecnológica*. Cotia: Ateliê, 2008.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2009.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. Tomaz Tadeu, org. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. 35-118.

KAUFFMAN, Linda S. *Bad girls and sick boys: fantasies in contemporary art and culture*. Los Angeles: U of California P, 1998.

KITTLER, Friedrich. *Gramofone, filme, typewriter*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2019.

McLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1969.

MONEY, John, Russell Jobaris & Gregg Furth. Apotemnophilia: two cases of self-demand amputation as a paraphilia. *The Journal of Sex Research*, vol. 13, n. 2, p. 115-125, maio 1977.

PRECIADO, Beatriz. *Manifesto contrassexual: práticas subversivas de identidade sexual*. São Paulo: n-1 edições, 2014.

ROSSET, Clément. *O real e seu duplo: ensaio sobre a ilusão*. 2 ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2008.

SONTAG, Susan. *Sobre a fotografia*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

VIEIRA, João Luiz & Luiz Antônio L. Coelho. Subjetividade virtual em “nova carne”: o fim do tempo, espaço e corpo orgânico no sujeito recriado. Tadeu Capitastrano, org. *O cinema em carne viva: David Cronenberg*. Rio de Janeiro: WSET, 2011. 93-98.

---

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

---

### TRANSLITERACIDAD: MATERIALIDADES EXPANDIDAS DE LA LITERATURA CONTEMPORÁNEA EN EL CONTEXTO DE LA TECNOCULTURA

Maria Andrea Giovine Yáñez<sup>1</sup> (UNAM)

RESUMEN: Después de que, al filo del 2000, se habló mucho sobre el apocalipsis del libro y de la literatura como paradigmas de la cultura, hemos constatado que la literatura impresa no murió ni se pasó del todo al mundo digital, sino que se retroalimentó de éste y de sus dinámicas y ha renovado sus modos de producción a partir de la tensión entre la desmaterialización que impone la virtualidad y el retorno a la materialidad, expandida en innumerables posibilidades y con un constante impulso renovador. Así, en el contexto de la tecnocultura, la literatura ha renovado y diversificado sus modos de producción en contacto con otras esferas mediáticas, se ha retroalimentado de la tecnología y ha ampliado sus procesos, por un lado, para hacerse un lugar en el contexto digital y, por otro, para potenciar y ampliar la materialidad detrás de la experiencia de la digitalidad, que vemos cristalizada en el auge de las editoriales independientes, la constante producción de libros de artista y obras intermediales, la incorporación de temas y procesos de las artes visuales y la consolidación de lo que podríamos denominar “literaturas en red” que abrevan del universo digital. Me interesa detenerme en cómo el concepto de alfabetización se ha modificado a la luz de esto y cómo, en la literatura contemporánea, las prácticas de escritura y lectura de un medio se trasladan a otro, generando una condición de transliteración, en la que me detendré a través de algunos ejemplos.

PALABRAS CLAVES: intermedialidad; transliteración; materialidad expandida literatura contemporánea; tecnocultura.

### TRANSLITERACIDADE: MATERIALIDADES EXPANDIDAS DA LITERATURA CONTEMPORÂNEA NO CONTEXTO DA TECNOCULTURA

RESUMO: Depois de muito falado sobre o apocalipse do livro e da literatura como paradigmas da cultura no início do ano 2000, confirmamos que a literatura em papel não morreu ou passou completamente para o mundo digital, mas foi retroalimentada da sua dinâmica e renovou seus modos de produção a partir da tensão entre a desmaterialização imposta pela virtualidade e o retorno à materialidade, expandida em inúmeras possibilidades e com constante ímpeto de renovação. Assim, no contexto

<sup>1</sup> [magiovine@hotmail.com](mailto:magiovine@hotmail.com) - <https://orcid.org/0000-0001-8239-2164>



da tecnocultura, a literatura renovou e diversificou seus modos de produção em contato com outras esferas midiáticas, retroalimentando a tecnologia e expandindo seus processos, por um lado, para conquistar um lugar no contexto digital, por outro, para potencializar e ampliar a materialidade por trás da experiência da digitalidade que vemos cristalizada na ascensão das editoras independentes, na produção constante de livros de artista e obras intermediárias, na incorporação de tópicos e processos da arte contemporânea e na consolidação de uma literatura de rede que se baseia no universo digital. Interessa-me me debruçar sobre como o conceito de letramento foi modificado à luz disso e como, na literatura contemporânea, as práticas de escrita e leitura de um meio são transferidas para outro, gerando uma condição de transliteração, na qual me deterei através de alguns exemplos.

PALAVRAS-CHAVE: intermedialidade; transliteração; materialidade expandida; literatura contemporânea; tecnocultura.

## TRANSLITERACY: EXPANDED MATERIALITIES OF CONTEMPORARY LITERATURE IN THE CONTEXT OF TECHNOCULTURE

ABSTRACT: After much was said about the apocalypse of the book and of literature as paradigms of culture at the edge of 2000, we have confirmed that printed literature did not die or completely move to the digital world, but rather has received feedback from it and from its dynamics and has renewed its modes of production based on the tension between the dematerialization imposed by virtuality and a return to materiality, expanded into innumerable possibilities and with a constant impetus for renewal. Thus, in the context of technoculture, literature has renewed and diversified its modes of production in contact with other media spheres, it has received feedback from technology and has expanded its processes, on the one hand, to carve out a place in the digital context and, on the other, to enhance and expand the materiality behind the experience of digitality, which we see crystallized in the rise of independent publishers, the constant production of artist's books and intermedial works, the incorporation of topics and processes from contemporary art and the consolidation of a "network literature" that draws from the digital universe. I am interested in dwelling on how the concept of literacy has been modified in light of this and how, in contemporary literature, the practices of writing and reading from one medium are transferred to another, generating a condition of transliteracy, in which I will dwell through some examples.

KEYWORDS: intermediality; transliteracy; expanded materiality; contemporary literature; technoculture.

Recebido em 30 de setembro de 2022. Aprovado em 25 de abril de 2023.

### TECNOCULTURA Y TRANSLITERACIDAD

Para iniciar un breve esbozo del estado de la cuestión, quisiera poner sobre la mesa el concepto de *tecnocultura*, en especial como lo ha desarrollado Naief Yehya (2008) en *Tecnocultura: el espacio íntimo transformado en tiempos de paz y guerra*, en el que el autor plantea paradojas de la tecnología y cómo ésta tiene el potencial de permitir a los seres humanos el progreso y la realización absolutos o bien la destrucción total. Yehya subraya especialmente cómo la tecnocultura ha modelado el espacio íntimo, y ¿qué puede haber de más íntimo que nuestros procesos de generación de sentido? La tecnología se ha vuelto tan omnipresente que resulta difícil pensar la cultura con-



temporánea sin considerar la tecnología como correlato. Por razones de extensión no profundizaré en la tecnocultura como categoría crítica. En el presente trabajo la tecnocultura será considerada el contexto en el cual se desarrollan diversas prácticas de transliteracidad contemporáneas.

Al buscar la definición de “literatura” en el Diccionario de la Real Academia Española, vemos que la primera acepción es “arte de la expresión verbal”. Ninguna otra acepción matiza o añade otro elemento. Se sigue considerando que la materia prima de la literatura es la palabra, pero, como hemos visto desde comienzos del siglo XX en adelante y cada vez de manera más sistemática, la incorporación de otros medios ha sido una constante que ha llevado a la literatura justo a ya no ser exclusivamente el arte de la expresión verbal, sino un terreno intermedial, es decir, una convergencia medial, una encrucijada de palabra, imagen, sonido, movimiento, que nos invita no sólo a redefinir lo que entendemos por literatura, sino también lo que entendemos por “literacidad”. Me parece fundamental atender la relación entre la tecnocultura y los dispositivos legibles que constituyen la literatura contemporánea y proponer la multi y la transliteracidad como paradigmas contemporáneos de generación de sentido, que están redefiniendo nuestra conciencia lectora y, por ende, nuestros modos de pensar.

Desde la constitución de la llamada República de las Letras a finales del siglo XVII y hasta la fecha, el texto escrito ha tenido un lugar de prestigio en la cultura y un estatus de autoridad, al igual que las modalidades específicas de circulación de los textos, concretados en dispositivos de distribución social del conocimiento específicos –es decir en medios específicos– como el libro, el periódico, la revista. José Luis Brea define ‘medio’ en este sentido y hasta ahora me sigue pareciendo una definición operativa (2002: 6). No obstante, cada vez nos alejamos más de un paradigma textocéntrico de la cultura y nos aproximamos más a lo que en otros momentos he denominado “el giro intermedial” (Giovine 2021).

Nuestras experiencias de lectura han ido mutando a lo largo del tiempo en contacto con los diversos medios que forman parte de nuestras interacciones cotidianas. Leemos en muchos lugares y momentos, lo hacemos en papel y en pantalla, para informarnos y para entretenernos. Nuestros actos de lectura ya no sólo están mediados por palabras sino también por sonidos e imágenes. La lectura se ha tornado sinestésica, multisensorial, multidimensional. De ahí que el término de ‘lector’ resulte insuficiente y se hable de “lectoespectador”, lector-interactor, operador, *hyperreader* o *reater* (unión de *reader* y *writer*).

Muchas obras contemporáneas problematizan la legibilidad y buscan que el lector se sienta fuera de su zona de confort. Tenemos ya más de un siglo de obras literarias que buscan experimentar con la legibilidad y la materialidad. Poemas sinfonía, poemas constelación, poemas cinematográficos, poemas radiofónicos, partituras visivas, textos que se despliegan en formato de acordeón, textos que hay que leer jugando, ya sea al ajedrez o a la rayuela, textos cuya estructura está marcada por el azar o por formas de composición en las que el autor cede su autoridad a manos de programadores o algoritmos. *Un coup de dés* de Stéphane Mallarmé (1897), *La Prose du Trans-*

*sibérien ou la petite Jehanne de France* de Blaise Cendrars (1913), *5 metros de poemas* de Carlos Oquendo de Amat (1927), *On the Road* de Jack Kerouac (1957), *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau (1961), *Rayuela* (1963) y *62 modelos para armar* (1968) de Julio Cortázar, *Blanco* (1967) y los *Discos Visuales* (1968) de Octavio Paz, *Il castello dei destini incrociati* (1973) y *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio* (1988) de Italo Calvino, *La vie, mode d'emploi*, de Georges Perec (1978), *El infarto del alma*, de Diamela Eltit y Paz Errázuriz (1994), *House of Leaves* de Mark Z. Danielewski (2000), *Nox* de Anne Carson (2010), *S* de Doug Dorst y J.J. Abrams (2013), *Conjunto vacío* de Verónica Gerber (2015), entre muchas más, así como una lista prácticamente interminable de obras de literatura electrónica, son casos que muestran que, para muchos autores, en el centro de la escritura está la inquietud de que el acto de escribir y de leer no sea lineal, transparente ni corresponda sólo al universo de lo verbal.

Por supuesto, no todas las obras literarias buscan desestabilizar al lector ni tampoco generar una nueva apuesta de lectura, pero hay muchos ejemplos de distintas épocas y latitudes, como los anteriores, que dejan ver que la experiencia lectora y los *modus legendi* han estado en el centro de las preocupaciones de los autores de literatura desde mucho tiempo atrás. No cabe duda de que la multiliteracidad y la transliteracidad son la marca de nuestra época. Nuestra forma de pensar se ha modelado en gran medida en paralelo a nuestros modos de leer. El término multiliteracidad (Cope y Kalantzis 2000; Doloughan 2011) se refiere a que en el proceso de codificación y decodificación de dispositivos legibles contemporáneos se encuentran sistemas de signos de distinta naturaleza y tanto el sujeto que codifica como el que decodifica requieren llevar a cabo múltiples procesos. Pensemos en la lectura de un meme o en la navegación por Internet y en cómo leemos la imagen, el texto y el sonido en interacción constantemente, por citar solo dos ejemplos muy básicos. Si bien doy por sentado que las literaturas contemporáneas liminares, como las he denominado, implican multiliteracidad, me centraré aquí en el término transliteracidad, que ha sido usado por autores como Liu (2005), Thomas et al. (2007), Scolari (2018), aunque yo lo emplearé en otro sentido al de estos autores, porque me interesa abordar especialmente el hecho de que las prácticas de escritura y de lectura de un medio se trasladan a otro.

Pero, ¿qué entendemos por *literacidad*? Literacidad no es sinónimo de alfabetización, es decir, no se refiere solamente a contar con habilidades para leer y escribir, sino que alude, sobre todo, a contar con habilidades y competencias sofisticadas, necesarias para acceder, construir, interpretar y analizar significados de manera crítica en diversos contextos socioculturales y discursivos y tomando en cuenta la mediación de diversos artefactos tecnológicos que van desde una hoja de papel hasta una pantalla. La literacidad contemporánea implica diversidad lectora, ser capaz de generar sentido y actuar críticamente en una diversidad de contextos, dominios, modalidades, dispositivos y plataformas. Implica, pues, un paso más allá del poder codificar y/o decodificar signos e involucra una dimensión crítica en la construcción de significado. Varios autores han propuesto el empleo del término *multiliteracidad*, como Cope y Kalantzis (2000), Selber (2004), Gonglewski y DuBravac (2006), Cassany (2006), el

cual incluye tanto la literacidad electrónica como la digital, así como lo que Suart Selber (2004) ha dividido como literacidades funcional, crítica y retórica.

Si bien el término *transliteracidad* ha sido empleado ya por algunos autores, en especial Alan Liu y el equipo que desarrolla el *Transliteracies Project*, se ha acotado para referir a la literacidad que tiene lugar en el contexto digital, muy enmarcada en las reflexiones producidas en el marco de las humanidades digitales. Me permito distanciarme del uso del término que hacen estos autores y explicar cómo lo entiendo y por qué uso precisamente este término y no otro, pero con un sentido distinto. Me interesa conservar la palabra *literacidad*, pues me parece funcional y recupera la dimensión sociocultural de la escritura-lectura. Para mí, usar el prefijo *trans-* es útil porque pone de manifiesto que la transliteracidad es un modo de escribir-leer que se ve influenciado por las dinámicas de escritura-lectura de un medio trasladadas o traducidas a otro, es decir, es una escritura-lectura remediada, si pensamos en el concepto de remediación propuesto por Jay David Bolter y Richard Grusin (2000). Además de trasladarse las prácticas de escritura y lectura, se trasladan también las dinámicas de consumo, producción y distribución de un medio a otro.

La historia de la evolución medial nos ha mostrado que las prácticas de codificación y decodificación que involucra un medio no son puras, como no lo son los medios mismos, y se trasladan de unos a otros, en especial en el momento en que surge un medio y en su proceso de consolidación. Por ejemplo, al nacer el cine, sus procesos de codificación y decodificación estuvieron marcados por los del teatro; al nacer la radiofonía, se trasladaron modalidades de la presentación de música en vivo y de la narración oral en presencia a la distancia de las ondas hertzianas, lo mismo con la televisión y su desarrollo. Las lógicas visuales y comunicativas del correo electrónico emulan las cartas en papel. Del tránsito medial del manuscrito al impreso y del impreso al digital (y de nuevo al impreso luego de la experiencia de la digitalidad) se dan procesos de transliteracidad que merecen ser considerados como una clave de nuestros modos de lectura contemporáneos y de la reconfiguración de nuestra conciencia lectora y nuestros modos de pensar y generar sentido. Pensemos, por ejemplo, cómo los primeros impresos emulaban las dinámicas escriturales de los manuscritos o cómo las primeras obras digitales emulaban la estructura de los libros impresos, la noción de página (si bien electrónica) y el mecanismo de lectura de hojear. Un ejemplo de ellos es *Wordtoys* de Belén Gache (2006), la cual se puede ver en <http://belengache.net/wordtoys/>. El *scrolling* como modalidad de lectura es revolucionario en cierta medida porque convierte en vertical una dimensión que en la lectura de impresos es horizontal, aunque en muchos formatos de materialidades previas en la historia de la escritura se aplicaba esta modalidad lectora, como el caso de los códices prehispánicos, los rollos de meditación budista o los textos japoneses y chinos desplegados que se guardaban enrollados.

Con el uso del término *transliteracidad* me interesa poner sobre la mesa que, en el giro intermedial en el que nos encontramos actualmente y en tanto seres insertos en un ecosistema medial, resulta de gran interés analizar cómo nuestros procesos de generación de sentido a través de la codificación y decodificación de signos en medios

concretos se caracterizan por trasladar elementos de una esfera semiótica y medial a otra. Así pues, incorporamos y trasladamos procesos de nuestra experiencia de lectura de las imágenes a los textos o de nuestra experiencia con la textualidad al ámbito de lo sonoro o lo visual. En las artes visuales la transliteracidad se hace patente en el empleo de términos que dejan ver cómo la esfera de lo verbal está presente como un modo de lectura de lo visual: narrativa visual (fotográfica, curatorial), poética pictórica, relato artístico, discurso museográfico, entre muchas más.

Siguiendo las ideas de Darío Villanueva (2014), Adolfo R. Posada (2020), Josefina Ludmer (2006), Florencia Garramuño (2015), entre otros, en los últimos tiempos me ha interesado plantear la paradoja de la desliteraturización de la literatura como una condición de la literatura contemporánea en la que ésta ha ido dejando de lado muchos de los elementos que en otras épocas fueron centrales y permitieron definirla y analizarla como tal y ha incorporado de manera cada vez más sistemática otros medios, pasando por un proceso que he denominado de artización (podríamos decir también de contagio o intercambio medial) a través del cual la textualidad comparte lugar con lo sonoro, lo visual, lo performativo. Además de señalar que la literatura está imponiendo numerosos desafíos a la teoría literaria y sus categorías debido a su liminaridad, me interesa destacar qué implicaciones hay en los modos mismos de narrar, de construir la voz poética y de repensar el libro como estructura legible, flexible, dinámica y multifacética. Por ejemplo, en la actualidad, debido a la experiencia del tiempo que hemos ido construyendo en contacto con los medios contemporáneos, la inmediatez y la accesibilidad sería casi impensable escribir realismo o novelas que se detienen páginas y páginas en la descripción del terciopelo de una cortina. De ahí que para Graciela Speranza, el “tiempo atemporal” (2017: página 17 y siguientes) esté a la raíz de la producción artística contemporánea. Estas literaturas, que me he permitido llamar ‘liminares’, tienen la transliteracidad como una de sus características esenciales y, por tanto, se destacan por emplear modalidades de codificación y decodificación que implican trasladar prácticas de lectura y de escritura de la imagen, el sonido o lo performativo hacia la textualidad (y viceversa). En suma, son claros ejemplos de cómo definir la literatura como “arte de la expresión verbal” ya no resulta preciso ni operativo.

En el contexto de la tecnocultura, estas literaturas liminares, marcadas por la artización y la desliteraturización y que apuntan a la multi y la transliteracidad, me parecen mejor concebibles como “dispositivos legibles”, siguiendo el concepto de dispositivo de Foucault (1977) recuperado luego por Agamben (2015). Entender una obra literaria como un “dispositivo legible” implica pensarla en un sentido más abierto y menos fechado históricamente que el término “obra”, incluso si pensamos en la posible “obra abierta” de Umberto Eco (1984, [1962]), y nos lleva a pensar en una red constituida por un conjunto heterogéneo de elementos (agencias, intencionalidades, convergencias mediales y semióticas) que establecen entre sí relaciones de poder y que producen sentido precisamente en red. A continuación, mostraré algunos ejemplos de transliteracidad en materialidades expandidas.

## I. EL AUGE DE LA MATERIALIDAD: LIBROS DE ARTISTA Y PRODUCCIÓN DE EDITORIALES INDEPENDIENTES

A lo largo del siglo XX la literatura europea (Stéphane Mallarmé, Guillaume Apollinaire, Filippo Marinetti, André Breton, Raymond Queneau, Max Aub, Marcel Broothaers) y la latinoamericana (José Juan Tablada, Manuel Maples Arce, Vicente Huidobro, Décio Pignatari, Augusto y Haroldo de Campos, Nicanor Parra, Ulises Carrión) ha mostrado un interés sostenido durante décadas por explorar la materialidad como rasgo medular de sus dispositivos legibles, concretados en poesía visual y concreta, poesía sonora, poesía objetual, poesía tridimensional, poesía urbana, narrativa gráfica, poesía animada, poesía electrónica, narrativa transmedial, teatro expandido, entre otros muchos subgéneros y modalidades.

En mi opinión, ha habido dos hitos en la historia de la literatura contemporánea que han potenciado sus exploraciones con la materialidad. El primero tuvo lugar a finales de los años sesenta cuando surgió el arte conceptual y las propuestas de desmaterialización de los objetos artísticos (del ámbito de las artes visuales) reverberaron en la esfera literaria haciendo que ésta asumiera la dinámica opuesta, es decir, que se materializara, que buscara explorar con su lado material de muchas maneras, expandiendo no sólo la retórica de los materiales y las modalidades formales y estructurales de la literatura, sino también ampliando el concepto de literacidad, al hacer que el lector no nada más lea palabras sino también sonidos, imágenes, imágenes en movimiento, gestos, actitudes, etcétera. Las modalidades de lectura de las artes temporales (las de la cadena lingüística, las de los sonidos encadenados de las artes sonoras) se densificaron con la asimilación de modalidades de lectura de las artes espaciales (lectura de imágenes con base en la sintaxis espacial, lectura multimodal de las obras performativas que implican un conjunto de medios en interacción).

A raíz de la llegada y consolidación del contexto digital, con sus propias dinámicas de literacidad entre las cuales destaca el hipertexto como uno de los elementos más revolucionarios y paradigmáticos en la reconfiguración de la conciencia lectora contemporánea, la literatura abrió la puerta a la esfera de la virtualidad, se ha hecho de un lugar incuestionable en la producción de obras realizadas expresamente para el contexto digital y, al mismo tiempo, ha capitalizado la materialidad, tras la experiencia de la digitalidad, como una fuente inagotable de generación de sentido. Esto ha originado un campo editorial expandido en el que, al menos en el caso de México, se cuenta con más de doscientas editoriales artesanales e independientes que apuestan por la materialidad y por una enorme diversidad de dinámicas de producción y circulación alternativas para sus dispositivos legibles. La escena de los libros de artista se ha consolidado también en los últimos tiempos, generando no sólo un circuito muy rico de artistas, sino concursos, ferias, así como la generación de fondos especiales como el que se encuentra en el Centro de Documentación Arkeia en el Museo Universitario de Arte Contemporáneo, en el caso de México.

Me detengo brevemente en un único ejemplo que no podía dejar pasar por su belleza y representatividad del trabajo material.

*Caja de té. Breves poemas japoneses* (2015), edición de 10 ejemplares, de la editorial artesanal mexicana La Diéresis (<https://www.ladieresis.com/un-signo-ortografico>), es una caja de té en la que cada bolsita de té incluye un haiku (<https://www.ladieresis.com/caja-de-te>). La vinculación con esta forma poética oriental de la brevedad se da por la elección del género poético mismo (el haiku) y por la configuración material. Las bolsitas de té son efímeras, viven de su propia fragilidad, como los haikus que, en la tradición oriental, se consideran pequeñas dosis de conocimiento, perlas de sabiduría. La modalidad de lectura, que implica abrir la caja, sacar una bolsa de té, abrir el empaque individual y leer, convierte el acto de lectura en un ritual. La práctica de lectura gestual y meditativa de la ceremonia del té se traslada a la práctica de lectura gestual y meditativa del poema, cuya lectura se ritualiza y ralentiza como efecto de la transliteracidad, es decir, de leer este dispositivo legible siguiendo la lógica de manipulación del objeto, como suele suceder en el caso de los libros de artista, en cuya literacidad se enfatiza un traslado de la manipulación de objetos a la dimensión legible.

## II. NUEVAS MODALIDADES DE LA IMAGEN: EL CASO DEL CÓMIC Y LA NOVELA GRÁFICA

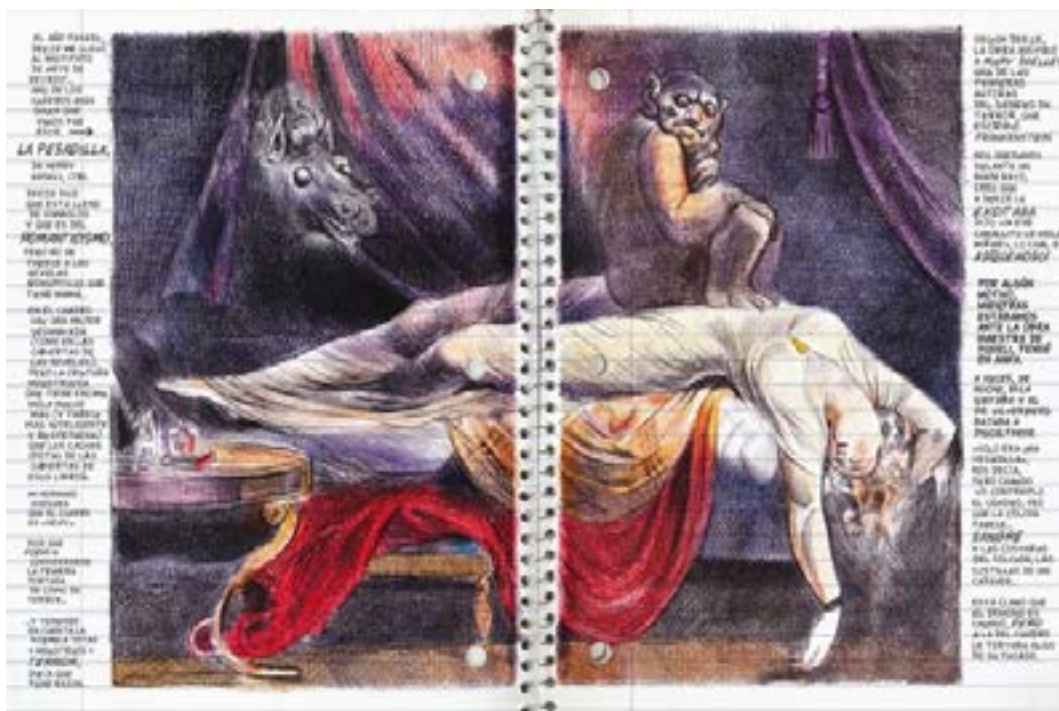
En la escena contemporánea del cómic, el manga y la novela gráfica, la transliteracidad cristaliza en el traslado de dinámicas de lectura de la imagen fija y en movimiento a la bidimensionalidad de estas obras iconotextuales cuyo culto como dispositivos legibles ha generado su propio circuito de premios, librerías, coleccionismo y convenciones especializadas. Muchas lógicas perceptuales de la sintaxis intermedial del cine y de la animación se trasladan al papel y, en una yuxtaposición iconotextual, generan nuevos modos de leer híbridamente, prácticas de escritura y de lectura que se trasladan del medio cinematográfico y televisivo al medio impreso.

Trazar aquí una historiográfica del cómic y la novela gráfica excede por mucho los objetivos del presente trabajo, al igual que rastrear la variedad de procedimientos de configuración que encontramos en estos dispositivos iconotextuales. El cómic, la novela gráfica y las historietas se consolidaron a lo largo del siglo XX y se subdividieron según temas y públicos (cómic de superhéroes, historietas para niños, por ejemplo). En el siglo XXI estos dispositivos iconotextuales han sumado a su literacidad, además del cine, la experiencia de los videojuegos y sus entornos visuales e interactivos. Estas obras han ido haciéndose más complejas y multidimensionales tanto en términos narratológicos como de diseño editorial, produciendo así una gran multiplicidad y variedad de experiencias de lectura. Además del ejemplo que voy a detallar a continuación en este apartado, vale la pena mencionar otros cómics y novelas gráficas que dan cuenta de cómo el género se ha ido densificando y diversificando, como *A contract with God*, de Will Eisner, *Persepolis* de Marjane Sartrapi, *Le Photographe* de Emmanuel Guibert. Éste último, por ejemplo, aborda su expedición a Afganistán con un equipo de médicos sin fronteras en 1986, lo cual pone de manifiesto que los cómics no son sólo para “entretenimiento” y que pueden abordar todo tipo de temáticas. En cuanto a la multiplicidad de dinámicas visuales de los cómics contemporáneos, me parece fundamental mencionar a Shintaro Kago y Suehiro Mauro, cuyas obras transgreden

pautas convencionales del manga y el comic, entre ellas los cuadros que dividen espacial y temporalmente las acciones, generando nuevas interacciones entre lo visual y lo verbal. Me parece relevante mencionar el trabajo de Julian Peters, quien se ha ocupado de realizar traducciones mediales de poemas de Arthur Rimbaud, François Villon, T.S. Eliot, Edgar Allan Poe, William Butler Yeats al género del cómic. A lo largo del tiempo, también se ha desarrollado el género denominado “cómic de autor”, con temas y procedimientos de configuración alternativos, como puede verse en el catálogo de Ediciones La cúpula (lacupula.com).

*My Favorite Thing is Monsters*, de Emil Ferris (2017), ganador de varios premios, es una narración muy compleja tanto en el plano visual como en el plano literario. Ilustrado principalmente con pluma sobre papel de cuaderno, este comic narra la historia de Karen Reyes, una niña de diez años que imagina ser detective de monstruos y pasa por diversos obstáculos personales y familiares. La historia tiene lugar en Chicago en 1968. Es un comic formado de varias capas mediales que, al ir quitando en una lectura que se asemeja a pelar una cebolla, con perdón por la analogía culinaria, va revelando distintos niveles de lectura: el propiamente narrativo, el psicológico, el de las referencias visuales que generan un contrapunto narrativo adicional...

En esta obra vemos un estilo que hace homenaje y es una referencia intermedial a las “pulp magazines” norteamericanas. El término “pulp” proviene precisamente de su condición material, pues alude a la pulpa del papel muy barato con el que se hacían estas revistas y cuya condición de precariedad se convirtió también en parte de su estética y de su apuesta conceptual. Como muchos comics y novelas gráficas, abrevia, emula y cita intermedialmente las películas de terror de la serie B, como señala Manuel Zuloaga Jiménez, en el blog “En la variedad está el gusto” (<https://enlavariedadestaelgusto2017.wordpress.com/2020/08/04/lo-que-mas-me-gusta-son-los-monstruos-un-bildungsroman-pulp/>), en donde relaciona la obra de Ferris con los imaginarios de Stephen King o Guillermo del Toro. Ciertos movimientos de cámara, una cuidadosa dosificación del suspenso, *close-ups* y *zooms-out* nos llevan a leer las páginas de *My Favorite Thing is Monsters*, y de muchas otras novelas gráficas y cómics, como si estuviéramos viendo una película o animación. Es como si se nos dieran las páginas separadas y nuestro cerebro llevara a cabo el montaje animado como cuando hojeamos un libro en cuyas páginas se repite un dibujo con ligeras variaciones hasta generar la ilusión de movimiento, principio básico de la animación. Aplicamos procedimientos de la lectura del medio cinematográfico a este tipo de impresos y tenemos que echar mano de destrezas y habilidades que hemos adquirido como lectores de cine, dibujos animados y series de televisión, medios cuyas dinámicas, a su vez, en gran medida surgieron de las prácticas de escritura y de lectura de los comics y las historietas, raíz de su condición medial expandida a la imagen en movimiento. Como puede verse es una transliteracidad de ida y vuelta.



*My Favorite Thing is Monsters*, Emil Ferris, p. 50-51.

De las muchas cosas que se podrían analizar de esta novela gráfica, me quedo en este momento con una que me parece remite a lo que líneas antes planteé como artización de la literatura. Para Ferris, no se trata solo de seguir la convención del género de narrar desde la co-presencia de la imagen y el texto, sino de generar fricciones y discontinuidades entre estos elementos. A veces la imagen contradice el texto (o viceversa), hay textos dentro de textos e imágenes dentro de imágenes en las que se subvierten las jerarquías convencionales del canon del género. Es el caso también, por ejemplo, del trabajo de los mangakas Shintaro Kago y Suehiro Mauro en los que se transgreden pautas convencionales del manga y el comic, entre ellas los cuadros que dividen espacial y temporalmente las acciones. Sus comics cristalizan una estética visual dinámica y veloz que emula la experiencia perceptual de una cinematografía con mucho dinamismo y vértigo visual.

En numerosas ocasiones, Ferris remite visualmente a obras plásticas como método para las búsquedas detectivescas de la protagonista. Estas pinturas remediadas al dibujo y reproducidas en la impresión de la novela gráfica resultan de gran relevancia para la semántica de la acción. Por ejemplo, Karen, al llegar la sótano, dice “... like surrealism-cool and sweaty at the same time which reminded me of nightmares and this guy” (Ferris 2017: 49). El deíctico “this”, enfatizado por una flecha, remite al personaje de la pintura remediada. Se trata de “The Nightmare”, de Henry Fuseli (1781), una de las pinturas favoritas de Karen. En la narración se menciona que la vio con su hermano, Deeze, en el Detroit Institute of Arts y que él le explicó que era una pintura llena de símbolos perteneciente al Romanticismo, le dijo que podía considerarla “la primera cubierta de un cómic de horror de la historia” y que esa pintura había inspira-



do a Mary Shelley, una de las primeras escritoras de horror, a escribir *Frankenstein*. La alusión a otros medios, como el comic y la novela de horror, y el imaginario cinematográfico que éstos activan de manera inmediata, cruzan la lectura iconotextual de estas dos páginas, que, además, tienen una recepción semántica más amplia, pues esta imagen se convierte en una especie de metonimia del horror romantizado que tanto atrae la atención de Karen.



My Favorite Thing is Monsters, Emil Ferris, p. 64.

En este ejemplo, de nuevo, el juego se da entre materialidades y en la construcción de interacciones iconotextuales. Karen está viendo esta pintura de Georges Seurat, titulada “Tarde de domingo en la isla de la Grande Jatte” (1884-1886), la cual se encuentra en el Art Institute de Chicago. Paradójicamente, está recreada en el dibujo mediante rayas y cuadrículas más que mediante puntos. Karen dice “... ¡puntos!” y precisamente ella y su acompañante están dibujados con la técnica del puntillismo. Esto crea un juego muy interesante de materialidades y temporalidades, una lectura

irónica de mucha sofisticación como sucede constantemente a lo largo del cómic. Toda la escena está construida como un gran guiño al “regimen escópico” de lo pictórico remediado al impreso. A través de su ecología medial, *My Favorite Thing is Monsters* genera lecturas cruzadas entre la esfera de lo pictórico, lo cinematográfico, el comic, lo narrativo.

### III. LAS ARTES VISUALES EN LA LITERATURA

A lo largo de la historia, las relaciones entre literatura y artes visuales se han dado en muchos niveles y a partir del siglo XX estas relaciones se han multiplicado. Por un lado, llevando la materia prima de estas últimas a la primera en la poesía visual y objetual, así como en la novela gráfica, el cómic y la literatura electrónica y creando así transliteracidades entre prácticas de lectura de la imagen y del texto. Por otro lado, la incorporación de un diálogo directo con los modos de producción y los tópicos de las artes visuales ha generado también múltiples efectos de transliteracidad. Como algunos de los numerosos ejemplos que hay podríamos mencionar *Farabeuf* o *la crónica de un instante* de Salvador Elizondo, *El infarto del alma* de Diamela Eltit, *Conjunto vacío* de Verónica Gerber, *Lecciones para una liebre muerta* y *El gran vidrio* de Mario Bellatin, entre muchas más. Estas obras son ejemplos de cómo la visualidad se lleva a la dimensión de la escritura no sólo como referencia sino como procedimiento de configuración. La narración de *Farabeuf* parte de una fotografía y, desde el título mismo de la novela, se convierte en una reflexión sobre los límites entre las artes espaciales (las imágenes que se perciben en un instante) y las artes temporales (que se realizan en el tiempo; de ahí la dificultad, la naturaleza paradójica de pretender hacer la crónica de un instante que es la semilla de la novela de Elizondo). *El infarto del alma* es una colaboración entre la escritora Diamela Eltit y la fotógrafa Paz Errazuriz, quienes, desde la confluencia entre la textualidad y la imagen cuentan iconotextualmente la historia de los pacientes de un manicomio. No es un relato contado desde las palabras y las imágenes, sino una obra híbrida en la que los procedimientos de configuración y lectura de ambos sistemas semióticos se complementan e interrelacionan. Por su parte, en *Conjunto vacío* Gerber traduce al ámbito de la novela diagramas de Venn que sirven para contar circunstancias narrativas y de categorización de los personajes. A través de la confluencia entre fragmentos de discursividad tradicional y el lenguaje visual de los diagramas, el lector lee integrando lo verbal en lo visual y viceversa, en un acto de lectura caracterizado por la transliteracidad de un medio a otro. Las novelas de Mario Bellatin *El gran vidrio* y *Lecciones para una liebre muerta* no son sólo alusiones nominales a la obra de Marcel Duchamp y Josep Beuys, sino que la presencia de estos dos artistas seminales del arte del siglo XX se traduce al plano formal y procedimental.

Por razones de extensión me limitaré a esbozar brevemente un solo ejemplo. En *El nervio óptico* (2017), la escritora argentina María Gainza pasa revista a varios pintores y cuadros. Es un libro hecho de miradas y cuyo tema principal es el acto de mirar traducido al lenguaje literario. Rothko, Courbet, Toulouse-Lautrec, Cézanne se convierten para la protagonista en una serie de lecciones sobre cómo observar no únicamente

las obras pictóricas sino a sí misma. El acto de mirar se vuelve introspectivo y pasa de un objeto exterior al sujeto que mira. La dinámica visual de la obra de artes visuales que da origen a cada uno de los relatos se convierte en un conjunto de rasgos metonímicos para explicar acontecimientos de la vida de la protagonista y para esbozar paisajes psicológicos. Algunos mecanismos formales que utiliza para ello son las elipsis, los puntos y aparte, los silencios y los espacios en blanco, cuyos intervalos permiten introducir formalmente la pintura como correlato visual y psicológico en una tónica plenamente transmedial y de transliteracidad.

El relato “Una vida en pinturas” comienza con las siguientes palabras de la protagonista: “Tengo miedo. Estoy sentada en una silla de plástico esperando mi turno para ver al doctor” (Gainza 2017: 89). Una reproducción de un cuadro de Rothko (en palabras de la protagonista “un Rothko clásico: un rojo diablo sobre un rojo vino que vira al negro” (Gainza 2017: 90), que encuentra en el consultorio será el correlato plástico que dará el tono del relato. La propia indefinición de la protagonista será un reflejo de cómo los colores se difuminan en el cuadro. “La gente no se cansa de decir: hasta que no ves un Rothko en vivo no ves ni la mitad. A mí me sorprende todo lo que se puede ver en una reproducción. Incluso ahí Rothko no te entra por los ojos sino como un fuego a la altura del estómago. [...] Pienso esto cuando la secretaria anuncia que el doctor Adelman está listo para verme” (Gainza 2017: 90). Su propia revisión médica se mezcla con la biografía de Rothko y con la experiencia de ver su pintura: “Debo permanecer con los ojos cerrados hasta que me hagan efecto las gotas. Soy tramposa, cada tanto espío entre las pestañas húmedas. Miro el póster de Rothko. Siento mis pupilas expandirse. Abro y cierro. Cuando abro, el rojo me chupa; cuando cierro, flota sobre el negro de mis párpados” (Gainza 2017: 93). Ese momento en la vida de la protagonista se une con otra temporalidad en la que nos cuenta la estancia en el hospital de su marido enfermo, quien, junto al tubo de oxígeno tenía una reproducción de Rothko pegada a la pared. El rojo y el negro, la disolución, lo difuminado siguen siendo hilos conductores de la narración, cuyas escenas pasan de espacios y tiempos distintos en un acto de transliteracidad del procedimiento visual de las pinturas de Rothko en las que los bloques de color (en este caso escenas narrativas) se difuminan y convierten en otras. En el hospital hay una prostituta que suele visitar a los enfermos. El relato termina con la protagonista viéndola alejarse: “Su vestido fue lo último que vi, el momento exacto en que el rojo se disolvía en el negro” (Gainza 2017: 97).

#### IV. LITERATURAS EN RED

La ciencia ficción, la fantasía, las utopías tecnológicas al estilo Julio Verne y las distopías tecnológicas como *Un mundo feliz* de Aldus Huxley han nutrido la historia literaria de reflexiones sobre tecnocultura.

Por razones de extensión no me es posible pormenorizar ni detenerme en ejemplos para esta sección pues la literatura electrónica, la tutiliteratura, la blogliteratura

y la fanfiction son tan diversas, prolíficas y vastas que requerirían, cada una, un análisis específico. Sin embargo, no quería dejar de mencionar la importancia de lo que podríamos denominar “literaturas en red”, es decir, que existen en el contexto digital, capitalizan las redes sociales, subvierten los papeles de autor-lector, son colaborativas y abrevan de muy diversas formas de la tecnología (Jenkins 2007 y 2011). Concebir una literatura en red nos lleva de nuevo al concepto de dispositivo antes mencionado. En estas literaturas los procesos de transliteracidad son muchos y muy diversos. Dinámicas de la literatura impresa se han trasladado al contexto digital, incluso en obras nacidas digitales, y la coexistencia de sonido, textualidad, imagen fija e imagen en movimiento hacen de la literatura que vive y se difunde en la red un ecosistema de transliteracidades. Por su parte, como apuntaba antes, las dinámicas de lectura surgidas en el contexto digital han retroalimentado nuestra lectura de impresos en una tónica de reciprocidades y transliteracidad postdigital.

La literatura electrónica en su enorme diversidad, que incorpora procedimientos de animación tipográfica, dinámicas de la poesía visual y concreta, narrativas transmediales, obras interactivas y colaborativas, creaciones que parten del azar combinatorio y los algoritmos, ha hecho posible algo que no lo había sido en ningún otro momento de la historia: la incorporación de movimiento real logrando una textualidad dinámica, mutante y fluida entre medios. La literatura electrónica se lee de manera sinestésica y multimedial, pero también transmedial en tanto traslada pautas de la lectura del cine, la animación, el libro y la revista a la dimensión digital expandiendo la lectura gracias, entre otras cosas, al uso del hipertexto.

La tuitliteratura hace uso de las dinámicas del medio, la estructura del hilo, la posibilidad de incluir fotografías, videos, ubicaciones y capitaliza la noción de comunidad para hacer participar a los lectores. Podemos pensar en ejemplos como Todo está bien o #RedMonkey de Manuel Bartual (<https://manuelbartual.com/todo-esta-bien> y <https://manuelbartual.com/redmonkey-1>), entre muchos más que se han convertido en verdaderas movilizaciones de lectores-interactores. En la blogliteratura encontramos dinámicas de escritura y de lectura que provienen de la novela de folletín o novela por entregas y cuya serialidad se reproduce también en el contexto de las series televisivas. En la fanfiction, los lectores se convierten en escritores y en el marco del “fandom” —subculturas organizadas en función de su amor por un personaje, actor o producto cultural y articuladas gracias a Internet y las redes sociales— crean nuevas narrativas, continuaciones y/o productos derivados de las historias (cuentos, novelas, comics, series de televisión, películas, obras multimedia) de las que son fans. En la fanfiction hay distintos procedimientos que se desvían narratológicamente de la primera versión (o versión original). Por ejemplo, el POV (*Point of View*) consiste en contar una historia desde el punto de vista de otro personaje, el OTP (*One True Pairing*) consiste en continuar la historia de un personaje o una pareja que no se desarrolla en la historia original, el OoC (*Out of Character*) se refiere a cambiar la personalidad de un personaje para cambiar la trama, el OC (*Original Character*) es un personaje que el autor del fanfiction crea de manera original e inserta en un ecosistema previo cambiando la trama.

Estas literaturas en red son prueba constante de transliteracidades y de cómo éstas han ido reconfigurando nuestra conciencia lectora. En el marco de las literaturas electrónicas resulta imposible omitir los videojuegos, cuya naturaleza medial implica una serie de procesos de transliteracidad en los que la visualidad, la espacialidad, la gestualidad, la corporalidad y la interactividad son medulares en la experiencia. No cabe duda de que, a través de una mezcla de lenguajes que invitan a una decodificación sinestésica, los videojuegos traducen legibilidades de distintos medios y contextos (el cine, el cómic, la televisión, la cancha deportiva, la calle) al entorno *gamer* y con ello invitan a experiencias de reconfiguración marcadas por legibilidades múltiples y fluidas entre medios.

Como hemos visto brevemente a través de los casos anteriores, la experiencia de leer un texto literario ya no consiste únicamente en recorrer la vista por la superficie de las grafías que conforman un texto inscrito en el papel como único soporte de inscripción y en realizar las operaciones mentales y cognitivas propias de dicho acto de decodificación. En la actualidad, a través de diversas prácticas de transliteracidad como las aquí ejemplificadas, el acto de leer se ha convertido en una tarea multimedial en la que la corporalidad, la espacialidad, la visualidad, la sonoridad, la interactividad desempeñan un papel clave. Como pudo verse a partir de estos ejemplos y de este breve catálogo de obras que comparten una materialidad expandida, en la actualidad, y en el marco de la tecnocultura, la transliteracidad es una modalidad de lectura y de pensamiento cada vez más presente y diversa, que contribuye a redefinir el concepto de literatura y nuestra concepción de los objetos legibles.

## OBRAS CITADAS

AGAMBEN, Giorgio. *¿Qué es un dispositivo? seguido de El amigo y de La Iglesia y el Reino*, Trad. Mercedes Ruvituso. Barcelona: Anagrama, 2015.

BOLTER, Jay David & Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000.

BREA, José Luis. *La era postmedia: Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales*. Barcelona: Consorcio Salamanca, 2002.

*Caja de té. Breves poemas japoneses*. México: La Diéresis, 2015.

COPE, Bill & Mary Kalantzis, eds. *Multiliteracies. Literacy Learning and the Design of Social Futures*. London: Routledge, 2000.

DOLOUGHAN, Fiona. *Contemporary Narrative. Textual Production, Multimodality and Multiliteracies*. London: Continuum, 2011.

ECO, Umberto. *La obra abierta*. Madrid: Planeta-Agostini, 1984 [1962].

FERRIS, Emil. *My Favorite Thing is Monsters*. Seattle: Fantagraphics, 2017.

GAINZA, María. *El nervio óptico*. Barcelona: Anagrama, 2017.

GARRUAMUÑO, Florencia. *Mundos en común. Ensayos sobre la inespecificidad en el arte*. Buenos Aires: FCE, 2015.

GIOVINE, María Andrea. El giro iconotextual en las letras mexicanas recientes (1960-2020). Apuntes para una historiografía. *Philologia Hispalensis*, Sevilla, vol. 35, n. 2, p. 111-127, 2021. Disponible en: <https://doi.org/10.12795/PH.2021.v35.i02.07>.

JENKINS, Henry. *Transmedia Storytelling 101*, 2007 & *Transmedia Storytelling 202*, 2011. *Further Reflections*. Disponibles en: [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/trans-media\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/trans-media_storytelling_101.html), 2007 & [http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html), 2011.

LIU, Alan. Research in the Technological, Social, and Cultural Practices of Online Reading. *Transliteracies Project*. 2005. Disponible en: <https://liu.english.ucsb.edu/transliteracies-research-in-the-technological-social-and-cultural-practices-of-online-reading/>.

LUDMER, Josefina. Literaturas postautónomas<sup>2</sup>. *Ciberletras. Revista de crítica literaria y de cultura*, New York, n. 17, julio de 2007. Disponible en: <https://www.lehman.cuny.edu/ciberletras/documents/ISSUE17.pdf>.

SELBER, Suart. *Multiliteracies for a digital age*. Illinois: Southern Illinois U P, 2004.

SPERANZA, Graciela. *Cronografías. Arte y ficciones de un tiempo sin tiempo*. Barcelona: Anagrama, 2017.

POSADA, Adolfo R. La literatura después de la literatura: teoría y crítica del arte verbal postliterario en el siglo XXI. *Revista Letral*, Granada, n. 24, 2020, p. 76-99, 2020. Disponible en: <https://doi.org/10.30827/rl.voi24.8678>.

VILLANUEVA, Darío. Canon y post-literatura. Domingo Sánchez-Mesa, José Manuel Ruiz Martínez & Azucena González Blanco, orgs. *Teoría y comparatismo: tradición y nuevos espacios: Actas del I Congreso Internacional de ASETEL*. Granada: Editorial Universidad de Granada, 2014. 87-108. Disponible en: <https://pt.scribd.com/document/372388642/Congreso-ASETEL-Importante-139#>

YEHYA, Naief. *Tecnocultura: el espacio íntimo transformado en tiempos de paz y guerra*. Ciudad de México: Tusquets, 2008.

---

<sup>2</sup> La versión 1.0 de este texto circuló en Internet a partir de diciembre 2006. La versión 2.0, reproducida en *Propuesta Educativa* es de mayo de 2007

---

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

---

### A TUITERATURA ESCRITA POR MEIO DE FIOS: NOTAS SOBRE O GÊNERO TUITEROMANCE

Denilson Patrick Oliveira Silva<sup>1</sup> (UFMT)  
e Vinícius Carvalho Pereira<sup>2</sup> (UFMT)

RESUMO: Neste artigo, analisamos um gênero emergente da literatura eletrônica: o “tuitерomance”, no qual obras no Twitter compartilham características com o gênero romance, mas com a adição de particularidades técnicas e estéticas da “tuitерatura”. Para tanto, apresentamos o gênero e, na sequência, analisamos três narrativas: “Descobri um assassinato no Twitter”, de Modesto García (@modesto\_garcia); “#RedMonkey”, do mesmo autor, mas em parceria com Manuel Bartual (@ManuelBartual); e “Boi”, de Eduardo Hanzo (@EduardoHanzo). Enfocamos na estrutura e organização dos tuítes; nos recursos hipermidiáticos utilizados na narrativa; na interação de escritor e leitores; e nas características que esses textos assumem no Twitter. Percebemos que os “fios”, recurso do Twitter criado em 2017, permitem mais praticidade à escrita, compartilhamento e leitura dos tuitерomances; e que os recursos hipermidiáticos ajudam na constituição de verossimilhança, economia de caracteres e trazem mais dinamicidade às obras. Também, permite aos autores e leitores interações diretas e indiretas. Concluimos que os tuitерomances compõem um gênero inovador, atinente à literatura eletrônica de terceira geração; que seu estilo é definido por uma combinação entre a criação literária e os recursos técnico-comunicacionais da plataforma; e que o surgimento do “fio” é um ponto de virada na estética do gênero.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura eletrônica; Twitter; Narrativa; Tuitерomance.

### TWITTERATURE WRITTEN THROUGH THREADS: NOTES ON THE GENRE TWOVEL

ABSTRACT: In this paper, we analyze an emerging genre of electronic literature known as the ‘twovel.’ Twovels are works on Twitter that share characteristics with the novel genre but possess additional technical and aesthetic specificities unique to ‘twitterature.’ We introduce this genre and conduct an analysis of three narratives: ‘I discovered a murder on Twitter’ by Modesto García (@modesto\_garcia), ‘#RedMonkey’ by the same author in collaboration with Manuel Bartual (@ManuelBartual), and ‘Boi’ by Eduardo Hanzo (@EduardoHanzo). Our focus lies on examining the structure and organization of tweets, the utilization of multimedia resources, the interaction between writers and readers, and the distinctive characteristics of these texts on Twitter. The study demonstrates that the introduction of

<sup>1</sup> [denilsonoliveirx@gmail.com](mailto:denilsonoliveirx@gmail.com) - <https://orcid.org/0000-0002-8591-6389>

<sup>2</sup> [vinicius.pereira@ufmt.br](mailto:vinicius.pereira@ufmt.br) - <https://orcid.org/0000-0003-1844-8084>



‘threads,’ a Twitter feature introduced in 2017, has enhanced the practicality of writing, sharing, and reading twovels. Additionally, the incorporation of hypermedia resources contributes to verisimilitude while reducing character count and enhancing the dynamic nature of these works. Furthermore, these resources enable both direct and indirect interactions between authors and readers. Consequently, we conclude that twovels constitute an innovative genre within the realm of the third generation of electronic literature. They exhibit a stylistic amalgamation of literary creation and Twitter’s techno-communicational affordances. Lastly, we recognize the ‘thread’ tool as a pivotal development in the aesthetics of this genre.

KEYWORDS: Electronic literature; Twitter; Narrative; Twovel.

Recebido em 6 de novembro de 2022. Aprovado em 25 de abril de 2023.

## INTRODUÇÃO

O *Twitter* é uma rede social de *microblogging* fundada em 2006, que permite a publicação de postagens curtas de 280 caracteres (até 2017 essa quantidade era ainda menor, 140). Desde o seu lançamento, essa rede acumula milhões de usuários e conta com publicações de notícias, banalidades, links para outras mídias e, em alguns casos, textos ficcionais que flertam com o literário, se entendermos a literatura como um campo aberto a experimentações e hibridizações com outros discursos e materialidades, numa perspectiva que Florencia Garramuño (2014) trata como literatura enquanto campo inespecífico.

Tal inespecificidade é potencializada em procedimentos técnicos e estéticos que marcam a literatura no *Twitter* – ou tuiteração – como um entre diferentes segmentos da literatura eletrônica, a qual é definida por Katherine Hayles (2009: 21) como composta de obras que contêm “um aspecto literário importante que aproveita as capacidades e contextos fornecidos por um computador independente ou em rede”. Note-se, porém, que hoje tal definição é expandida para compreender “computador” em sentido mais amplo, de modo a incluir outros aparelhos eletrônicos, principalmente os smartphones.

Além disso, é importante destacar que diferentes pesquisadores e artistas designam obras desse cariz por variadas expressões, como “literatura digital”, “ciberliteratura”, “infoliteratura”, “e-literatura” etc. Muito embora cada um desses sintagmas se reporte ao campo de um ponto de vista diferente, o escopo de obras que eles recobrem é praticamente o mesmo, a exemplo de narrativas hipertextuais digitais, poemas gerados por computadores, textos cinéticos e criações literárias em redes sociais, entre outros formatos.

“*Twitterature*”, nesse âmbito, é um neologismo criado a partir das palavras *Twitter* e *literature* para nomear as produções de literatura eletrônica escritas e publicadas nessa rede de *microblogging*. O termo ganhou popularidade em 2009 com a publicação do livro *Twitterature: The World’s Greatest Books in Twenty Tweets or Less* (Aciman & Rensin 2009), no qual os autores propunham reescrituras jocosas de grandes clássicos da literatura em poucos caracteres. Hoje, porém, o termo é um hiperônimo



para uma infinidade de produções do campo literário no *Twitter*, recobrando variados procedimentos poéticos e narrativos.

Um dos gêneros tuiterrários em franca expansão atualmente é o *twovel* – outro neologismo, resultante da união entre *Twitter* e *novel* (a palavra inglesa para “romance”). O termo ganhou notoriedade em 2009 com uma publicação do escritor norte-americano Neil Gaiman, que interagiu com seus leitores para a produção de um texto narrativo via *Twitter*. Como produções do gênero normalmente não possuem título, tal projeto ficou conhecido apenas por uma expressão usada por Gaiman para referir-se a ele: *Interactive Twovel*.

No início, *twovels* como “Reviravolta”, postado por André Lemos em 2009, ou “Serial Chicken”, postado por Jordi Cervera em 2010, eram publicados em um perfil próprio na rede para receber somente os tuítes (postagens) daquela narrativa, a qual deveria ser lida em ordem reversa à disposição dos tuítes na *timeline*. O leitor, então, tinha que ir à publicação mais antiga do perfil e continuar em direção à mais recente, o que exigia descer a barra de rolagem até o fim para iniciar a leitura da narrativa. Contudo, em 2017 foi lançada pelo *Twitter* a funcionalidade *thread* (em português, “fio”), que permite unir vários tuítes em uma única sequência de postagens encaidadas, o que facilita a escrita e a leitura de narrativas mais longas, como as que são analisadas nesta pesquisa.

Diante de tal contexto, o objetivo do presente artigo é analisar o gênero “tuiterromance”, no qual obras escritas, circuladas e lidas no *Twitter* compartilham características com o gênero romance, mas com a adição de particularidades técnicas e estéticas da ‘tuiterratura’. Para tanto, procederemos a uma apresentação do gênero e, na sequência, à análise de três narrativas, aqui referidas com títulos atribuídos por nós para fins de identificação: “Descobri um assassinato no *Twitter*”, de autoria de Modesto García (@modesto\_garcia) publicada em 02 de junho de 2018 (Mr. Brightside 2018); “#RedMonkey”, do mesmo autor, mas em parceria com Manuel Bartual (@ManuelBartual) (García 2018), publicada entre 20 e 26 de agosto de 2018; e “Boi”, de Eduardo Hanzo (@EduardoHanzo), publicada entre 10 e 11 de junho de 2017 (Hanzo 2017). Nesta análise, enfocam-se a estrutura e organização dos tuítes; os recursos utilizados (imagens, GIFs, vídeos, hiperlinks e outros) na construção de enredo, personagens, narradores, cenários e o efeito que proporcionam; a interação de escritor e leitores na plataforma; e as características que esses textos assumem no *Twitter*. Para fins de padronização, a partir da próxima seção, serão utilizadas apenas as versões aportuguesadas de *twitterature*, *thread* e *twovel*: “tuiterratura”, “fio” e “tuiterromance”, respectivamente.

## 1. LITERATURA ELETRÔNICA, TUITERRATURA E TUITERROMANCE

Entre diferentes espaços de interseção onde se encontram literatura e tecnologia, Leonardo Flores (2021: 357), circunscreve o campo da literatura eletrônica como o de “uma arte centrada na escrita que envolve o potencial expressivo da mídia ele-

trônica e digital”, e que “integra computação, multimídia e interatividade, por meio de uma variedade de dispositivos de entrada, dados em rede e a própria cultura digital”. Dada a complexidade desse campo, o autor subdivide a literatura eletrônica em três gerações. A primeira e a segunda diriam respeito a obras produzidas em/para computadores mainframes e PCs (*personal computers*), respectivamente, com maior destaque para narrativas hipertextuais e softwares geradores de poemas. Já a terceira geração, formada por obras concebidas “a partir de 2005 até o presente, utiliza plataformas estabelecidas com bases de usuários massivas, como redes de mídia social, aplicativos, dispositivos móveis com telas sensíveis ao toque, API e *web services*” (Flores 2021: 358). Nessa terceira geração, os produtores de literatura eletrônica não seriam programadores ou especialistas em tecnologias, como nas duas anteriores; em vez disso, seriam usuários comuns com boas ideias e acesso a aplicativos de uso bastante intuitivo, como o *Twitter*, especialmente a partir de seus telefones celulares. Afinal, 80% dos usuários do *Twitter*, conforme números divulgados pela empresa (Aslam 2022), acessam essa rede social por meio de telefones celulares.

Por sua vez, a tuiterratura, enquanto segmento literário específico no universo da terceira geração de literatura eletrônica, vem crescendo rapidamente junto com a plataforma *Twitter*, popularizando-se entre leitores/seguidores de perfis literários e expandindo-se para uma variedade de gêneros e subgêneros. Em contraponto à celeridade com que cresce a tuiterratura, esse ainda é um período relativamente curto para o desenvolvimento dos estudos teóricos e críticos desse campo, principalmente porque as publicações tuiterrárias se dão em um ambiente de imediatismo e constante mudança, com contas de autores e leitores sendo a todo tempo criadas, encerradas, viralizadas ou esquecidas, em dinâmicas típicas do que Henry Jenkins (2013) chama de *spreadable media* (ou mídias espalháveis). Desse modo, ainda não existe propriamente um cânone artístico tuiterrário, ou referenciais teórico-críticos firmemente estabelecidos. Mesmo a terminologia adotada pelos pesquisadores e artistas é ainda bastante flutuante, como se observará ao longo do presente artigo.

A tuiterratura, como aparece definida na capa da primeira edição do livro de Aciman e Rensin (2009), foi originalmente concebida como “reformulações bem-humoradas de clássicos literários para o intelecto do século XXI, em porções digeríveis de 20 tweets ou menos<sup>3</sup>”. Neste artigo, contudo, afastamo-nos dessa visão e tomamos uma concepção de tuiterratura alinhada a Begines (2014) e a Montiel (2014), autores que a definem como uma literatura originalmente produzida para o *Twitter*, dotada de características próprias inerentes à estrutura dessa rede, e por gêneros e subgêneros novos, como o tuiterromance, o *twiller* (neologismo formado por *Twitter* + “*thriller*”, o equivalente inglês para “*suspense*”), ou gêneros e subgêneros retomados da tradição impressa, como o aforismo, o epigrama e as adivinhas.

Dentro dos gêneros circunscritos ao *Twitter*, o tuiterromance foi um dos primeiros a se desenvolver. Um dos mais antigos exemplares de que se tem registro é “*Small Places*”, do americano Nicholas Belardese, escrito em 2008. Por sua vez, uma das primeiras menções ao conceito veio do escritor Brandon J. Mendelson, também em <sup>3</sup> “humorous reworkings of literary classics for the twenty-first-century intellect, in digestible portions of 20 tweets or fewer”.

2008, ao postar em seu blog pessoal dicas de como escrever um romance no *Twitter*. Ele chamou esse gênero de “*Twitter novel*”, sintagma que, em 2009, aglutinou-se em uma só palavra e assim se popularizou quando Neil Gaiman, durante a escrita de “um romance experimental ‘interativo’, chamou-o ‘*Twovel*’” (A Literary 2011).

Contudo, apesar de *twovel* ser a forma mais frequente em inglês, ainda nessa língua há outros sinônimos, como *tweetnovel* (Soldán 2012) e *twitternovel* (Hale 2018). Em espanhol, a professora e escritora Cristina Rivera Garza criou o termo *tuitnovela* (Soldán 2012), o qual recebeu diferente escopo ao ser empregado por Begines (2014) e Montiel (2014). Para Garza,

(A *tuitnovela* é uma TL escrita por personagens). Aqui, TL significa ‘*timeline*’, algo que aparece verticalmente na tela e muda com cada novo tuíte das pessoas que seguimos. Ou seja, isso quer dizer que a *tuitnovela* é escrita por vários autores de maneira não intencional, mas há sempre alguém responsável: o dono da TL. (Soldán 2012: 38, tradução nossa<sup>5</sup>)

Nessa visão, o tuiterromance seria uma *timeline* formada de tuítes e retuítes (o equivalente ao “compartilhar” em outras plataformas) de diversas pessoas, sob os cuidados do dono da *timeline*. Assim, não seria criado isoladamente por um autor, e sim por uma autoria coletiva propiciada pela lógica comunicativa de postagens, comentários e compartilhamentos da rede.

Para Begines (2014: 210), os tuiterromances são obras ficcionais no *Twitter* que podem ser classificadas conforme sua origem: ou “surgiram da compilação de tuítes ao longo do tempo<sup>6</sup>”; ou são “obras literárias escritas em papel que se tornaram tuítes<sup>7</sup>”; ou “obras que foram escritas diretamente para a rede social, sendo este o seu formato primigênio<sup>8</sup>”. Apenas esta última classificação foi considerada neste artigo, somada à percepção de Montiel (2014), para quem as publicações do *Twitter* devem incorporar funcionalidades dessa rede social, como, por exemplo, vocativos mediante o uso de arroba (@), classificação e identificação de conteúdo por meio de *hashtags* e restrição de caracteres, pois:

Só assim é possível verificar essa simbiose plena e mutualística entre a esfera da criação literária e a esfera do *Twitter*. Do contrário, estamos diante de uma situação menos complexa em que a microliteratura é transferida do papel para o *Twitter* como meio de divulgação, mas não como ferramenta determinante no processo criativo ou na idiosincrasia dos textos criados. Portanto, deve-se estabelecer uma oposição entre tuiterratura (simbiótica com a plataforma)

4 “an experimental ‘interactive’ novel, a so-called ‘*Twovel*’”.

5 “(The *tweetnovel* is a TL written by the characters). Here, TL stands for ‘*timeline*’, something that appears vertically on the screen and changes with each new tweet from the people we are following. That is to say, the *tweetnovel* is written by various authors in a non-intentional manner, but there is always someone responsible: the owner of the TL”.

6 “han surgido de la recopilación de tuits a lo largo del tiempo”.

7 “obras literarias escritas en papel que se han convertido en tuits”.

8 “obras que se han escrito directamente para la red social, siendo este su formato primigenio”.

e literatura no Twitter (hospedada na plataforma), sem que isso implique de forma alguma uma qualidade literária superior em um ou outro. (Montiel 2014: 47, tradução nossa<sup>9</sup>)

No que tange à constituição do gênero, também se faz necessário destacar o uso da ferramenta fio, um recurso importante do *Twitter* criado em 2017. Ela funciona sob a lógica metafórica de uma linha na vertical que une tuítes em um único bloco de texto e é usada para auxiliar a escrita de textos longos, pois permite uma leitura cronológica, sequencial e fluída, sem interrupção de outros tuítes desconexos. Antes da criação do recurso “fio”, as publicações de um tuiterromance tinham de se restringir à *timeline* do perfil do autor. Para ler o romance a partir do início, o leitor deveria ir ao primeiro tuíte publicado, que ficava no fim da página, e de lá ir lendo de baixo para cima na tela. Obras mais longas do gênero frequentemente têm centenas de tuítes, então, até chegar ao primeiro dele, o leitor tem que “rolar” a linha do tempo até o fim, o que pode se tornar um processo enfadonho e demorado a depender da conexão de internet usada. O recurso do fio chegou para suprir as dificuldades e limitações que esse antigo modelo impunha e acaba afetando não apenas a materialidade das narrativas, mas também sua forma de postagem e de leitura.

## 2. CONHECENDO ESPÉCIMES DO GÊNERO TUITERROMANCE

Nesta seção, a fim de melhor caracterizar o gênero tuiterromance, procederemos à análise de segmentos de três tuiterromances: “Descobri um assassinato no Twitter”, de autoria de Modesto García (@modesto\_garcia); “#RedMonkey”, do mesmo autor, mas em parceria com Manuel Bartual (@ManuelBartual); e “Boi”, de Eduardo Hanzo (@EduardoHanzo). Dada a ausência de um cânone tuiterrário, selecionamos tal *corpus* a partir de textos constantes na rede considerando aspectos de sua recepção: o primeiro venceu um concurso tuiterrário espanhol, a *Feria del Hilo*; o segundo é um dos tuiterromances com maiores índices de interação (números de curtidas, retuítes e comentários) registrados na rede social; e o terceiro, devido ao seu sucesso entre leitores, inspirou a série televisiva *Eu, a vó e a boi*, produzida pelos Estúdios Globo em 2019.

Na análise, apresentamos capturas de tela dos tuiterromances a partir da versão *web* da plataforma e investigamos alguns de seus principais signos multimodais por procedimentos típicos de *close reading*. Tal escolha metodológica se justifica na medida em que a “leitura próxima”, típica do *close reading*, permite mapear os principais elementos estruturais dos textos analisados, fornecendo subsídios para o objetivo do presente artigo: analisar o gênero tuiterromance a partir de três textos que a ele

9 “Solo así es posible constatar esa simbiosis plena, mutualista, entre la esfera de creación literaria y la esfera de Twitter. De lo contrario, estamos ante situación menos compleja en la que la microliteratura se trasvasa de la hoja a Twitter como medio de difusión, pero no como herramienta determinante en el proceso creativo ni en la idiosincrasia de los textos creados. Se debe establecer, por tanto, una oposición entre la tuiterratura (simbiótica con la plataforma) y la literatura en Twitter (parasitaria en la plataforma), sin que esto implique en modo alguno una calidad literaria superior en una o en otra”.

pertencem. Trata-se, claro está, de adaptação dos procedimentos do *close reading* do *New Criticism*, formulados na metade do século XX, para os contextos da literatura digital, o que exige o reconhecimento das particularidades midiáticas e semióticas de obras desse campo.

Primeiramente, é preciso perceber que os metadados dos tuitromances (análogos aos paratextos a que amiúde se refere a crítica literária) possuem características únicas, definidas pelo meio digital. Em uma publicação impressa, por exemplo, tradicionalmente haveria capa, título, sumário, paginação etc. Porém, nos textos aqui analisados, os únicos dados disponíveis para identificação geral da produção são, conforme se observa na Figura 1: a) a imagem do perfil; b) o nome do perfil; c) o @ identificador, que é único para cada usuário; d) o conteúdo textual da publicação; e) o conteúdo hipermidiático da publicação, na forma de emojis, imagens, GIFs, vídeos, enquetes, links internos e externos; f) a temporalidade da publicação, com horário e data de cada tuíte; g) o rótulo de origem, que ajuda a entender de onde o tuíte foi publicado; h) o número de interações dos usuários com o tuíte (comentários, curtidas e retuítes).



f

Figura 1. Primeiro tuíte do tuitromance “#RedMonkey”. Fonte: García (2018).

Caso o tuiteromance lance mão de perfis diferentes para a voz narradora e para as personagens, os leitores podem clicar no perfil de uma personagem específica e ter acesso a informações extras sobre ela, como destacado na Figura 2: i) bio, ou uma pequena descrição; j) o local onde vive; k) outras redes sociais; l) data de nascimento; m) quando o perfil foi criado; n) as quantidades de usuários que a seguem e que são seguidos por ela.



Figura 2. Perfil da personagem Nela García do tuiteromance “#RedMonkey”,  
Fonte: García (2018).

Na Figura acima, percebemos que a imagem do perfil, o nome do usuário, o @ identificador e as informações da bio contribuem para a caracterização da narradora-personagem Nela García, de “#RedMonkey”. Por exemplo, na descrição de seu perfil, lê-se que Nela é uma programadora, ou seja, tem conhecimento sobre computação e o meio digital, o que condiz, no universo diegético, com o fato de ela desvendar as pistas e os códigos que aparecem ao longo da narrativa. Do mesmo modo, a fotografia do perfil funciona como um recurso visual de figuração da personagem a partir de signos como seu corte e cor de cabelo, possível idade, traços fisionômicos etc.

Além disso, o uso de diferentes mídias é uma característica marcante dos tuitero-mances. As imagens são incorporadas como elementos narrativos essenciais, pois trazem informações importantes para a constituição da trama. Por exemplo, no tuitero-mance “Descobri um assassinato no Twitter”, a peça central da narrativa é uma imagem, representada na Figura 3. Na fotografia em questão, o narrador encontra pistas que o levam a novas informações importantes para desvendar o crime que move o enredo. Para isso, analisa a imagem e considera detalhes como: o relógio de

uma das personagens marcar um horário diferente do presumido; o texto de uma camisa estar invertido (pois a foto foi tirada em um espelho), mas o mesmo não ocorrer com o texto de uma tatuagem; o ambiente da foto revelar ser uma casa de shows, havendo, portanto, mais pessoas (testemunhas) nesse lugar, além das três personagens em destaque na fotografia. São pequenos indícios, mas, quando tudo é reunido, revela-se o real assassino, o que acaba por engajar os leitores no processo de também tentar descobrir o que está por trás do mistério.



Figura 3. Primeiro tuíte do tuiteromance “Descobri um assassinato no Twitter”,  
Fonte: Mr. Brightside (2018).

Já a brevidade de cada tuíte é consequência direta da limitação de caracteres imposta pela plataforma, acarretando também em maior dinamicidade e verossimilhança da narração. Por exemplo, a postagem de uma captura de tela com uma conversa em aplicativo de mensagens, outro recurso usado em “Descobri um assassinato no Twitter”, evita a transcrição de diálogos e reforça o que foi dito como “real”; afinal, está ali a captura de tela comprobatória, reproduzida na Figura 4.



Figura 4. Tuíte com a captura de tela de uma conversa por aplicativo em “Descobri um assassinato no Twitter”, Fonte: Mr. Brightside (2018).

Essa economia também pode ser observada nas descrições de personagens e ambientes. Não é necessário, por exemplo, dizer textualmente que Nela García, narradora-personagem de “#RedMonkey”, tem o cabelo rosa: os leitores, ao verem a imagem de perfil, já saberão disso. Do mesmo modo, em determinado momento do enredo, Nela é levada para um local desconhecido e, ao invés de digitar como é o local, ela simplesmente tira fotos e grava vídeos mostrando esse espaço. Se em um tuíte cabem dados em até 280 caracteres, em uma imagem ou vídeo a quantidade de informações é expandida para uma possibilidade muito superior, o que contrabalança a escassez de signos verbais no tuiteromance.

Por outro lado, caso o autor deseje ampliar a escrita de texto verbal, pode hoje se valer dos fios, que unem vários tuítes em sequência, facilitando os processos de leitura e compartilhamento, como em “Descobri um assassinato no Twitter” e “#RedMonkey”. Por sua vez, “Boi”, que foi publicada em um momento anterior ao lançamento dos fios no *Twitter*, não dispunha desse recurso, de modo que seu autor precisou buscar outro modo de organizar uma narrativa mais longa. Para isso, lançou mão de uma sequência de comentários – e não de tuítes – encadeados uns aos outros. Apesar de ser uma estratégia criativa e amenizar certas dificuldades, esse procedimento é marcado por uma fragilidade: pelas limitações técnicas impostas pela ausência do recurso fio, deparamo-nos hoje com trechos de “Boi” que parecem estar desconexos com o que foi dito anterior ou posteriormente, seja porque os tuítes saíram da ordem quando algum leitor inseriu novo comentário, seja porque o autor, após a publicação total de seu texto, decidiu apagar um tuíte prévio para corrigir sua forma ou conteúdo.

Outra importante característica dos tuiteromances é sua organização reticular, conectando por *hiperlinks* diferentes textos de relativa autonomia. Em “Descobri um assassinato no Twitter”, todas as personagens principais têm um perfil na rede social,



então os leitores podem navegar hipertextualmente entre os diferentes perfis e ler o que cada personagem tuitou. Também há, por exemplo, casos em que se posta um tuíte com *link* para outro tuíte postado anteriormente, isto é, um hipertuíte. Eduardo Hanzo faz isso para resgatar outros tuítes em que ele também comentava sobre as histórias de sua avó, personagem principal de seu tuitromance, conforme observável na Figura 5.



Figura 5. Tuíte que tem como conteúdo um outro tuíte (hipertuíte),  
Fonte: Hanzo (2017).

Como narrativas hipermediáticas, tuitromances também podem interconectar diferentes redes sociais. Em “Descobri um assassinato no Twitter”, são invocados o *Google Maps* e contas do *WhatsApp*. Em “#RedMonkey”, por sua vez, são mobilizadas contas de *e-mails* e o *Google Maps*, além de perfis no *Instagram*, *Facebook*, *Curious Cat* e, ainda, um blog pessoal. No caso de tuitromances de suspense, é possível espalhar entre essas plataformas as pistas que o leitor deve recolher enquanto acompanha a solução do mistério, o que aumenta o engajamento dos leitores e os incentiva a deixar curtidas, comentários e repostagens com suas hipóteses interpretativas e opiniões.

Assim, outro ponto de destaque no gênero tuitromance é a interação entre escritor e leitor, que pode ocorrer de duas formas distintas: a) indiretamente, através das curtidas, retuítes, comentários e seguindo (ou não) o perfil da narrativa; ou b) diretamente, por meio da interação com o autor em enquetes nas quais os leitores podem votar por qual caminho o enredo deve seguir.

No que diz respeito à interação por meio de curtidas, comentários e retuítes, pode-se dizer que se trata de formas de interação mensuráveis em termos quantitativos e que sinalizam o alcance que os tuitromances podem ter. Por exemplo, considerando apenas o primeiro tuíte de cada tuitromance, tínhamos, quando da coleta dos dados para este artigo (01/09/2021), os seguintes números:

| Título                             | Curtidas | Retuítes e retuítes com comentários | Comentários | Soma de interações |
|------------------------------------|----------|-------------------------------------|-------------|--------------------|
| Descobri um assassinato no Twitter | 119.626  | 74.867                              | 3.200       | 197.693            |
| #RedMonkey                         | 174.828  | 102.941                             | 5.700       | 283.469            |
| Boi                                | 9.226    | 2.417                               | 559         | 12.202             |

Tabela 1 - Interações dos leitores com apenas o primeiro tuíte de cada tuiteromance

Nota-se que todas as narrativas receberam muitas interações, mas as duas escritas usando a ferramenta fios (“Descobri um assassinato no Twitter” e “#RedMonkey”) foram mais curtidas, comentadas e retuitadas do que “Boi”, possivelmente por efeito do recurso de encadeamento de tuítes. Sabe-se que as formas de interação resumidas a cliques sobre tuítes não indicam necessariamente conexões fortes (Recuero 2017), mas há momentos em tuiteromances em que os leitores são convidados a contribuir com a evolução do enredo, de modo que a interação se intensifica. Isso ocorre, por exemplo, em “#RedMonkey” quando, como parte do desafio de resolver um enigma, a narradora-personagem precisava tirar uma foto de um evento que aconteceria em data e hora determinada. Entretanto, ela não poderia ir ao local, então pediu aos seus leitores que lá fossem e lhe enviassem fotos. Em resposta, os leitores vão postando na linha do tempo do tuiteromance imagens de seus próprios computadores, celulares ou obtidas na rede, retomando uma importante característica de obras recentes de literatura eletrônica, segundo Rettberg (2014): a escrita em colaboração.

Apesar de as três obras analisadas serem do mesmo gênero discursivo, existem, além da presença/ausência da ferramenta de fios, muitas outras diferenças entre esses tuiteromances, principalmente entre os dois espanhóis e o brasileiro. Primeiramente, o contexto de criação dos dois projetos estrangeiros mostra que os autores visavam produzir um texto explicitamente literário. “Descobri um assassinato no Twitter”, por exemplo, foi escrito para um concurso literário promovido pelas empresas *Samsung* e *Twitter* Espanha, chamado de *Feria del Hilo*, em 2017. “#RedMonkey”, por sua vez, contou com o apoio financeiro da *Samsung*, mas, ao contrário do que algumas pessoas comentaram na rede social à época da publicação, não se tratava de uma campanha publicitária. Sobre o processo de escrita, um dos autores diz em um tuíte: “a história de Nela García era um fim em si mesmo: entreter o público tuiteiro com uma história intrigante” (García & Bartual 2018, tradução nossa<sup>10</sup>). Então, por terem essa articulação em torno do concurso e a intenção de criar um texto que fosse antes de tudo artístico, ressalta-se o caráter literário que norteou o desenvolvimento de ambas as obras.

Desse modo, as duas foram meticulosamente planejadas, com um processo cuidadoso de concepção e escrita da história em tempo diferente da célere postagem no *Twitter*. Percebe-se isso na medida em que tanto a obra produzida por García, quanto a que é fruto da parceria dele com Bartual, possuem diversos recursos midiáticos

<sup>10</sup> “la historia de Nela García era un fin en sí mismo: entretener al público tuiteiro con una historia intrigante”.

preparados exclusivamente para esses tuiterromances, como, por exemplo, fotos, imagens e vídeos manipulados e projetados por meio de computação gráfica. Houve também a criação de contas em redes sociais como *Twitter*, *Instagram*, *Facebook*, *Curious Cat* e um blog pessoal para as personagens. Assim, para além da criatividade e percepção artística, essa arquitetura com diferentes redes e sistemas, exigindo muito tempo e planejamento, pode ser tomada como algo análoga ao processo de criação literária em termos de demanda de técnica, de tempo e de minúcia.

Por outro lado, a obra brasileira não parece ter sido criada com a mesma pretensão, e sim em um contexto mais espontâneo e sem extenso planejamento. Os poucos recursos hipermidiáticos usados não foram criados pelo autor; em vez disso, são signos reciclados da cultura digital e audiovisual massiva. Por exemplo, o único GIF presente na narrativa é proveniente de um episódio do *reality show* americano *Flavor of Love*, de 2006. É um GIF antigo, facilmente encontrado na internet e de que não se sabe a autoria. Com a viralização típica das mídias espalháveis (Jenkins 2013), imagens como essa facilmente se tornam memes e se popularizam tão rapidamente que é impossível recuperar suas origens.

Quanto ao planejamento de escrita e publicação de “Boi”, tudo aconteceu simultaneamente: assim que escrevia o texto de cada tuíte, o autor publicava-o para leitura imediata por seus seguidores. Sobre esse processo, Eduardo Hanzo afirma em entrevista ao Gshow (2021) que estava em uma fila e resolveu tuitar algo; assim como fez outras vezes, contou uma história, mas não esperava que a postagem se tornasse viral na internet. O narrador de “Boi” também relata algo parecido no decorrer da narrativa: “tô esperando pão de queijo aqui na padaria então deixa eu contar o conflito que já ultrapassa 50 anos entre minha vó e a vizinha dela, a Boi” (Hanzo 2017). A maior parte da narrativa é feita de tuítes postados num período compatível com o tempo de espera em uma fila; apenas alguns foram publicados no dia seguinte, em outro contexto. De qualquer modo, neste caso, diferentemente dos outros tuiterromances analisados, o autor não arquitetou cada tuíte longamente: assim que o autor escrevia o texto, imediatamente o publicava.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste artigo, conduzimos uma apresentação do gênero literário eletrônico emergente que se convencionou chamar de tuiterromance, discutindo alguns elementos de sua materialidade e de seus processos de escrita, circulação e recepção. Para tanto, analisamos três obras: “Descobri um assassinato no Twitter”, de autoria de Modesto García (@modesto\_garcia); “#RedMonkey”, do mesmo autor, mas em parceria com Manuel Bartual (@ManuelBartual); e “Boi”, de Eduardo Hanzo (@EduardoHanzo). Durante a análise, conduzida por procedimentos de *close reading*, foram observados os planos da expressão e do conteúdo considerando particularidades do campo tuiterrário.

Percebemos que o tuitromance apresenta, apesar de suas diferentes possibilidades de instanciação, características de enunciados relativamente estáveis e condizentes com a lógica de produção, circulação e recepção de textos em redes sociais. Para tanto, o gênero se alimenta fortemente de signos da cultura digital e se vale dos recursos técnicos e estéticos da plataforma do *Twitter* para constituição narrativa, o que o insere no âmbito da literatura eletrônica de terceira geração (Flores 2020).

Também destacamos como características dos tuitromances que os recursos hipermidiáticos usados ajudam na constituição de verossimilhança, economia de caracteres e dinamicidade das obras, criando narrativas icônico-vídeo-verbais. Ademais, observamos que os textos se mostraram interativos para autores e leitores por meios indiretos, com retuites, curtidas, comentários e seguindo-se o perfil onde os textos se encontram; e por meios diretos, com negociação entre autor e leitores quanto aos desdobramentos do enredo. Além disso, observamos que tais obras não têm título, de modo que os metadados de publicação disponíveis são apenas o nome e “@” identificador do perfil, data, hora e o rótulo de origem.

Por outro lado, quando analisamos “Descobri um assassinato no Twitter”, “#RedMonkey” e “Boi” em busca de mais elementos constitutivos do gênero, observamos que, apesar das semelhanças, esses três tuitromances possuem contextos e processos de escrita, circulação e recepção distintos. A obra brasileira, “Boi”, explora alguns recursos hipermidiáticos da rede, mas se vale em maior parte da linguagem verbal, em detrimento de recursos não verbais. Essa é uma característica da qual as outras duas se distanciam. A história de “Boi” poderia ser contada sem utilizar GIFs e imagens, os quais têm caráter mais periférico no texto; já “Descobri um assassinato no Twitter” e “#RedMonkey” não poderiam prescindir desses signos, pois estes assumem funções centrais no enredo.

De maneira geral, porém, pode-se dizer que diferentes recursos sígnicos oriundos da cultura digital e da cultura pop (como memes e GIFs) estão presentes nas três narrativas (ainda que em diferentes graus), criando textos típicos da terceira geração da literatura eletrônica pela exploração de dinâmicas comunicacionais das redes sociais e outros recursos da *web 2.0*, como a integração entre diferentes plataformas. Observa-se, nesse sentido, um importante processo de como a literatura, na condição de campo inespecífico (Garramuño 2014), transforma-se para ocupar novos espaços e se fazer presente na vida cotidiana das pessoas por meio de mídias constantemente acessadas em *smartphones*.

Quanto à evolução estrutural do gênero, podemos marcar dois contextos distintos para os tuitromances: antes e depois da criação do recurso fio. Anteriormente, por contingências técnicas, havia mais limitações na produção, divulgação e recepção de textos longos, porque os protocolos de leitura impostos pela plataforma não seguiam a ordem das postagens na *timeline*. Além disso, publicações compostas de vários tuítes sem uma conexão automática tinham menos eficácia no compartilhamento, pois um usuário teria de retuitar cada postagem da sequência narrativa, além de deixá-la sujeita a rupturas, seja pela inserção de novos comentários fora da ordem esperada, seja pela exclusão de tuítes, como ficou demonstrado em “Boi”.

O fio não apenas contribui para amenizar barreiras e limitações do *Twitter*, como potencializa a escrita de mais textos. Isso é perceptível através de concursos literários que celebram a escrita em fios e a grande quantidade de curtidas, retuítes e comentários que cada obra alcança nesses certames. Trata-se, pois, de ferramenta importante, que contribui para a escrita tuiterrária e sua popularização. Cumpre, no futuro, continuar acompanhando os desdobramentos do gênero tuiterroromance e verificar se outros recursos técnicos a serem acrescentados pelo *Twitter* também terão impacto direto sobre as narrativas literárias na plataforma.

## AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

## OBRAS CITADAS

ACIMAN, Alexander & Emmett Rensin. *Twitterature: The World's Greatest Books in Twenty Tweets or Less*. London: Penguin, 2009.

ASLAM, Salman. *Twitter by the Numbers: Stats, Demographics & Fun Facts*. Omnicore Agency, 22 fev. 22. Disponível em: <https://www.omnicoreagency.com/twitter-statistics/>.

BEGINES, Concepción Torres. *Novelas en Twitter: el fenómeno de la narrativa en 140 caracteres*. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, Madrid, 54, p. 208-220, 2014. Disponível em: <https://idus.us.es/handle/11441/68579>.

FLORES, Leonardo. *Literatura eletrônica de terceira geração*. Trad. Andréa Catropa da Silva. *DATJournal*, v. 6, n. 1, p. 355-371, 2021.

GARCÍA, Nela [@nelagarnela]. *A ver, tengo que contar esto porque estoy FLIPANDO. El otro día me encontré este móvil por la calle*. *Twitter*, 20 ago. 2018. Disponível em: <https://twitter.com/nelagarnela/status/1031480480401686528>.

GARRAMUÑO, Florencia. *Frutos estranhos: sobre a inespecificidade na estética contemporânea*. Rio de Janeiro: Rocco, 2014.

GSHOW. 'Eu, a Vó e a Boi': thread no *Twitter* inspirou a série; relembre história que viralizou na web!. *GSHOW*, Rio de Janeiro, 17 nov. 2021. Disponível em: <https://gshow.globo.com/tudo-mais/viralizou/noticia/thread-no-twitter-inspirou-a-serie-eu-a-vo-e-a-boi-relembre-a-historia-que-viralizou-na-web.ghtml>.

HALE, Raelynne M. *An Ecocritical Approach to Mexican and Colombian Brief Fiction, 2000-2015*. Tese (Doutorado em Filosofia) – University of California, Riverside, 2018. Disponível em: <https://escholarship.org/uc/item/8pp6r2qk>.

HANZO, Eduardo [@EduardoHanzo]. essa briga entre katy perry e taylor boleteira não é a primeira feud entre mulheres bem sucedidas em seus campos. *Twitter*, 10 jun. 2017. Disponível em: <https://twitter.com/EduardoHanzo/status/873634349824061440>.

HAYLES, N. Katherine. *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário*. São Paulo: Global, 2009.

JENKINS, Henri, Sam Ford & Joshua Green. *Spreadable media: creating value and meaning in a networked culture*. New York: New York U P, 2013.

A LITERARY history of Twitter. *The Telegraph*, 14 out. 2011. Disponível em: <https://www.telegraph.co.uk/technology/twitter/8827739/A-literary-history-of-twitter.html>.

MONTIEL, Daniel Escandell. Tuitertura: la frontera de la microliteratura en el espacio digital. *Iberical. Revue d'Études Ibériques et Ibéro-américaines*, Paris, v. 5, p. 37-48. 2014. Disponível em: <https://e-space.mmu.ac.uk/620980/>.

MR. BRIGHTSIDE [@plot\_tuit]. ¡@Policia! Acabo de resolver un crimen a través de Twitter y tenéis que tomar cartas en el asunto inmediatamente. *Twitter*, 2 jun. 2018. Disponível em: [https://twitter.com/plot\\_tuit/status/1002904687891410944](https://twitter.com/plot_tuit/status/1002904687891410944).

RECUERO, Raquel. *Introdução a análise de redes sociais online*. Salvador: Coleção Cibercultura, 2017.

RETTBERG, Scott. Collaborative Narrative. Marie-Laure Ryan, Lori Emerson & Benjamim Robertson, eds. *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins U P, 2014. 78-80.

SOLDÁN, Edmundo Paz. Cristina Rivera Garza's Tweets. *Hispanic Issues On Line*, Minneapolis, 9, p. 38-39, 2012. Disponível em: [https://conservancy.umn.edu/bitstream/handle/11299/183213/hiol\\_09\\_03\\_pazsoldan\\_cristinariveragarza.pdf](https://conservancy.umn.edu/bitstream/handle/11299/183213/hiol_09_03_pazsoldan_cristinariveragarza.pdf).

---

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

---

### MUDANÇAS TECNOCULTURAIS NO ATO DA LEITURA: TEMA E HORIZONTE EM KENTUCKY ROUTE ZERO

Natalia Corbello<sup>1</sup>(UEM/CNPq)  
e Liliam Cristina Marins<sup>2</sup>(UEM)

RESUMO: O artigo investiga a construção de efeitos estéticos entre videogames e seus jogadores, tomando por base a tradição acadêmica da teoria literária e trazendo como exemplo de análise o jogo *Kentucky Route Zero* (Cardboard Computer 2020). Partimos de uma abordagem interdisciplinar que incorpora a teoria do efeito de Wolfgang Iser (1996, 1999) à área de *game studies*, buscando responder à seguinte pergunta: para o jogador, como se dá o processo de construção de sentidos em uma mídia em que é convidado a interferir diretamente na materialização textual da obra através de sua agência? Nossos esforços investigativos nos levam a propor, baseando-nos em Murray (2003) e Juul (2019), uma adaptação da teoria do efeito de Iser para a arte dos videogames, a pertinência da qual é subsequentemente testada através da análise de um jogo específico. Os resultados da pesquisa parecem indicar uma nova configuração tecnocultural dos atos de recepção e interpretação, na qual 1) o jogador concretiza a materialidade textual através de suas escolhas e 2) as escolhas não tomadas pelo jogador ainda são incorporadas à estrutura de tema e horizonte da obra, e podem contribuir para a construção de sentidos tanto quanto as decisões efetivamente tomadas.

PALAVRAS-CHAVE: Teoria do efeito estético; Game studies; Videogames; *Kentucky Route Zero*.

### TECHNOCULTURAL CHANGES IN THE ACT OF READING: THEME AND HORIZON IN KENTUCKY ROUTE ZERO

ABSTRACT: This research paper explores the aesthetic response of players towards videogames, drawing from the theoretical framework of literary theory. It offers an analysis of the game *Kentucky Route Zero* (Cardboard Computer, 2020) as an exemplar. Adopting an interdisciplinary approach, we integrate Wolfgang Iser's (1996, 1999) response theory into the field of game studies. Our central objective is to address the following question: How do players engage in the process of meaning-production within a medium that actively invites their direct intervention in the materialization of the artwork through their agency? Informed by Murray (2003) and Juul (2019), we propose an adaptation of Iser's response theory to the realm of videogames. Subsequently, we test the applicability of this framework through a detailed analysis of a specific game. The findings suggest the emergence of a novel technocultural configuration of reception and interpretation. Firstly, the player's choices

<sup>1</sup> [natacorbello@gmail.com](mailto:natacorbello@gmail.com) - <https://orcid.org/0000-0002-6500-3670>

<sup>2</sup> [liliamchris@hotmail.com](mailto:liliamchris@hotmail.com) - <https://orcid.org/0000-0002-9954-4985>



actively shape the textual materiality of the game. Secondly, even decisions not made by the player are integrated into the thematic and structural fabric of the artwork. Such unmade choices hold significance in the meaning-production process, comparable to the decisions that are effectively chosen by the player.

KEYWORDS: Aesthetic response theory; Game studies; Videogames; *Kentucky Route Zero*.

Recebido em 10 de novembro de 2022. Aprovado em 25 de abril de 2023.

## INTRODUÇÃO

*Kentucky Route Zero*, da desenvolvedora Cardboard Computer (2020a), é apresentado em seu website oficial como um “jogo de aventura de realismo mágico sobre uma rodovia secreta que se estende pelas cavernas abaixo de Kentucky e sobre as pessoas misteriosas que viajam por ela” (Cardboard Computer 2020b: s/p; tradução nossa).<sup>3</sup> Referenciando tradições artísticas provenientes da literatura e do teatro, além de gêneros culturais lúdicos e digitais anteriores aos videogames – como RPGs de mesa, jogos de aventura de base verbo-textual e hiperficção –, *Kentucky Route Zero* recruta todo um arsenal artístico para construir uma narrativa sobre pobreza e recessão em um período não especificado da história estadunidense. O jogador acompanha as vidas precárias de uma série de personagens pela realidade mágica de um Kentucky ficcional, navegando por suas subjetividades, suas histórias e suas relações interpessoais. Indo na contramão de seus contemporâneos, *Kentucky Route Zero* é um videogame construído sobre uma imensa carga de texto verbal. Apesar da possibilidade concedida ao jogador de explorar espaços visualmente apresentados, é no diálogo entre os personagens que o jogo e sua narrativa verdadeiramente se desenvolvem. Nesse processo, o jogador é chamado a se identificar ora com um, ora com outro personagem, selecionando entre opções de diálogo e divagações reflexivas para descobrir suas identidades, seus relacionamentos e seus destinos.

É em grande medida devido à importância de sua construção verbal e às raízes tanto lúdicas quanto literárias de sua composição poética que *Kentucky Route Zero* foi selecionado como exemplo de análise para o presente artigo. No decorrer das próximas páginas, buscaremos responder, partindo das bases já assentadas pela teoria literária, à seguinte questão norteadora: para o jogador de um videogame, como se dá o processo de construção de sentidos em uma mídia em que este é convidado a interferir diretamente na materialização textual da obra através de sua agência? Para tanto, recorreremos principalmente à teoria do efeito estético de Wolfgang Iser (1996, 1999), complementando-a com discussões teóricas acerca da estética do meio digital (Murray 2003) e da poética dos videogames (Juul 2019), de modo a atender às especificidades do objeto de análise.

Portanto, adotamos o objetivo geral de compreender como se dá o processo de construção de efeitos estéticos em um videogame narrativo, partindo do paradigma

<sup>3</sup> “Kentucky Route Zero is a magical realist adventure game about a secret highway running through the caves beneath Kentucky, and the mysterious folks who travel it.”



ma inicial fornecido pela teoria da narrativa literária. Nesse processo, pretendemos destacar as especificidades proporcionadas por esse novo objeto de estudo e adaptar a teoria literária de modo que possa atender também a essas especificidades. Adicionalmente, esperamos que o presente trabalho possa demonstrar a pertinência da literatura e da teoria literária para a compreensão acadêmica das novas práticas artísticas, culturais e multimodais se desenvolvendo atualmente no meio digital, buscando uma abordagem interdisciplinar que ajude a localizar essas novas práticas em uma tradição sócio-histórica mais ampla.

## A TEORIA DO EFEITO ESTÉTICO E A ARTE DOS VIDEOGAMES

Em *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*, publicado no Brasil em dois volumes, Wolfgang Iser (1996, 1999) elabora uma teoria textual sobre o processo de formação de sentidos que ocorre na interação entre texto literário e leitor. Seguindo uma proposta hermenêutica diretamente contraposta à antiga norma clássica de interpretação, que buscava encontrar um significado único e estável escondido por trás do texto, a teoria do efeito de Iser – respondendo a um clima cultural, artístico e acadêmico que, desde a década de 1960, já não é mais bem servido pela antiga norma – entende o texto como incompleto sem a contribuição criativa do leitor. O conceito de obra literária passa, então, a incluir a concretização da leitura na sua própria definição: “A obra é o ser constituído do texto na consciência do leitor” (Iser 1996: 51).

Tal mudança de paradigma na teoria literária tanto serve de indício quanto contribui para um processo de mudança cultural e social mais amplo, caracterizado pelo deslocamento progressivo, em direção ao receptor, do foco do processo artístico, antes centrado na figura do autor. Passando pelo modernismo e pelo chamado pós-modernismo na cena da arte, chega-se, nos últimos anos do século XX, a uma revolução tecnológica e tecnocultural que abre novas portas e marca profundamente as práticas expressivas de nossa época. O computador, por exemplo, traz à literatura uma nova possibilidade de manipular e apresentar a linguagem verbal, facilitando a inclusão da participação do leitor no processo de consolidação textual da obra.

Por um breve período, o gênero emergente do hipertexto literário (também chamado de “ficção hipertextual” ou “hiperficção”) pareceu trazer consigo a promessa de uma modificação radical na estrutura da literatura como fora conhecida até então – e mesmo concretizar, na prática, algumas meditações teóricas como as feitas por Barthes (1999: 12-13) em *S/Z*, ao descrever a pluralidade da galáxia de significantes em seus “textos escrevíveis”. É se aliando a esse raciocínio que o pesquisador e artista digital Stuart Moulthrop, no fim da década de 1980, afirma que os sistemas de hipertexto surgem como a implementação prática de um movimento conceitual que, na teoria textual, rejeitava as hierarquias autoritárias e logocêntricas da linguagem (Murray 2003: 132). É também nesse sentido que George Landow (1992: 117), um pioneiro na pesquisa dos hipertextos digitais, conceitua o receptor desses objetos como um “autor-leitor ativo” (*active author-reader*), sendo mesmo a Landow frequente-

mente atribuída a criação do termo *wreader* (Aarseth 1997: 173), um amálgama entre as palavras *writer* e *reader* que pretende designar o processo peculiar de leitura-interação com hipertextos. Portanto, ao permitir que o leitor navegue por links textuais que o encaminham a diferentes passagens, e ao conceder ao leitor a capacidade de decidir quais links escolher em detrimento de outros, o hipertexto (literário ou não) possibilita a materialização de uma ordenação textual altamente personalizada e potencialmente diferente para cada nova leitura.

Isto posto, percebe-se a pertinência da estética da recepção e da teoria do efeito para o estudo de objetos digitais textualmente múltiplos, sejam eles considerados videogames, como é o caso de *Kentucky Route Zero*, ou hipertextos literários mais tradicionais. Se, sob a estética da recepção, o “significado” de um texto se estilhaça em múltiplos efeitos e sentidos derivados da interação texto-leitor, em obras digitais como as anteriormente mencionadas, essa multiplicidade se alastra também para a materialidade textual da obra. Isso significa que, atualmente, no contato com a obra de arte, lidamos não somente com múltiplas concretizações interpretativas de um mesmo corpo textual, mas também com múltiplas concretizações textuais derivadas das diferentes escolhas tomadas pelo leitor/jogador no seu ato de navegar o corpo da obra.

Essa estrutura poética levanta novos questionamentos de pesquisa: que efeitos podem emergir de uma escolha específica, quando comparada às outras escolhas disponíveis? E que efeitos podem emergir para o leitor/jogador quando este é confrontado com a própria necessidade de escolher (ou seja, optar por determinados caminhos em detrimento de outros)? Considerando a história e as bases da teoria do efeito, acreditamos que ela pode ser uma aliada inestimável na tarefa de esboçar respostas para essas perguntas. Pensando nisso, discutiremos a seguir alguns dos conceitos desenvolvidos por Iser (1996, 1999) em *O ato da leitura*, visando a recuperá-los, nas seções subsequentes, como princípios analíticos para a abordagem do videogame selecionado.

Ao discutir seu modelo histórico-funcional, Iser menciona que a principal função das estratégias de composição textual é organizar as relações internas do texto, o qual será atualizado no ato da leitura (Iser 1996: 178). Isso envolve não apenas um processo de seleção de normas sociais e literárias, mas também um processo de (re) combinação dessas normas, que passam a se relacionar intratextualmente de forma original e exigem do leitor, por sua vez, que execute um processo de síntese. Essa combinação de normas díspares, selecionadas dos sistemas sociais e literário-artistas de uma determinada época, é o que motiva Iser (1996: 179-180) a pensar o texto literário como um sistema perspectivístico – em outras palavras, o texto é tecido por perspectivas diversas que o leitor terá de relacionar e conciliar durante a leitura, e com as quais terá de interagir. É para explicar como exatamente o leitor se movimenta por essas diferentes perspectivas, tecendo relações entre elas, que Iser desenvolve os conceitos de *estrutura de tema e horizonte* e de *ponto de vista em movimento*. Segundo o autor, a perspectividade interna ao texto possui uma determinada estrutura, pela qual se regula a combinação dos elementos selecionados e a coordenação

das diversas perspectivas – essa é a estrutura de tema e horizonte. Iser a descreve da seguinte maneira:

Tudo que [o leitor] vê, ou seja, em que “se fixa” em um determinado momento, converte-se em tema. Esse tema, no entanto, sempre se põe perante o horizonte dos outros segmentos nos quais antes se situava. [...] Ora, o horizonte, em que se insere o leitor, não é arbitrário; ele se constitui a partir dos segmentos que foram tema nas fases anteriores da leitura. Se o leitor se concentra por exemplo em uma determinada conduta do herói, que para ele se torna tema, o horizonte, que provoca sua reação, sempre é condicionado por um segmento da perspectiva do narrador ou dos personagens secundários, da ação do herói e da ficção do leitor. (Iser 1996: 181)

A estrutura de tema e horizonte evidencia e esquematiza, portanto, o próprio processo de apreensão do leitor: cada segmento é interpretado à luz daqueles que o antecederam e virá a contextualizar seus sucessores, em um processo constante de recuperação, antecipação e eventual modificação das interações possíveis entre as perspectivas textuais na mente do leitor. Isso porque a “apreensão de objetos estéticos tecidos por textos ficcionais tem sua peculiaridade em sermos pontos de vista movendo-nos por dentro do que devemos apreender” (Iser 1999: 12). Entra aqui a necessária discussão sobre o ponto de vista em movimento do leitor. Este se organiza sobre um eixo temporal que manipula memória e antecipação na síntese do presente, recuperando os conhecimentos sedimentados de modo a direcionar as expectativas sobre os desenvolvimentos futuros. Nesse diálogo temporal, tanto a memória serve de horizonte para a interpretação dos temas presentes e futuros quanto as novas descobertas textuais servem para reavivar e modificar, sob uma nova luz, a memória já sedimentada. É nesse sentido que Iser afirma:

O ponto de vista em movimento designa a maneira como o leitor está presente no texto. A presença se define como estruturação do texto capaz de desenvolver-se nos horizontes interiores de memória e expectativa. O movimento dialético daí resultante promove uma modificação constante da memória, assim como uma crescente complexidade da expectativa. (Iser 1999: 28)

Desse modo, os conceitos de sistema de perspectividade, de estrutura de tema e horizonte e de ponto de vista em movimento do leitor trabalham conjuntamente para explicar, visando a uma teoria do efeito para o texto literário, o movimento percorrido pelo leitor na sua tarefa de construir o texto como objeto estético. A nosso ver, também para o estudo da recepção e do efeito na arte dos videogames, os conceitos em questão são extremamente pertinentes, uma vez que esses objetos digitais e multimodais também se constroem a partir de múltiplas perspectivas – as quais afetam não apenas o plano interpretativo, mas condicionam também inúmeras possibilidades de concretização da materialidade textual, conforme as escolhas do receptor.

## COMPLEMENTAÇÕES TEÓRICAS

Para não incorrer no equívoco de transpor acriticamente uma teoria pensada dentro do contexto de uma forma de arte específica – a literatura – para outros contextos, dedicaremos esta seção a complementar as considerações de Iser (1996, 1999) com autores e teorias associados à área de *game studies* e ao estudo do meio digital. Quando se trata de isolar a característica do meio digital e da arte dos videogames que mais os difere das mídias e formas de arte anteriores, um bom começo é esboçado pelo importantíssimo livro de Janet Murray (2003), *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, originalmente publicado no ano de 1997.

Na obra, a autora desbrava a tentativa de teorizar os processos poéticos e estéticos implicados na construção e recepção de narrativas no emergente meio digital. Dentre as características particulares que a autora identifica no meio e nas produções artísticas a ele associadas, a que talvez mereça mais destaque, por sua reverberação e relevância até os dias atuais, é o conceito de *agência*. Para a autora, a agência é “ a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (Murray 2003: 127). Portanto, trata-se da capacidade de um interator ou jogador de agir dentro de um ambiente virtual e digital, influenciando sua materialidade e modificando perceptivelmente seus rumos de forma motivada. No caso de *Kentucky Route Zero*, um videogame narrativo, o jogador será com frequência chamado a agir escolhendo entre opções de diálogo disponíveis para os personagens que acompanha. Como a agência é um elemento que está na base composicional de qualquer videogame, nossos esforços dialógicos levá-la-ão em consideração ao empregarmos a teoria de Iser (1996, 1999) à análise de jogos. Cabe pensar, por exemplo, se no contexto de uma narrativa criada no meio digital, a agência poderia caracterizar a perspectiva do jogador dentro da estrutura de tema e horizonte da obra, registrando a modificação de seu ponto de vista através das mudanças na materialidade textual engendradas por suas decisões e escolhas.

Outra importante propriedade das narrativas digitais elencada por Murray – esta diretamente relacionada ao computador como sua tecnologia mãe e hospedeira – é a *procedimentalidade*, referente a sua “ distintiva capacidade de executar uma série de regras” (Murray 2003: 78). O caráter procedimental do computador e dos videogames nada mais é que sua capacidade de compreender e executar processos – os quais, por sua vez, são constituídos por *regras* que determinam seu funcionamento. O direcionamento a partir de regras é, portanto, outra característica distintiva para a qual convergem tanto a configuração do computador quanto a estrutura formal dos videogames. A maioria dos teóricos da área concorda que a composição a partir de regras é uma propriedade essencial dos jogos (Juul 2019: 39-52); e, na passagem para o digital, serão ainda muitos os pesquisadores que defenderão a posição de que videogames (como um subtipo especial de jogo) também precisam ser baseados, como seus antecessores, em regras e/ou objetivos (Eskelinen 2001; Frasca 2001; Salen, Zimmerman 2004). Como pontua Jesper Juul, teórico da área de *game studies*, as regras podem parecer a princípio limitadoras e antitéticas à agência e à liberdade

do jogador; porém, é justamente aí que reside o paradoxo de sua existência, pois é só dentro de um ambiente regrado e limitado que as escolhas do jogador podem se tornar significativas: “Regras especificam limitações e possibilidades. Elas proíbem os jogadores de executar ações [...], mas também adicionam significado às ações permitidas, e isso oferece aos jogadores ações significativas que não estariam disponíveis de outra maneira; regras dão estrutura aos jogos” (Juul 2019: 63).

Se, seguindo o exemplo de Juul (2019: 61), tomarmos o conceito de “regra”, de forma ampla, como significando todos os aspectos inegociáveis de um jogo que tanto limitam quanto possibilitam as ações do jogador, então podemos supor que, mesmo em um videogame altamente narrativo – que não ofereça nenhum embate, nenhuma competição e nenhum estado explícito de vitória ou derrota –, todas as possibilidades de agência do jogador ainda são ditadas pelas regras. Se podemos controlar determinado personagem e não outro, se podemos interagir com determinados objetos, mas não com outros, é porque as regras programadas pelo autor/desenvolvedor permitem ou não essas (inter)ações. Riccardo Fassone (2018) chega mesmo a defender que a mediação do computador garante aos videogames uma excepcionalidade em relação a outros tipos de jogos: “Videogames são excepcionais porque requerem dos jogadores que confiem suas experiências de jogo a uma entidade digital não humana, cujo papel é gerenciar o progresso através do armazenamento, suporte, execução e reforço das regras.” (Fassone 2018: 12; tradução nossa).<sup>4</sup> É essa excepcionalidade que motiva o autor a pensar o código como uma estrutura “inflexível” (Fassone 2018: 13) e o videogame como um objeto “autoritário” (Fassone 2018: 15). Considerando, portanto, a natureza regrada do nosso objeto de estudo, cabe perguntar, tendo em vista as bases teóricas fornecidas por Iser (1996, 1999), se as regras não poderiam representar, dentro de um videogame, sua própria perspectiva, criando determinados efeitos de sentido justamente ao interagirem com as demais perspectivas que compõem o texto.

#### **UMA ANÁLISE DO EFEITO ESTÉTICO EM KENTUCKY ROUTE ZERO**

Tendo em vista nossa proposta de revisão, que pretende se adequar às especificidades de um novo objeto, propomos duas adições teóricas baseadas na seção anterior. Primeiramente, pode ser útil pensar para os videogames uma nova perspectiva que venha se aliar às mais tradicionais perspectivas dos personagens, do narrador e do leitor implícito, pensadas por Iser (1996: 179) para a literatura: seria esta a perspectiva das regras, responsável por definir as possibilidades e limitações dentro das quais o ponto de vista do jogador se movimentará. Em segundo lugar, esse ponto de vista pertinente ao jogador precisa se adequar para dar conta de uma nova característica, talvez a principal diferenciadora dos videogames como uma forma de arte distinta: a presença de um interator agente que pode modificar materialmente o dire-

4 “Video games are exceptional because they require players to entrust their play to a non-human digital entity, whose role is to handle progress by storing, upholding, executing, and enforcing its rules.”

cionamento da obra. Dessa forma, podemos nos referir a um *ponto de vista agencial em movimento*, que deixa registrado no discurso da obra o caminho que o jogador percorre a partir das decisões e escolhas que toma.

Portanto, comecemos elaborando a perspectiva das regras em *Kentucky Route Zero*. Lidamos, aqui, com um “jogo” pouco tradicional, que não apresenta competição, objetivos claros ou estados bem definidos de “vitória” e “derrota”. No entanto, como já mencionado, a excepcionalidade dos videogames reside no fato de esses objetos serem mediados por uma máquina computante de predisposição “autoritária”, que define todos os seus componentes a partir das regras e processos inscritos em um código “inflexível” (Fassone 2018). Por isso, em *Kentucky Route Zero*, podemos considerar como pertencendo ao âmbito das regras todas as interações possíveis com o espaço virtual e com as opções de diálogo disponibilizadas. É significativo que, nas interações dialógicas, as regras determinem que *precisamos* escolher entre as opções limitadas fornecidas pelo sistema, e que podemos escolher *apenas* uma opção entre as disponíveis. Na maioria dos casos, isso resulta em uma sensação angustiante de se estar perdendo algo importante potencialmente contido nas opções não selecionadas, e serve para regular a liberdade e a agência do jogador sobre o sistema do jogo, de modo a espelhar a falta de agência que os personagens de *Kentucky*, presumivelmente, também sentem em relação a suas próprias vidas precarizadas. Em um movimento de forçada empatia, a perspectiva das regras submete a agência do jogador às perspectivas dos personagens, tecendo o argumento de que, ali, o papel do interator não é o de se tornar o herói de sua própria história, ou de modificar a vida daqueles sob seu comando; mas sim o de explorar as identidades outras desse grupo díspar de pessoas que virá a conhecer, contemplando uma história que não é a sua, e cujas principais tragédias não será capaz de evitar.

O jogador inicia a história acompanhando apenas o personagem Conway, um caminhoneiro que busca o endereço “5 Dogwood Drive” com o objetivo de fazer uma última entrega para a loja de antiguidades na qual trabalha, antes de seu fechamento. Para encontrar o endereço, Conway é direcionado a pegar a rodovia Zero, uma busca que o colocará no caminho dos demais personagens que passarão a constituir seu grupo. Shannon, que conserta eletrônicos antigos, também está prestes a perder seu negócio e está em busca de sua prima, Weaver; Ezra é uma criança que foi abandonada pela família; Jonhny e Junebug são dois andróides fugitivos, construídos para o trabalho nas minas, que decidiram abandonar sua função primária em busca de uma vida melhor. Ao interagir com o jogo, a perspectiva das regras determina que o jogador transite por essas identidades, ora explorando diferentes facetas da perspectiva de um mesmo personagem, ora se aliando à perspectiva de um personagem em detrimento de outros. Ao empregar sua agência para escolher entre as opções disponíveis, o jogador se movimenta pela obra, materializando-a textualmente, em um processo que caracteriza o ponto de vista agencial em movimento que propomos como ferramenta teórica para a arte dos videogames. Um bom exemplo pode ser identificado no início do jogo, quando Conway se encontra com Weaver para pedir direções. Seguindo um modelo que se repetirá durante a conversa, Weaver faz a Conway três perguntas em rápida sucessão relacionadas a um mesmo tópico. O jogador, então,

tem a possibilidade de escolher qual das três perguntas prefere responder. Weaver, no entanto, dará prosseguimento à conversa sem retornar às perguntas não respondidas, o que torna cada resposta mutuamente excludente em relação às outras. Uma instância desse acontecimento decorre da seguinte maneira:

Com o que você trabalha? É muito difícil ou você gosta bastante? Eu já fui uma matemática. Você está procurando por algo em particular aqui?

CONWAY: Eu faço entregas para uma pequena loja de antiguidades.

CONWAY: É melhor do que estar em uma vala.

CONWAY: Estou procurando pela rodovia Zero.

(Cardboard Computer 2020a: s/p; tradução nossa)<sup>5</sup>

Nota-se que a necessidade de escolher, imposta pelas regras do jogo, obrigatoriamente direcionará a atenção do jogador e o desenvolvimento posterior da conversa por um caminho em detrimento dos outros. Dessa forma, se, no momento imediatamente anterior à escolha, todas as opções se apresentam como tema (sendo acompanhadas pelo horizonte proporcionado por toda a conversa trocada até ali), o ato da escolha afunila a tematização sobre uma única possibilidade, transformando suas alternativas em horizonte. Esse efeito é corroborado pela apresentação gráfica do texto, uma vez que só as opções efetivamente escolhidas ficam registradas para uma eventual consulta posterior e as demais desaparecem de vista. Portanto, a agência do jogador navega pelas limitações impostas pelas regras de modo a tematizar, no horizonte das opções possíveis, aquelas que mais lhe interessam e que efetivamente comporão as interações entre os personagens que povoam o mundo ficcional.

No entanto, é pertinente notar que mesmo as opções não escolhidas – apesar de não ficarem textualmente registradas – podem ser recuperadas pelo fluxo entre memória e expectativa que caracteriza o ponto de vista em movimento, sendo posteriormente tematizadas e efetivamente transformadas sob a luz de novas informações. No caso acima, por exemplo, se o jogador opta por tematizar a escolha que poderá ajudá-lo a descobrir o paradeiro da rodovia Zero (opção 3), as informações sobre o trabalho de Conway são momentaneamente postas de lado. No entanto, no avançar do jogo, o jogador terá a oportunidade de descobrir mais sobre a vida de Conway. Seus padrões, Ira e Lysette, são amigos íntimos de Conway e o tem empregado pela maior parte de sua vida. Os problemas de Conway com o alcoolismo, no entanto, causaram inúmeros atritos entre os três no decorrer dos anos, culminando na morte do filho de Ira e Lysette, que cai de um telhado enquanto substituía Conway em um serviço que este último estava muito embriagado para cumprir. Ao tomar ciência dessas informações, resta ao jogador ponderar sobre a culpa que Conway carrega em relação ao evento, e mentalmente recuperar e reinterpretar uma possibi-

---

<sup>5</sup> “What do you do for work? Is it too difficult or do you like it very much? I was once a mathematician. Are you looking for something in particular here?  
CONWAY: I drive deliveries for a small antique shop.  
CONWAY: It’s better than being in a ditch.  
CONWAY: I’m looking for the Zero.”

lidade de resposta oferecida, mas talvez inicialmente ignorada, como: “É melhor do que estar em uma vala”.

Pode ocorrer também que as opções simultaneamente oferecidas, em especial quando se referem a personagens diferentes, sirvam mutuamente de horizonte à tematização umas das outras. Ainda na busca pelo endereço “5 Dogwood Drive”, Conway, agora acompanhado de Shannon, é levado a um escritório de burocracia kafkiana. A dupla é intimada a preencher infindáveis formulários e a andar em círculos, conversando ora com um, ora com outro escriturário. Na conversa com cada um dos funcionários, o jogador pode optar entre se aliar à perspectiva de Conway ou à perspectiva de Shannon, com resultados muito diferentes: Conway seguirá educadamente obedecendo às ordens burocráticas e andando em círculos, ao passo que Shannon interromperá bruscamente a conversa para conseguir a informação necessária. As regras determinam que seguir apenas a perspectiva de Conway colocará o jogador em um *loop* sem fim, de modo que é somente adotando a perspectiva de Shannon que o jogo pode progredir. Dessa forma, a perspectiva das regras trabalha de modo a construir o sentido da necessidade de uma rede de apoio entre pessoas em situações precarizadas. Apesar da vulnerabilidade na qual ambos os personagens se encontram, devido à iminente perda de suas fontes de renda, e apesar de sua impotência frente a um sistema burocrático que se mostra indiferente a suas demandas humanas, é na combinação de suas habilidades que a dupla consegue encontrar um jeito de prosseguir. O que é mais notável, no entanto, é que a justaposição das perspectivas dos dois personagens, a qual oferece ao jogador duas possibilidades distintas de ação, serve para acentuar a diferença entre eles e caracterizá-los mais a fundo: o temperamento brando e submisso de Conway é contrastado pela assertividade de Shannon, e vice-versa. Um exemplo similar pode ser destacado em outro ponto da história, em que o grupo, agora com mais integrantes, cruza o caminho de um velho senhor, um antigo professor universitário que ainda remói o fracasso de seu principal projeto. O senhor dirige ao grupo a seguinte pergunta:

Vocês têm ideia do que é dedicar toda a sua vida à construção de algo, e então ter que observar sentado e impotente enquanto seu trabalho se transforma em ruínas?

CONWAY: Faço entregas para uma pequena loja de antiguidades, e estamos fechando.

SHANNON: Conserto televisores e estou prestes a perder o arrendamento da minha oficina.

EZRA: Minha família desapareceu; Julian e eu não sabemos o que fazer.

JUNEBUG: Na verdade, não.

(CARDBOARD COMPUTER, 2020a, tradução nossa)<sup>6</sup>

<sup>6</sup> “Do you have any idea what it’s like to spend your life building something, and then sit powerlessly as your work declined into ruin?”

CONWAY: I drive deliveries for a small antique shop, and we’re closing down.

SHANNON: I fix TVs and I’m about to lose the lease on my workshop.

EZRA: My family disappeared; Julian and me don’t know what to do.

JUNEBUG: Not really.”



Em casos como este, apesar de o jogador precisar tematizar uma escolha para dar prosseguimento ao jogo, é notável que cada escolha, individualmente, funciona como tema do horizonte de informações já descobertas pelo jogador em momentos anteriores. Cada escolha sintetiza a trajetória de um personagem, destacando também os motivos que os levaram a se juntar ao grupo e os trouxeram até ali. Adicionalmente, a justaposição das diferentes respostas à mesma pergunta serve para acentuar aquilo que mantém unido esse grupo de estranhos: a experiência da perda e da instabilidade em meio a uma economia em crise. Pondo suas dores em perspectiva em relação às dores dos demais, essa justaposição serve como estrutura composicional que, como destacava Iser (1996: 180), não apenas modifica a visão geral construída pelo jogador sobre um mesmo objeto, mas também transforma sua visão sobre cada perspectiva isolada de um personagem, a partir do que as outras têm a oferecer.

Fica demonstrado, portanto, como o ponto de vista agencial do jogador se movimenta por entre as possibilidades e limitações definidas pela perspectiva das regras, dando forma à obra a partir da estrutura dinâmica de tema e horizonte. Vimos anteriormente que uma novidade relacionada à arte digital é a presença de um jogador agente capaz de concretizar muitas materializações textuais possíveis a partir da combinação das decisões efetivamente tomadas no decorrer do jogo. No entanto, mantendo em vista essa nova configuração tecnocultural do ato de recepção, ainda é preciso destacar que, em uma obra como *Kentucky Route Zero*, as opções não selecionadas pelo jogador são igualmente capazes de influenciar os processos estéticos e interpretativos. Nos exemplos acima, evidenciamos como as opções disponíveis podem afetar umas às outras antes do ato de seleção por parte do jogador; como cada seleção é informada pelo horizonte de suas alternativas; e também como opções não escolhidas, já sedimentadas no horizonte global da obra, podem ser recuperadas e tematizadas por desdobramentos futuros.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A centralidade da experiência do leitor na composição da obra de arte como objeto estético, uma perspectiva teórica que revolucionou os estudos literários, adquire ainda mais uma camada de importância ao lidarmos com obras multilineares no ambiente digital – pois, nelas, além de construir os sentidos do texto a partir da materialidade textual, o leitor-jogador também influencia a concretização dessa materialidade. Longe de ultrapassar ou superar as teorias da recepção e do efeito, essa peculiaridade poético-estética, que marca um novo desenvolvimento dos hábitos interpretativos contemporâneos, acentua a importância de recuperar e adaptar tais teorias para que cheguemos a uma compreensão mais matizada da arte digital e de suas configurações tecnoculturais específicas. Dessa forma, esperamos ter contribuído nesse processo de atualização ao pensar a teoria do efeito estético de Wolfgang Iser (1996, 1999) no contexto da arte dos videogames, levando em consideração os aspectos diferenciais da agência do jogador (Murray 2003) e da composição por re-

gras (Juul 2019) que esses objetos apresentam em relação à literatura. Uma análise-modelo do videogame *Kentucky Route Zero* aponta para a conclusão preliminar de que, nessa forma de arte, as opções não selecionadas podem ser tão importantes no processo de construção de sentidos quanto as opções selecionadas, tanto ao servirem de horizonte para o tema da escolha efetivamente tomada pelo jogador, quanto ao serem recuperadas pela dinâmica de memória e expectativa que guia seu ponto de vista agencial em movimento.

## OBRAS CITADAS

AARSETH, Espen. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University, 1997.

BARTHES, Roland. *S/Z*. Lisboa: Edições 70, 1999.

CARDBOARD COMPUTER. *Kentucky Route Zero: TV Edition*. [S. l.]: Annapurna Interactive, 2020a. videogame.

CARDBOARD COMPUTER. *Kentucky Route Zero*. [S. l.]: Cardboard Computer, 2020b. Disponível em: <http://kentuckyroutezero.com/>.

ESKELINEN, Markku. The gaming situation. *Game Studies*, v. 1, n. 1, 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.

FASSONE, Riccardo. *Every game is an island: endings and extremities in video games*. New York: Bloomsbury, 2018.

FRASCA, Gonzalo. *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*. Dissertação (Mestrado em Information Design and Technology) – School of Literature, Communication and Culture, Georgia Institute of Technology. Athens, 2001.

ISER, Wolfgang. *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*. v. 1. Trad. Johannes Kretschmer. São Paulo: 34, 1996.

ISER, Wolfgang. *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*. v. 2. Trad. Johannes Kretschmer. São Paulo: 34, 1999.

JUUL, Jesper. *Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais*. Trad. Alan Richard da Luz. São Paulo: Blucher, 2019.

LANDOW, George P. *Hypertext: the convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore: The Johns Hopkins University, 1992.

MURRAY, Janet. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Trad. Elisa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

SALEN, Katie & Eric Zimmerman. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2004.

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

### IMÁGENES DE LO INIMAGINABLE: MEDIOS IMAGINARIOS Y TECNOLOGÍA DIGITAL EN EL CINE<sup>1</sup>

Fernando Pérez<sup>2</sup> (Universidad Alberto Hurtado)

RESUMEN: Durante su historia, el cine constantemente ha incorporado imágenes de los medios que lo anteceden (pintura, fotografía), de sí mismo como medio y de otros medios contemporáneos posteriores con los que coexiste (video, televisión). Luego de una revisión de cómo se articulan esas imágenes de imágenes a partir de la noción de tropos mediales de Huhtamo, este trabajo se propone abordar la aparición en diversas películas de medios imaginarios que se caracterizan por su inmediatez (en el sentido de Bolter & Grusin), por sus efectos peligrosos sobre la conciencia del usuario y por el modo en que difuminan las fronteras entre dispositivos mediales, cuerpo y subjetividad. Las películas estudiadas incluyen *Proyecto Brainstorm*, de Douglas Trumbull; *Días extraños*, de Kathryn Bigelow; *Hasta el fin del mundo*, de Wim Wenders; *eXistenZ*, de David Cronenberg; y *Reminiscence*, de Lisa Joy. Este trabajo propone leer estas ficciones sobre medios imaginarios como intentos de articular el impacto de los medios digitales sobre la subjetividad, la cultura y sobre otros medios a los que absorbe, como el propio cine.

PALABRAS CLAVES: cine; médios imaginários; tecnología digital.

### IMAGENS DO IMAGINÁVEL: MÍDIAS IMAGINÁRIAS E TECNOLOGIA DIGITAL NO CINEMA

RESUMO: Ao longo de sua história, o cinema constantemente incorporou imagens dos meios que o antecedem (pintura, fotografia), de si mesmo como meio e de outros meios contemporâneos posteriores com os quais coexiste (vídeo, televisão). Após uma revisão de como essas imagens de imagens se articulam a partir da noção de tropos mediais de Huhtamo, este trabalho propõe abordar a aparição em diversos filmes de meios imaginários que se caracterizam por sua imediatez (no sentido de Bolter & Grusin), por seus efeitos perigosos sobre a consciência do usuário e pela forma como difundem as fronteiras entre dispositivos mediais, corpo e subjetividade. Os filmes estudados incluem “Projeot Brainstorm”, de Douglas Trumbull; “Estranhos Prazeres”, de Kathryn Bigelow; “Até o Fim do Mundo”, de Wim Wenders; “eXistenZ”, de David Cronenberg; e “Caminhos da memória”, de Lisa Joy. Este trabalho propõe ler essas ficções sobre meios imaginários como tentativas de articular o impacto dos meios digitais sobre a subjetividade, a cultura e sobre outros meios aos quais absorve, como o próprio

<sup>1</sup> El presente ensayo se inscribe en el proyecto Fondecyt Regular 1221416 “Imágenes de imágenes en el cine: imagen, medio y experiencia”, del que el autor es investigador responsable.

<sup>2</sup> [fperez@uahurtado.cl](mailto:fperez@uahurtado.cl) - <https://orcid.org/0000-0001-9282-4792>



cinema.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; mídias imaginárias; tecnologia digital.

## IMAGES OF THE UNIMAGINABLE: IMAGINARY MEDIA AND DIGITAL TECHNOLOGY IN CINEMA

**ABSTRACT:** Throughout its historical trajectory, cinema has consistently incorporated depictions of itself as a medium, as well as representations of other media forms, whether preceding it (such as painting and photography) or contemporaneous with it (video or TV). This essay aims to explore the portrayal of imaginary media in several films, characterized by their immediacy (in the sense defined by Bolter & Grusin), their potential influence on users' consciousness, and their ability to blur the boundaries between media, the body, and subjectivity. Building upon Huhtamo's concept of "media tropes," the analysis delves into how these images are articulated. The selected films for analysis include Douglas Trumbull's *Project Brainstorm*, Wim Wenders' *Until the End of the World*, Kathryn Bigelow's *Strange Days*, David Cronenberg's *eXistenZ*, and Lisa Joy's *Reminiscence*. These works of fiction are interpreted as visual attempts to capture the impact of digital media on subjectivity, culture, and the assimilation of other media, particularly cinema. By investigating these cinematic narratives, this study seeks to shed light on the profound effects of digital media and their implications for subjectivity, culture, and the diverse forms of media that become entangled within its grasp, notably cinema.

**KEYWORDS:** cinema; imaginary media; digital technology.

Recebido em 28 de novembro de 2022. Aprovado em 25 de abril de 2023.

### IMÁGENES DE IMÁGENES

Este ensayo se inscribe en una investigación sobre las imágenes de imágenes en el cine, que considera la manera en que ese medio presenta imágenes de otros medios como la pintura, la fotografía, el video y la televisión, así como imágenes de sí mismo como medio. La investigación parte de la propuesta de que las imágenes de imágenes son una zona en la que la imagen se piensa a sí misma, reflexiona acerca de sus propias condiciones de producción, circulación y recepción, pero también nos piensa a nosotros como fabricantes y espectadores de imágenes. Es una zona en que medios diversos se enfrentan, se confrontan a veces con cierta violencia, pero también colaboran y exploran sus zonas de contacto, sus límites y fronteras.

El cine sobre pintura ha desplegado todos los modos posibles de filmar la imagen manual, desde el momento de la pintura como acto, hasta el momento de la contemplación en instituciones como el museo, pasando por variaciones como la restauración, el almacenamiento, la venta, la falsificación y el robo de pinturas. El cine sobre fotografía tensiona su relación con la imagen técnica fija, opuesta a su flujo pero contenida implícitamente en él, en las ficciones o documentales sobre el acto fotográfico, que exploran la condición de documento de la fotografía, pero también su relación compleja con el instante, la memoria, el acontecimiento, el deseo y la verdad. El cine sobre el propio cine explora el mundo de la filmación de películas (desde

el glamour de Hollywood a las condiciones adversas de la producción fílmica durante la dictadura chilena), la atmósfera de la sala oscura en que se proyectan imágenes y las vicisitudes de la cinefilia, mientras que el cine que muestra el video y la televisión intenta articular la especificidad de esos medios en su diferencia de escala, textura, costo, definición visual y contextos de circulación, en una compleja dinámica de competencia y remediación (Bolter & Grusin 2000).

En todos estos casos, la relación del cine con otros medios se articula a través de lo que Erkki Huhtamo ha llamado “topos mediales”, una serie de lugares comunes recurrentes que en este caso configuran algo así como una retórica de la intermedialidad (2011). En este momento de la investigación, nos estamos preguntando qué le sucede a esta retórica cuando se confronta a los problemas de la tecnología digital, un modo de recolección, almacenamiento, circulación y difusión de datos que permite producir y transmitir imágenes, sonidos, textos y por sobre todo programas. Como sabemos, ya desde fines del siglo pasado el cine comenzó un proceso irreversible y creciente de asimilación al régimen de la imagen digital, a nivel de registro, edición, exhibición y circulación, ya sea en el formato DVD o, crecientemente, en el *streaming*. Hoy en día las películas se hacen y se ven en digital, en dispositivos muy distintos de los que caracterizaron al cine clásico, análogo, hasta el punto de que hay quienes hablan de la muerte del cine como medio (Cherchi Usai), o bien del advenimiento de un post-cine (Arlindo Machado), una sobrevivencia virtual del cine (Rodowick), un cine después del cine (Hoberman), un cine expandido (Youngblood), entre otras muchas fórmulas.

¿Cómo reflexiona visualmente el cine sobre estas transformaciones? Para responder esta pregunta, estamos revisando películas donde aparecen todo tipo de pantallas e interfaces computacionales, teléfonos celulares, plasmas, *tablets*, pero también diversos tipos de tecnologías ficticias, imaginadas, en un gesto que dialoga con el campo de investigación conocido como “pantallalogía” (*screenology*; Huhtamo 2004). Existe todo un campo de estudios vinculado a la arqueología medial que examina la historia de los medios imaginarios, que plantea una enorme cantidad de problemas técnicos, culturales, ideológicos y epistemológicos (Kluitenberg, 2011). En este caso exploraré la aparición en el cine de algunos medios imaginarios desde los 80 hasta nuestros días, con la hipótesis de que dialogan con el surgimiento de la tecnología digital y los problemas que ella conlleva. En su tratamiento de estos medios imaginarios, el cine reflexiona sobre sus propias posibilidades, límites y especificidad, pero también sobre la disolución de esa especificidad en una iconósfera más amplia. Reflexiona también sobre el impacto de los medios digitales sobre la subjetividad, la estética y las relaciones sociales. Propone una imagen de lo inimaginable al intentar mostrarnos tecnologías mediales en desarrollo incipiente, pero también al dar a ver con sus medios propios tecnologías que tal vez no son predominantemente del orden de lo visual, y que tal vez excedan nuestras capacidades imaginativas, ofreciéndonos imágenes de lo inimaginable.

## PROYECTO BRAINSTORM: LOS PELIGROS DE LA CIENCIA

De *Tron* (Steven Lisberger 1982) a *Matrix* (hermanas Wachowski 1999) y sus múltiples secuelas, existe una línea de películas caracterizadas por la parafernalia espectacular de los efectos especiales generados digitalmente, con énfasis en las escenas de acción y tramas que giran en torno a una redención utópica que se rebelde contra el control total de la tecnología. Las películas que comentaré aquí son de otro tono, mucho menos pirotécnico, y de hecho en general se trata de obras menores, sin gran éxito de público ni de crítica. En ellas aparecen medios que se caracterizan por su inmediatez (en el sentido de Bolter & Grusin de borrar la presencia del medio como tal), por sus efectos peligrosos sobre la conciencia del usuario y por el modo en que difuminan las fronteras entre dispositivos mediales, cuerpo y subjetividad. Desde *Proyecto Brainstorm* (Douglas Trumbull 1983) hasta *Reminiscence* (Lisa Joy 2021), pasando por *Hasta el fin del mundo* (Wim Wenders 1991), *Días extraños* (Kathryn Bigelow 1995) y *eXistenZ* (David Cronenberg 1999), estas películas exploran diversos medios imaginarios como una manera de reflexionar acerca de las relaciones entre el cine y una serie de tecnologías emergentes, así como sobre su impacto en nuestra vida social y subjetiva.

*Proyecto Brainstorm* construye su trama en torno a la invención de un aparato que registra experiencias sensoriales y emociones de un sujeto y es capaz de transmitírselas a otros. La interfaz es un casco dotado de sensores, muy aparatoso en la versión original pero pronto reducido a una versión más cómoda y ligera, una especie de cintillo.



Fig. 1 - fotograma (2:37) de *Brainstorm*



Fig. 2 - fotograma (2:41) de *Brainstorm*



Fig. 3 - fotograma (20:33) de *Brainstorm*

La información obtenida a través del casco es procesada por computadores y se registra en cintas magnéticas mediante las cuales pueden reproducirse: quien se pone el casco percibe y siente lo mismo que sintió quien grabó la cinta. Este invento ofrece muchas posibilidades para el campo de la entretención pero también un peligroso potencial como armamento militar, un uso que finalmente los científicos consiguen

impedir destruyendo el laboratorio de la corporación por medio de un acto de hackeo telefónico. Durante el curso de la película, se graban banalidades como lanzarse por un tobogán acuático, andar a caballo, en auto y avión, pero también experiencias más intensas como sesiones de sexo, un ataque psicótico y, eventualmente, la muerte por ataque al corazón de Liliam, líder del equipo científico.

El potencial peligro de este invento va apareciendo gradualmente: la grabación de escenas de sexo, editada para repetirse en un *loop* de orgasmo interminable, causa una sobrecarga sensorial al empleado del laboratorio que la reproduce, dejándolo inútil para el trabajo. Lo que comienza a aparecer de a poco es la capacidad de la máquina de transformar la personalidad de quienes la utilizan. Cuando Michael, científico y pareja de la líder fallecida del equipo, decide reproducir la cinta en que se grabó su experiencia de muerte, casi muere él mismo, pero al descubrir que puede acceder a sus memorias porque ella las revivió en sus últimos momentos se da cuenta de la posibilidad de compartir no solo experiencias presentes sino recuerdos, y al compartir los suyos con su ex esposa logra recuperar su afecto, cuando ella ve cómo él la recuerda. Una vez expulsado del proyecto por los líderes de la corporación, consigue ingresar al sistema, pero cuando por error su hijo se conecta a él es sometido a la transmisión de la experiencia de un ataque psicótico que le causa un grave daño cerebral. La película concluye cuando, mientras se autodestruye el laboratorio debido a sus instrucciones al sistema, Michael logra experimentar la muerte de Liliam sin morir él mismo y tiene una visión de la vida después de la muerte, incluyendo un viaje cósmico y una llegada a una zona de luz.

El arco narrativo de la película es totalmente convencional, casi arquetípico podríamos decir, en su acompañamiento de los esfuerzos de un equipo de científicos por alcanzar mayor conocimiento técnico, que una vez obtenido se revela peligroso y no del todo controlable, seguido por su resistencia a los esfuerzos del complejo industrial-militar por darle un uso destructivo a ese conocimiento. Se ensalza la figura de la científica independiente, interesada en el conocimiento como un fin en sí, en contraposición a los inescrupulosos poderes institucionales, subrayando a la vez las vertiginosas posibilidades pero sobre todo los peligros de la nueva tecnología. Todos estos motivos los podríamos rastrear en los orígenes literarios del género, de Fausto o el aprendiz de brujo a Frankenstein. La película no es ninguna obra maestra cinematográfica, pero tal vez por eso mismo ejemplifica muy bien algunos temores y deseos de su tiempo, y anticipa algunos de años posteriores (recordemos que por esos años ni los computadores personales ni internet estaban todavía al alcance del gran público). Hay muchas razones para reírse de esta película o verla como un anticuado intento de soñar el futuro: sus torpes gráficas computacionales abstractas, sus voluminosos aparatos, su estética kitsch y el esquematismo de su trama, pero ella anticipa muchos rasgos de ficciones futuras sobre medios imaginarios: un aparato conectado a la cabeza, capaz de registrar desde y transmitir directamente al cerebro (tal como la cámara de los Lumière servía alternativamente como filmadora y proyectora). Al tratarse de una ficción cinematográfica, asistimos a las experiencias registradas por el aparato a través de tomas con un punto de vista subjetivo, experimentando entonces la perspectiva ajena a través de las convenciones del medio



cinematográfico (aunque se explicita que quien tiene puesto el casco no solo recibe impresiones visuales y auditivas, sino también táctiles y afectivas).

### **SUBJETIVIDAD Y PERVERSIÓN: *STRANGE DAYS***

El dispositivo que se ciñe a la cabeza para registrar y/o transmitir procesos cerebrales es un tropo clásico de la retórica de los medios imaginarios, desde obras literarias como el clásico *cyberpunk Neuromante* (1984) de William Gibson hasta películas más recientes, como *Strange Days*, que retoma doce años más tarde la exploración de *Proyecto Brainstorm*. El casco o cintillo de la película previa se ha convertido ahora en una ligera malla llamada “el calamar”, acompañada de un aparato un poco más grande que la palma de la mano en que la actividad cerebral se graba en mini discos compactos (en un gesto clásico de modelar las tecnologías futuras a partir de las tecnologías vigentes en el presente). La película se sitúa en una Los Ángeles apocalíptica, de fin de milenio, justo antes del año nuevo del 2000. Su protagonista es un detective dado de baja, claramente inserto en la tradición del cine negro, adicto a revisar sus propias memorias de un amor perdido, traficante de grabaciones mentales, llamadas *play-back* en el mercado clandestino. No se siguen las peripecias de la invención de esta tecnología, cuyo uso ya está difundido entre la población, sino su utilización criminal por parte de bandas asociadas a la policía corrupta. Hay tráfico de escenas de sexo, pero también de escenas violentas, y la investigación que sigue la película tiene que ver con estas últimas.



Fig. 4 - fotograma (12:21) de *Strange Days*



Fig. 5 - fotograma (43:37) de *Strange Days*



Fig. 6 - fotograma (54:31) de *Strange Days*

La trama de la película es intrincada, por lo que prefiero no repasarla en detalle aquí, y su agenda ideológica es confusa. No solo tematiza la violencia de género sino que el racismo (un cantante de rap afroamericano es asesinado por la policía). Las críticas fueron duras con el voyerismo de las escenas de violencia contra mujeres, en particular respecto a la perturbadora escena de una mujer forzada a asistir en directo a su propia violación y asesinato desde la perspectiva del violador, que le transmite su punto de vista y sensaciones y luego la estrangula. En esta película post-guerra fría, la tecnología de acceso inmediato a recuerdos propios y ajenos no se sitúa en el campo de la indagación científica ni de la agenda de gobierno, sino en el campo de la perversión, la delincuencia, el voyerismo y la corrupción. La cinta se abre, como señalaron Bolter y Grusin, con un homenaje a la secuencia inicial de *Vértigo* (1958), de Alfred Hitchcock, en una persecución que concluye con una caída desde un edificio. Lo que Hitchcock filmaba desde el punto de vista subjetivo del sobreviviente aparece aquí como una toma subjetiva del delincuente que cae hasta estrellarse contra el suelo, y con el que la película nos obliga por tanto a identificarnos tal como la víctima de

violación y asesinato es forzada a adoptar el punto de vista de su victimario. ¿Con qué desarrollos contemporáneos se vincula esta ficción medial?

En un notable libro publicado al año siguiente del estreno de esta película, *El retorno de lo real* de Hal Foster (1996), en el marco de la discusión sobre una estética que apela a lo real traumático en el sentido lacaniano, se propone que los desarrollos tecnológicos contemporáneos exceden la lógica prostética con la que los pensó Marshall McLuhan y se acercan más a las propuestas del “Manifiesto Cyborg” de Donna Haraway (1985). El mundo medial de fines del último milenio es según él uno que a la vez vuelve inmateriales nuestros cuerpos en su conexión al ciberespacio y por otra parte refuerza algunas corporalidades a partir de la violencia ejercida con criterios de diferencia racial, sexual y social. Según Foster, estamos constantemente conectados (literalmente cableados, *wired*) y desconectados a la vez a transmisiones de acontecimientos distantes geopolíticamente pero psicotecnológicamente cercanos, en una paradoja que él ilustra a partir de la experiencia de mirar imágenes de cámaras posicionadas en las bombas que caían sobre el golfo pérsico. Para Foster, esta experiencia de espectador afirma fascistamente la superioridad del propio cuerpo, inmune a las explosiones que destruyen otros cuerpos, distantes pero inmediatos. En una escena de *Strange Days* un personaje le dice al protagonista “¿Sabes por qué las películas son mejores que el *playback*? Porque al final aparecen la música y los créditos y entonces sabes que ya terminaron”. En esta película, entonces, se reivindica el carácter ficcional y enmarcado, por así decirlo, y del cine contra la realidad omnipresente, fragmentaria, sin cierre narrativo del registro de visiones personales.

#### **MEMORIA, RELATO E IMAGINACIÓN: DESDE HASTA EL FIN DEL MUNDO A REMINISCENCE**

Algo parecido podría decirse de *Hasta el fin del mundo* de Wenders, en que un personaje recorre el mundo registrando con un aparato directamente conectado al cerebro imágenes de seres queridos para su madre ciega. En esta película, los personajes terminan utilizando la misma tecnología para registrar sus sueños, que aparecen en una pantalla, y comienzan a sumirse en un letargo hipnótico de contemplación constante de esas imágenes en *loop*. El exmarido de Claire, la protagonista, supuestamente la salva de esa dependencia narcótica forzándola a quedarse sin el aparato portátil que reproduce las imágenes de sus sueños y dejándola solo con el manuscrito de una novela.

Confrontado a la amenaza de estos nuevos medios de un narcisismo extremo (si en la etapa inicial se recolectaban imágenes para la madre, en la etapa final cada uno ve incansablemente sus propias imágenes), Wenders retrocede hacia la literatura como medio, como una manera de reivindicar la capacidad narrativa del cine en oposición a la fragmentación de las imágenes que en los años siguientes efectivamente pasarían a dominar por completo la iconósfera, en el fenómeno de las redes sociales, sobre el que volveré en un momento. Interesantemente, me parece que Wenders se equivoca al situar el poder del cine en su capacidad narrativa análoga a la literatura:

lo fascinante de esta película no está en su intrincada trama, sino en su capacidad imaginante, en lo que las imágenes piensan dando a ver más allá o más acá del relato.

La película *eXistenz* (1999), de David Cronenberg, toma un camino en cierto modo opuesto. Como han señalado varios de sus lectores, esta película acerca de un videojuego al que los participantes se conectan directamente a través de un puerto en su espina dorsal no reivindica la realidad contra la ficción del juego, sino que celebra los poderes ilusorios del juego como analogía del arte (ver Fisher 2012 y Merás 2014). Es interesante que Cronenberg sea el único que no opta por una interfaz situada en la cabeza y centrada en la vista, sino por una tecnología de aspecto orgánico que nos posee desde atrás, a través de un orificio situado en la base de la espalda, con claras resonancias sexuales. A diferencia de Wenders, Cronenberg no intenta reivindicar una supuesta superioridad moral del cine sobre otros medios a partir de la narrativa, sino que filma en un estilo que deliberadamente imita el de los juegos de video, y trabaja a partir de una noción antibaziniana del arte cinematográfico como liberación de la realidad. La película concluye dejando en la ambigüedad qué es la realidad y qué un juego, y presenta a los “realistas” que quieren destruir la ilusión de los videojuegos como un bando de fanáticos fundamentalistas.

Habría mucho más que decir sobre estas dos obras, pero para cerrar quisiera referirme a una tercera película, más cercana a nuestros tiempos: *Reminiscence*, de Lisa Joy, mantiene la atmósfera oscura, en ese caso post-apocalíptica, y se sitúa en una Miami inundada en que la gente vive de noche porque el calor se ha vuelto insopor- table de día a causa del cambio climático. La trama gira en torno a un aparato que permite recuperar memorias y reproducirlas no solo para un sujeto sino que proyec- tándolas en un espacio tridimensional en el que pueden verlas otros, incluyendo al encargado del negocio, que guía el viaje al pasado con su voz. Esto es una novedad respecto a las películas anteriores, en las que las imágenes que veíamos nunca tenían existencia objetiva en el mundo real, sino que solo se traspasaban de una mente a otra. Nosotros podíamos verlas, pero no los personajes del mundo ficcional que no tenían puesta la interfaz de registro y transmisión de imágenes mentales. No vemos, entonces, las vivencias subjetivas a través de tomas con punto de vista subjetivo sino desde una perspectiva exterior al sujeto que las recuerda, en una proyección tridi- mensional que obviamente tiene un enorme parecido al cine como dispositivo.



Fig. 7 - fotograma (4:58) de *Reminiscence*

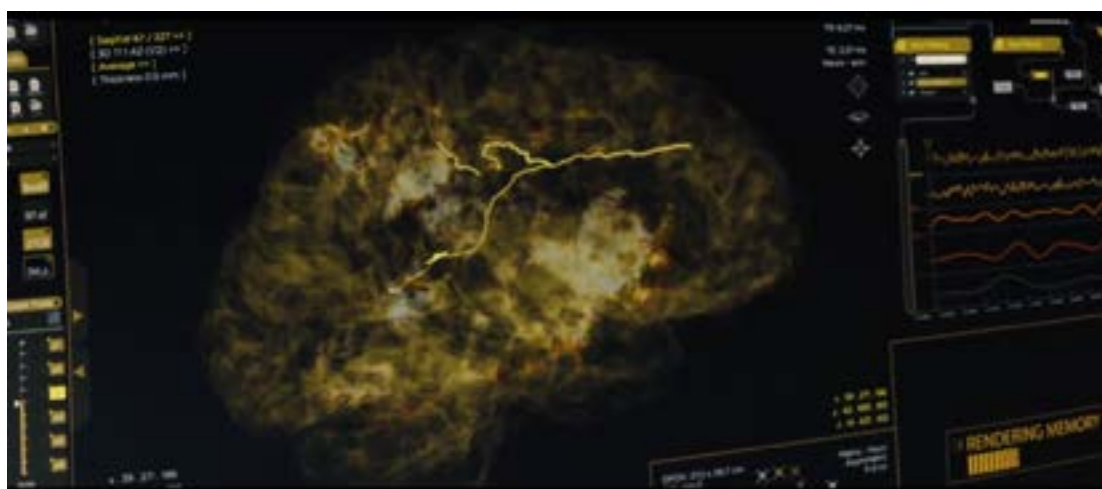


Fig. 8 - fotograma (5:12) de *Reminiscence*



Fig. 9 - fotograma (5:52) de *Reminiscence*

En este caso se repite la interfaz de una suerte de casco ligero con sensores que se pone en la cabeza, pero como parte de un dispositivo más complejo, que involucra un tanque de agua, una inyección destinada a aumentar la capacidad de recordar y el ya mencionado espacio de proyección. Es interesante que se trata de una tecnología más aparatosa que se ofrece como un servicio comercial para clientes. La máquina de recuperación de memorias contiene una pantalla en la que aparece una imagen del cerebro de quien recuerda claramente inspirada en la tecnología de las resonancias magnéticas que han permitido mapear la actividad cerebral y localizar con enorme precisión la ubicación física de diversas funciones cerebrales (y darse cuenta de que otras son más difusas). En la ficción de *Reminiscence*, las memorias pueden registrarse en una suerte de tarjetas transparentes que permiten reproducirlas una y otra vez, pero también acceder a memorias ajenas. Tal como en los aparatos de las otras películas, esta inmersión en la propia memoria puede ser adictiva y, eventualmente, dañina para el cerebro. La tecnología puede también funcionar como un arma, sometiendo el cerebro a una sobreestimulación que lo sobrecargue al dejarlo fijado en un recuerdo traumático, por ejemplo. La película explora, por último, la posibilidad de dar a ver memorias falsas, engañosas, como las que utiliza el personaje de Mae para seducir al protagonista.

No recapitaré tampoco la trama de este filme de tradición *noir*, que involucra amor, engaño, alcoholismo, trauma, asesinatos, corrupción, venganza. Me interesa, en cambio, señalar que la estructura retórica del medio imaginario se vincula a diversos desarrollos tecnológicos recientes: ya mencioné las tecnologías de Imagenología médica (*imaging*) que permiten obtener imágenes de los procesos cerebrales. Ahora bien, estas son imágenes del cerebro como órgano y de los flujos sanguíneos que indican su actividad, no de los contenidos de conciencia como en los medios imaginarios reseñados aquí. Otro giro importante en la tecnología de años recientes es el almacenamiento de información en la nube, que puede compararse con el banco de memorias, aunque en realidad me parece que el más importante desarrollo de una memoria externa no es ese, sino el modo en que las redes sociales funcionan como dispositivos de una memoria social construida en tiempo real por nosotros mismos en conexión con otros y conservada como datos ajenos a nosotros, que algunas aplicaciones incluso pueden “recordarnos” como contenidos a ser compartidos en el presente (pienso en Facebook y sus ofrecimientos de postear lo que uno estaba haciendo este día hace algunos años), un tipo de memoria involuntaria muy poco proustiano porque en ella el recuerdo no emerge de las profundidades de la conciencia sino que de esa extensión de la conciencia que son nuestras redes sociales.

## **EL FUTURO IMAGINARIO COMO SÍNTOMA O COMO CRÍTICA DEL PRESENTE**

En varias de las películas que he reseñado, la conexión directa con otras mentes se da por medio de la prótesis de un casco, más aparatoso o más ligero. Es obvio que ese casco ya existe como un desarrollo tecnológico real en las interfaces para juegos de video o simulaciones de realidad virtual, pero en realidad me parece que el principal

dispositivo de conexión con otros no se pone en nuestra cabeza sino en la palma de la mano, se trata de los teléfonos inteligentes con los que podemos no solo hablar a distancia sino que acceder a internet, capturar, almacenar y compartir imágenes, textos, sonidos y a través de los que constantemente interactuamos con otros y construimos identidades sociales.

Todos los medios imaginarios que he revisado tienen como centro la capacidad de conexión, el deseo de un uso de tecnología como una manera de salir de la propia subjetividad y acceder a otra, cuya contraparte es el miedo de perder la integridad de la propia subjetividad, como si estuviéramos tensionados entre la tentación de acceder a extensiones de nuestra conciencia, como propuso McLuhan (1996), y el temor de darnos cuenta de que en realidad al hacerlo nos convertimos nosotros en extensiones de los medios que creíamos subordinados a nuestra voluntad y que ellos nos dominan, controlan y transforman a su antojo, o por lo menos toman buena parte de nuestras decisiones por nosotros, como plantea Éric Sadin en *La humanidad aumentada*. El cine, tal vez el arte por excelencia del siglo XX, se confronta en estas ficciones mediales a la vez con su propia obsolescencia y con una infinidad de posibilidades que se le abren al desembocar en el océano de la imagen digital.

En una frase memorable, la escritora Ursula K. Le Guin desechó la idea de que la ciencia ficción intente predecir el futuro: “Science fiction is not prescriptive; it is descriptive” (xxiv), escribió en la introducción a su novela *The Left Hand of Darkness* (1969), donde sostiene que el verdadero propósito de las ficciones futuristas no es anticipar lo que está por venir sino ayudarnos a comprender el presente por medio de la imaginación. Esto es claro en todas las obras que he revisado: cada una propone con mayor o menor acierto medios imaginarios que se relacionan con las aprehensiones y posibilidades abiertas por los medios tecnológicos emergentes en el momento en que fueron creadas. Al mismo tiempo, me parece que en su indagación en futuros posibles desde el pasado más o menos lejano, interrogan también las tensiones de nuestro presente, en su diferencia con los presentes imaginarios, abriendo otras posibilidades para el presente y el futuro, a la manera de lo que Siegfried Zielinski ha llamado “variantología”, desarmando el relato lineal del progreso perpetuo y reemplazándolo por uno en que caben otras posibilidades que las que efectivamente se desarrollaron.

Estas películas no son por tanto solamente síntomas de las aprehensiones, ideologías y posibilidades de su tiempo: son también una crítica de nuestro propio presente a partir de la construcción de otros presentes/futuros posibles, siempre sutilmente distintos del actual. Las películas sobre medios imaginarios siempre se equivocan al predecir el rumbo que tomará la tecnología, pero no al explorar sus repercusiones sobre el propio cine como medio, y a partir de ahí su impacto potencial en nuestros modos de vida. Son imágenes de imágenes que nos ayudan a imaginar lo inimaginable, aquello para lo cual no disponemos aún de un repertorio de imágenes establecido.

## OBRAS CITADAS

BOLTER, Jay David & Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000.

CHERCHI USAI, Paolo. *The Death of Cinema. History, Cultural Memory, and the Digital Dark Age*. London: British Film Institute, 2001.

FOSTER, Hal. *The Return of the Real*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1996.

HOBERMAN, James. *El cine después del cine, o ¿qué fue del cine en el siglo XXI?* Barcelona: Paidós, 2014.

HUHTAMO, Erkki. Dismantling the Fairy Engine: Media Archeology as Topos Study. Erkki Huhtamo & Jussi Parikka. *Media Archeology: Approaches, Applications, and Implications*. eds. Berkeley: U of California P, 2011. 27-47.

HUHTAMO, Erkki. Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen. *ICONICS: International Studies of the Modern Image*, vol.7, p. 31-82, 2004. Tokyo: The Japan Society of Image Arts and Sciences.

KLUITENBERG, Eric. On the Archaeology of Imaginary Media. Erkki Huhtamo & Jussi Parikka. *Media Archeology: Approaches, Applications, and Implications*. eds. Berkeley: U of California P, 2011. 48-69.

LE GUIN, Ursula K. *The Left Hand of Darkness*. New York: Penguin, 2016.

MACHADO, Arlindo. *Pre-cine y post-cine. En diálogo con los nuevos medios digitales*. Buenos Aires: La Marca, 2015.

MCLUHAN, Marshall. *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós, 1996.

MERÁS, Lidia. Paraísos artificiales: la utopía cibernética en eXistenZ. *L'Atalante: revista de estudios cinematográficos*, n. 18, p. 102-110, 2014.

FISHER, Mark. Work and Play in eXistenZ. *Film Quarterly*, v. 65, n. 3, p. 70-73, 2012.

RODOWICK, David N. *The Virtual Life of Film*. Cambridge: Harvard UP, 2007.

SADIN, Éric. *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Buenos Aires: Caja Negra, 2018.

YOUNGBLOOD, Gene. *Cine expandido*. Buenos Aires: UNTREF, 2012.

## FILMOGRAFÍA (ORDEM CRONOLÓGICA)

*Tron*, dirigido por Steven Lisberger, 1982.

*Brainstorm*, dirigido por Douglas Trumbull, 1983.

*Until the End of the World*, dirigido por Wim Wenders, 1991.



*Strange Days*, dirigido por Kathryn Bigelow, 1995.

*eXistenZ*, dirigido por David Cronenberg, 1999.

*Matrix*, dirigido por Lana Wachowsky & Lily Wachowski, 1999.

*Reminiscence*, dirigido por Lisa Joy, 2021.

---

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

---

### TRÓIADES, DE GUILHERME GONTIJO FLORES: ICONOTEXTO E POEMA MIXMÍDIA

Sandro Adriano da Silva<sup>1</sup> (UFSC/Unespar)  
e Maurício César Menon<sup>2</sup> (UTFPR)

RESUMO: O artigo analisa a relação intermediária entre poesia e fotografia na obra *TróiaDES*, que integra a reunião *Todos os nomes que talvez tivéssemos* (2020), segundo livro de Guilherme Gontijo Flores, tendo surgido, primeiramente, na forma denominada pelo autor de *site-instalação* (Flores 2020), com título homônimo e acessível pelo endereço: <https://www.troiades.com.br>. O site compõe-se de 25 fotografias selecionadas do *Wikicommons*, recortadas e manipuladas pelo poeta (Flores 2020: n.p), precedendo o mesmo número de um gênero definido por Flores de poema-site. Dessa forma, objetivava-se interrogar se e em que medida as fotografias selecionadas, manipuladas e dispostas na obra de Gontijo Flores podem constituir uma poesia midiática, nos termos de Clüver (2012: 161) e/ou um poema mixmídia, compreendido a partir de um outro conceito produtivo: o iconotexto, proposto por Louvel (2006). Intenta-se, também, apresentar a presença de referências intermediárias que enformam, primeiramente, a materialidade e a singularização de cada mídia (Rajewsky 2012: 25; 24), bem como seu processo de materialidade do produto mixmídia em dois poemas da referida obra, com vistas a constituir um gênero poético que questiona ao mesmo tempo em que reivindica novos operadores de leitura.

PALAVRAS-CHAVE: Poesia brasileira; intermedialidade; Guilherme Gontijo Flores; *TróiaDES*.

### TRÓIADES, BY GUILHERME GONTIJO FLORES: ICONOTEXT AND MIXED-MEDIA POEM

ABSTRACT: This article examines the intermedia relationship between poetry and photography in the composition *TróiaDES*, which is part of the collection *All the Names We Might Have* (2020) by the poet and critic Gontijo Flores. *TróiaDES* first appeared as a site-installation (Flores 2020), accessible at <https://www.troiades.com.br>, and is composed of 25 photographs selected from *Wikicommons* that were cut out and manipulated by the poet. These photographs precede an equal number of poems, which Flores defines as poem-site. The article aims to explore whether and to what extent the selected photographs, manipulated and arranged by Flores, can constitute a mediatic poetry, as defined by Clüver (2012: 161), and/or a mixmedia poem, as understood by the concept of the iconotext proposed by Louvel (2006). Additionally, the article seeks to highlight the presence of intermedia references

<sup>1</sup> [profsandrounespar@gmail.com](mailto:profsandrounespar@gmail.com) - <https://orcid.org/0000-0003-1567-1563>

<sup>2</sup> [mauriciomenon983@gmail.com](mailto:mauriciomenon983@gmail.com) - <https://orcid.org/0000-0002-1174-4027>



that shape the materiality and singularization of each medium (Rajewksy 2012: 25; 24) as well as the process materiality of the mixmedia product in two poems within *Tróíades*. The goal of this analysis is to contribute to the formation of a poetic genre that challenges traditional readings while also providing new reading perspectives.

KEYWORDS: Brazilian poetry; intermediality; Guilherme Gontijo Flores; *Tróíades*.

Recebido em 30 de novembro de 2022. Aprovado em 25 de abril de 2023.

## INTRODUÇÃO

O que ensejou o presente texto foi o encontro, sob a forma de tradução intermediária, entre poesia e fotografia na obra *Tróíades*, de Guilherme Gontijo Flores, publicado em 2014, com o título *Tróíades – remix para o próximo milênio*, e que integra a reunião *Todos os nomes que talvez tivéssemos* (2020). Trata-se do segundo livro do poeta e crítico, tendo surgido, primeiramente, na forma do que Flores (2020: n.p) denomina de “poema-site” – com título homônimo e acessível pelo endereço: <https://www.troiades.com.br>. No site bilíngue (português/inglês), é possível navegar entre 25 fotografias, que, como informa o poeta, foram selecionadas do *Wikicommons*, recortas e manipuladas (Flores 2020: n.p), e que precedem o mesmo número de poemas; além disso, logo abaixo da galeria de imagens, um *link* aciona o áudio da música *Genocide*, da *Symphonic Holocaust*, com a composição de Maurizio Bianchi, “formando um todo no qual a autoria, assim como ocorria entre os poetas antigos, é diluída” (Maciel 2020: n.p), o que garante “modos de engajamento” para uma experiência imersiva, auditiva e visual (Hutcheon 2013: 47-48), própria à tradução intermediária (Clüver 2006), por acionar diferentes sentidos perceptivos.

Não se propõe aqui uma discussão em torno da possibilidade de tradução intermediária entre as configurações do site e o livro físico, que, de resto, poderia fomentar uma reflexão em torno de conceitos como *suporte*, aproximações combinatórias de *layout*, da própria lógica do ciberespaço e sua dimensão fractalista, entre outras marcas do hipertexto. Menos ambicioso, este texto esboça uma perspectiva da convergência no livro – e na obra – da imagem fotográfica, tomada como texto imagético, e do poema, que promove um campo plural e multiexpressivo da tradução intermediária, com vistas a resultar em um *poema mixmídia*.

## 1 COMPOSIÇÃO DE TRÓIADES

Em uma apresentação metapoética, o próprio autor de *Tróíades* (2014) toma o livro como:

nascido do poema-site é inteiro colado entre vozes dos derrotados, ainda que possam surgir pela voz dos vencedores, misturada e em parte indissociada

dos vencedores, como possibilidade da história. quando o derrotado fala, quem fala por ele, quem fala nele, quem poderia de fato ocupar esse lugar? cada encontro dos recortes fragmentários sugere discurso, não voz clara, não um *de quem*, ou um *para quem* – nem só dicotomia entre algoz e vítima, mas ainda assim como um monumento ao massacre interminado da história: de Troia, arquétipo dos derrotados, até Canudos, essa espécie de mãe das favelas contemporâneas, onde os derrotados permanecem ao longo de seus dias; da escravidão imemorial e ubíqua ao índio ainda silenciado em nosso discurso, os nomes não terminariam, talvez sem um *tikkum* possível para os retalhos da dor. (Flores 2020: 190)

O autor também informa os complexos processos de natureza intertextual, parafrástica, carnavalizante, entre outros recursos, por meio dos quais os poemas surgiram, posto que “foram recortados, traduzidos livremente e remanejados e remontados a partir de três tragédias antigas: *Hécuba*, de Eurípedes (424 a.C.); *Troiades*, de Eurípedes (415. a.C.); *Troades*, de Sêneca (c. 54-64 d.C.); e do aforismo de “Über den Begriff der Gescichte” (1940), de Walter Benjamin” (Flores 2020: 191).

Importante e pertinente à economia da obra também é a *dedicatória terminal* (Genette 2009: 117), matizada de uma expressiva carga lírica conjugada com metáforas denotacionais e um inventário de referências históricas:

nos 3200 anos do incêndio de Troia;  
2160 anos da aniquilação de Cartago;  
805 anos do cerco de Béziers;  
522 anos de extermínio indígena nas Américas  
369 anos da carnagem de Yangzhou;  
117 anos da guerra de Canudos;  
99 anos do genocídio armênio;  
82 anos da grande fome da Ucrânia;  
76 anos do estupro de Nanquim;  
74 anos da fundação de Auschwitz-Birkenau;  
69 anos de Hiroshima & Nakasaki  
32 anos do massacre de Hama;  
20 anos de genocídio em Ruanda;  
11 anos de conflito em Darfur;  
o tempo indeterminado da escravização do homem pelo homem. (Flores 2020: 19)

As notas paratextuais, que de resto podem ser lidas como índices ou protocolos de leitura, endossam também a concepção de poesia como “gesto entre língua e imagem” (Flores 2019: 3), defendida pelo poeta; dessa forma, uma das conotações possíveis do poema, em seu “gesto insurrecional” (Flores 2019: 11), aponta para uma linguagem de revolta e uma nova visão do mundo: “O que se abre na revolta do poema é afinal a partilha da língua como fissura, [...] por meio de reagenciamento de

sintaxe, imagem e léxico, [...] agora recusada e incorporada – ou seja, reinventada – num só gesto” (Flores 2019: 13-14).

Elemento a ser destacado, mesmo que de relance, é o projeto gráfico-visual do livro tomado em seu todo, preparado pela também poeta Jussara Salazar. Todo o miolo do livro é preto, destacando em fonte branca os poemas; o fólho (paginação) não apresenta numeração, embora seja computado, na edição reunião Todos os nomes que talvez tivéssemos (2020). Tais configurações da materialidade podem ser tomadas em seu papel indiciador do percurso criativo, resultando na tradutibilidade de artefatos artísticos complexos e mixidiáticos, que se valem da materialidade da comunicação (Gumbrecht 1993), uma vez que, como atos comunicacionais, são efetivados a partir de condições de seus suportes materiais.

## 2 DOCUMENTO DE PROCESSO: A IMAGEM FOTOGRÁFICA

Antes de entrarmos propriamente na relação intermediária que se estabelece entre fotografia e poesia em *Tróíades*, é relevante considerar a primeira em sua condição de *documento de processo*. O conceito é oriundo da Crítica Genética e aponta para a concepção de que, independentemente de sua materialidade, um documento de processo refere-se sempre a uma ideia de registro e de combinação com a ideia veiculada por ele. Os documentos de processo constituem, portanto, “registros materiais do processo criador. São retratos temporais de uma construção que age como índices do processo criativo” (Salles 2013: 26). Basicamente, tais documentos desempenham dois importantes papéis no interior do gesto criador: *armazenamento* e *experimentação*, conforme propõe Salles (2013: 27).

Em relação ao armazenamento, afirma Salles (2013), o artista dispõe, encontra e se vale, cada vez mais, de diferentes meios de armazenar informações que atuam como subsídios na concretização processual da obra, funcionando como fontes geradoras de sentido. Especialmente no caso da fotografia, Kossoy afirma que seu valor enquanto “instrumento de apoio à pesquisa nos diferentes campos da ciência e também como forma de expressão artística” (1989: 14), constrói e sedimenta uma memória visual e diferentes regimes de visualidade. A fotografia desperta afetos, cria e nutre ideologias, fornecendo um testemunho visual e material de fatos históricos (Kossoy 1989: 15). O registro visual de natureza fotográfica documenta também a postura ideológica e estética do fotógrafo diante da realidade, que se materializa na composição da imagem fotográfica. Mas, se toda fotografia compõe um rastro do passado, posto que constitui um “artefato que contém em si um quadro determinado da realidade registrado fotograficamente” (Kossoy 1989: 29), por outro lado, o registro visual nele contido elabora um inventário acerca daquele fragmento preciso de espaço/tempo retratado. Kossoy (1989: 30) apresenta um esquema metodológico da fotografia, que pode lançar luz à compreensão de sua natureza como documento de processo.

Em suma, o conteúdo das imagens fotográficas opera a partir de um “binômio indivisível” (Kossoy 1989: 33), a saber: o *testemunho* e a *criação*. Embora Kossoy (es- tranhamente) não baseie suas reflexões na ampla discussão que Walter Benjamin realiza sobre a fotografia, é incontornável, ao menos, mencionarmos o fato de o fi- lósofo alemão ocupar-se da fotografia como uma das manifestações (e instrumen- tos) importantes no contexto de uma Europa assolada pelo surgimento dos regimes totalitários, da ascensão do fascismo e nazismo, bem como da revolução capitalista e das duas Guerras, e o *status* da técnica fotográfica na arte e na interpretação da realidade. Benjamin (2014) mostra como a era das imagens reproduzidas e reprodu- tíveis traz em si uma ideia de abalo do testemunho histórico de seu tempo. Em *Tróia- des*, as imagens assumem essa dimensão benjaminiana e acrescentam uma noção de continuidade, como propõe Berger, uma vez que ela “isola, preserva e apresenta um momento tirado de um *continuum*” (2017: 39).

Do ponto de vista da *experimentação* que resulta dos documentos de processo, Salles entende que esta noção aponta para um registro que deixa “transparecer a natureza indutiva da criação”, posto que “a experimentação é comum, as singulari- dades surgem nos princípios que direcionam as opções” (2013: 27). Nessa perspectiva de uma estética da produção, o processo envolve seleções, apropriações e combina- ções, gerando transformações múltiplas e traduções. (Salles 2013: 35). Esse campo de experimentações se amplia na relação com o texto poético em *Tróíades*, com o qual elabora uma *poética visual*. Tomamos essa concepção de Dencker (2012), segundo o qual,

a poética visual é a relação instável entre arte visual e literatura; entre imagem e texto; entre elementos figurativos e semânticos. Há uma conexão entre diferentes formas de arte no espaço intermediático, capaz de produzir uma reação sensorial a qualquer tipo de comunicação vinda do meio ambiente, reservatório de importantes recursos de colagem, de arte conceitual, de arte concreta, que servem a diferentes tipos de realismo que provocam a imaginação. (2012: 145)

Que a *imagem fotográfica* possa ser tomada como *mídia de representação*, como propõe Elleström (ano), quando a relação apresenta uma natureza icônica, preferi- mos interrogar se e em que medida as fotografias selecionadas, manipuladas e dis- postas na obra de Gontijo Flores, podem configurar um *poema mixmídia*, para além de uma questão de iconicidade ilustrativa. Antes, porém, de descrever as relações imagem fotográfica e texto verbal em *Tróíades*, é pertinente passar em revista alguns pontos de contato entre poesia e fotografia, para, enfim, chegarmos à noção que julgamos mais importante desse resultado, o *iconotexto*.

### 3 POESIA, FOTOGRAFIA E O ICONOTEXTO

Desde a máxima de Horácio (65-8 AEC), em sua obra de poética, *Carta aos Pisões*, segundo a qual *ut pictura poesis* – “poesia é como pintura” (2005: 65), os estudos de poética comparada, semiótica, semiologia, interartes e, mais recentemente, os estudos de intermedialidade, levantam questões conceituais e históricas, ao mesmo tempo em que elaboram operadores de leitura que descrevem e problematizam o estatuto da imagem fotográfica e sua relação com o texto literário, ao ponto de esse último ser considerado *aberto*, em termos de sentido semiológico. Já no início dos anos 1960, Umberto Eco propunha, a partir de uma perspectiva semiológica, e como resposta ao estruturalismo ortodoxo dominante nos estudos literários, um modelo teórico capaz de orientar uma complexa e intrincada rede de relações entre as estéticas contemporâneas, responsável pela constituição de graus de ambiguidade e pluralidade de sentidos, ao considerar forma e conteúdo em uma relação dialética, logrando obter o máximo de intervenção do espectador/leitor frente ao que ele designava de *obra aberta*: “uma noção já adotada por muitas estéticas contemporâneas: a obra de arte é uma mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados que convivem num só significante. Esta condição constitui a característica de toda obra de arte aberta” (1991: 22).

Eco entende essas intersecções artísticas sempre tuteladas por contextos objetivos de produção, da tradição estilística, da ideologia, das influências e sobretudo a partir do conceito de interpretação, que estabelecem os processos formais e dialéticos do “modelo da obra aberta” (1991: 26). Dessa forma, uma primeira e possível relação entre imagem fotográfica e palavra na obra *Tróíades* seria possível, pois “as mídias envolvidas nos textos intermídias (por exemplo, muitos logotipos e grafites, poesia concreta e holográfica) são fundidas, não estando separadas por nenhuma fronteira” (Clüver 2012: 162). Discutindo o estatuto da poesia visual mais em termos estéticos e interartísticos, Dencker propõe que a forma:

É intermediática e interdisciplinar; quer dizer, não se limita a uma área artística definida, como a literatura, a arte visual, o cinema, a fotografia, os computadores, e assim por diante. Encontra-se em todas as artes e, também, em todas as mídias. [...] A poesia visual introduz novas formas de sensação através de um jogo calculado, um experimento que se opõe à tradição; logo, seu projeto artístico se desenvolve através da experiência. É também um reflexo e uma resposta ao desdobramento do panorama midiático, ou a um movimento especificamente forte e recíproco de polinização e interpenetração das artes, que testemunhamos no século XX (2012: 144-145; 146).

As perspectivas de Clüver (2012) e Dencker (2012) podem ser melhor compreendidas e demonstradas na composição intermediática entre imagem fotográfica e o texto poético, a partir do conceito de *iconotexto*, como propõe Louvel:

Por “iconotexto” entendemos a presença de uma imagem visual convocada pelo texto e não somente a utilização de uma imagem visível para ilustração ou como ponto de partida criativo. [...] O estatuto dialógico do iconotexto, situado entre imagem e texto, [...] trata [...] de um pensamento por “analogia”, que se recorreu a uma metáfora, mostrando o transporte de sentido de um receptáculo a outro. [...] Acrescentaremos aqui uma diferença suplementar, a que existe entre dois modos de representação, duas mediações, e não apenas entre representação e a coisa. O iconotexto não estaria mais em uma situação de ancoragem com o real, mas estaria duplamente desligado, passando a evoluir no centro da representação e não mais num sistema normativo, em que o plano da representação entra ainda em interseção com o plano da realidade. [...] Em síntese, trata-se de identificar o que está em jogo na inserção da imagem no texto. (2006: 218; 192; 193, grifos do autor).

Louvel concebe por convocação da imagem visual num texto como a referência, em suma, a recursos como intertextualidade, colagem, éfrase, entre outros elementos picturais que se localizam numa dimensão subterrânea no texto – a “picturalidade” (2006: 198). Embora remeta especialmente à pintura, Louvel afirma tomar o termo em sentido amplo, aplicado à possibilidade polissêmica do conceito de imagem. *Picturalidade* designaria a nova situação que a imagem atinge o texto a partir do que a teórica chama de *translação pictural*, ou seja, “efetua-se a passagem de um significante (pictural) a um outro significante (linguístico) de natureza diferente” (Louvel 2006: 196).

Ao tratar do sentido produzido pelo iconotexto, Louvel apresenta o que seriam “seus diferentes valores: *estrutural*, *gerador de narrativa* ou *programático*, *proléptico* ou *analéptico*, *metapictural* ou *mnemopictural*” (2006: 212, grifos nossos). Embora a autora não forneça mais explicações conceituais, e poderíamos conjecturar que tais valores sejam possibilitados por protocolos de leitura, posto que “a arte intermidiática tem a função de romper com as formas habituais de percepção” (Schröter 2020: 97). Alguns aspectos que pudessem melhor definir e verificar tais valores, a partir de algumas proposições de Rajewsky (2012). Dessa forma, o valor *estrutural* remeteria ao conjunto de *referências intermidiáticas* que enformam, primeiramente, a materialidade e a singularização de cada mídia (Rajewsky 2012: 24-25) e, em seguida, a materialidade do produto *mixmídia*. O conceito de *mixmídia* aqui aplicado remete à distinção entre subcategorias individuais de intermedialidade, propostas por Rajewsky, no interior das quais comparece uma:

combinação de mídias [...]; A qualidade intermidiática dessa categoria é determinada pela constelação midiática que constitui um determinado produto de mídia, isto é, o resultado ou o próprio processo de combinar, pelo menos, duas mídias convencionalmente distintas ou, mais exatamente, duas formas midiáticas de articulação. Cada uma dessas formas midiáticas de articulação está em sua própria materialidade e contribui, de maneira específica, para a constituição e significado do produto. (2012: 24)



O valor *programático* poderia ser tomado em termos processuais e de sistematização das mídias em diferentes circuitos de mobilidade, como no caso de banco de imagens e as implicações decorrentes de sua manipulação. Dessa forma, esse valor estaria a serviço da “intermidialidade no sentido mais restrito de combinação de mídias [...] de diferentes formas [...] de articulação [que] pode levar à formação de gêneros de arte ou de mídias novos e independentes, em que a estrutura plurimidiática do gênero se torna sua especificidade” (Rajewsky: 2012: 24; 25).

A mobilidade seria rentável especialmente para considerar, no caso específico da mídia fotográfica, aspectos do ciclo informacional do material fotográfico, que contempla, segundo Nöth e Santaella diferentes etapas processuais, tais como:

- (1.1.) o fotógrafo como agente, quer dizer, os traços específicos que caracterizariam esse agente como essencialmente diferente de um pintor, de um cineasta etc.;
- (1.2.) o fotógrafo, a máquina e o mundo, isto é, o ato ou gesto fotográfico, a fenomenologia desse ato;
- (1.3.) a máquina como meio;
- (1.4.) a fotografia em si, o ato revelado;
- (1.5.) a relação da foto com o referente;
- (1.6.) a distribuição fotográfica;
- (1.7.) a recepção da fotografia. (2001: 115)

Em suma, esse processo incidiria especialmente sobre etapas que mais de perto interessariam à relação intermediária imagem fotográfica e o texto verbal, como a edição, seleção, aquisição, processamento técnico, armazenagem, disseminação, recuperação e a utilização da informação. Além dessa dimensão puramente técnica, a ideia de mobilidade poderia assumir diferentes perspectivas e valores, especialmente em tempos de “viralização” de imagens valoradas e manipuladas intencionalmente, com vistas a disseminar conteúdos e sentidos ideológicos no ciberespaço, já apontada por Walter Mitchel (1992) como perda da “garantia de verdade visual das imagens” (Stam 2003: 350).

Os valores *proléptico* ou *analéptico* ativariam a funcionalidade de uma *sintaxe visual*, que organizaria a disposição da imagem fotográfica, considerando se ela precede ou sucede ao texto verbal. No caso específico de *Tróíades*, a sintaxe visual apresenta-se sempre na forma *proléptica*, como vemos na Figura 1. O primeiro iconotexto e/ou o primeiro *poema miximídia* da obra de Flores é resultado de uma combinação de tipo *mixmídia*: a imagem fotográfica de uma escultura em alto-relevo, intitulada *Gênio do luto* e o *poema* (verbal) com o título *Umbral*:



Figura 1 – *Umbral* (Flores 2020: n. p.)

Em nota paratextual, ao final do livro, o autor informa que a fotografia se refere a “imagem do século II d.C., por anônimo” (Flores 2020: n.p). Dessa forma, a disposição da imagem fotográfica em termos prolépticos/analépticos assume um caráter de valoração também nas classificações de Hoek acerca das formas de relação entre imagem fotográfica e texto poético e sua transposição intersemiótica, especialmente no que o autor designa de *poesia pictural* (2006: 167). Considerando a *situação de comunicação*, o teórico afirma que a produção e a recepção de uma obra, em termos de transposição, observam dois critérios processuais: a *sucessividade* e *simultaneidade*, gerando efeitos de sentido:

A sucessividade (texto existindo antes da imagem, ou imagem existindo antes do texto) caracteriza a perspectiva da produção; a simultaneidade (texto situado em uma imagem, imagem situada em um texto, texto próximo a uma imagem, imagem próxima a um texto) determina a perspectiva própria à recepção. (Hoek 2006: 168)

Ainda, Hoek entende que a distinção entre as duas perspectivas – poderíamos considerar como *gestos midiáticos*, levando-se em conta a manipulação das mídias (imagem fotográfica e texto verbal) – importa na medida em que “a escolha em favor de uma ou de outra, como ponto de partida para uma classificação das relações texto/imagem, resulta em uma categorização essencialmente diferente” (2006: 169). No gesto midiático da produção, a imagem e o texto obedecem ao critério de sucessividade, como no caso da *ilustração*, quando é a “imagem que explica um texto-pré-existente” (Hoek 2006: 169). Já no processo de recepção – de que *Tróíades* é exemplo -, a imagem e a palavra são apresentadas de forma simultânea, “quando discurso visual e discurso verbal são combinados – como no discurso misto [...] – ou

imediatamente justapostos”, como aponta Hoek (2006: 169-170). O crítico interpreta as relações entre imagem e texto poético como dialógicas, uma vez que “passam sempre pela consciência de um sujeito-receptor responsável por sua aproximação” (Hoek 2006: 170).

Hoek (2006: 139) propõe que haja, em alguns casos, uma relação de correferencialidade entre texto/imagem, como no caso da *écfrase*, em que se visa “transpor (poetizar) uma imagem pela escrita, atualizar um sentido pictural nos textos: *ekphrasis*, transposição de arte” (Hoek 2006: 172). Dessa forma, elementos de iconicidade ou do *signo icônico*, que, na perspectiva de Eco, “parece reproduzir algumas das propriedades do objeto representado” (2013: 112), resultariam em uma *translação pictural*, nos termos de Louvel (2006). A título de exemplificação, a figura 2, na perspectiva da sucessividade, indica como o elemento da imagem (fotografia da escultura *Gênio do luto*) é descrito em termos de um *tema pictural* (Hoek 2006: 176), através de um campo léxico-semântico de visualidade do poema verbal, já considerado em sua composição hipertextual: *Umbral, membros, precipício, ossos, queda, corpo, rosto, traços, pai, tombo, pescoço, cabeça, forma*. No limite, a *écfrase* aproveitaria a conotação cultural do referente imagético, no caso, a semântica do luto e da violência (Chevalier & Gheerbrant 2012: 468). O recurso do paratexto ao final do livro, informando o título e a procedência da referida imagem, poderia sugerir que a conotação produzida pela *écfrase* só lograria êxito em termos de apropriação e ressignificação recíprocas numa relação de dependência de referencialidade. A legenda “[S1110]” indica tratar-se de elemento intertextual referente aos versos obra *As troianas*, de Sêneca (1997), conforme nota ao final do livro.

Outro aspecto a ser considerado na relação imagem (*Gênio do luto*)/poema visual, anunciado pelo título *temático* (*Umbral*), diz respeito ao seu valor posicional: ambos os elementos conotam uma *abertura* da obra cujo núcleo temático, a poética, a perspectiva e a tonalidade afetiva gravitam em torno das figurações da morte, operando uma *função estrutural* (Hoek 2006: 176). Genette (2009: 95) designa de *temáticos* os títulos que indicam o conteúdo ou tema da obra. A relação temática pode ser, claro, ambígua e aberta à interpretação, apresentando graus diferentes de metaforização. No contexto do poema, o título “Umbral” remete ao sentido de porta ou frontispício, cuja simbologia aponta para um “local de passagem entre dois estados, entre dois mundos, entre o conhecido e o desconhecido, a luz e as trevas. [...] A porta se abre sobre um mistério” (Chevalier & Gheerbrant 2012: 734).

De acordo com Hoek (2006), a interrelação imagem fotográfica e texto poético dialoga com o conceito de hipertextualidade de Genette (2006: 12), considerando a imagem como hipotexto (texto A) e o poema verbal como hipertexto (texto B), em uma relação transformativa. Em outras palavras, “[a] imagem precede o texto quando este encontra sua origem, sua razão de ser, sua referência naquela” (Hoek 2012: 171), como se pode constatar na Figura 2:

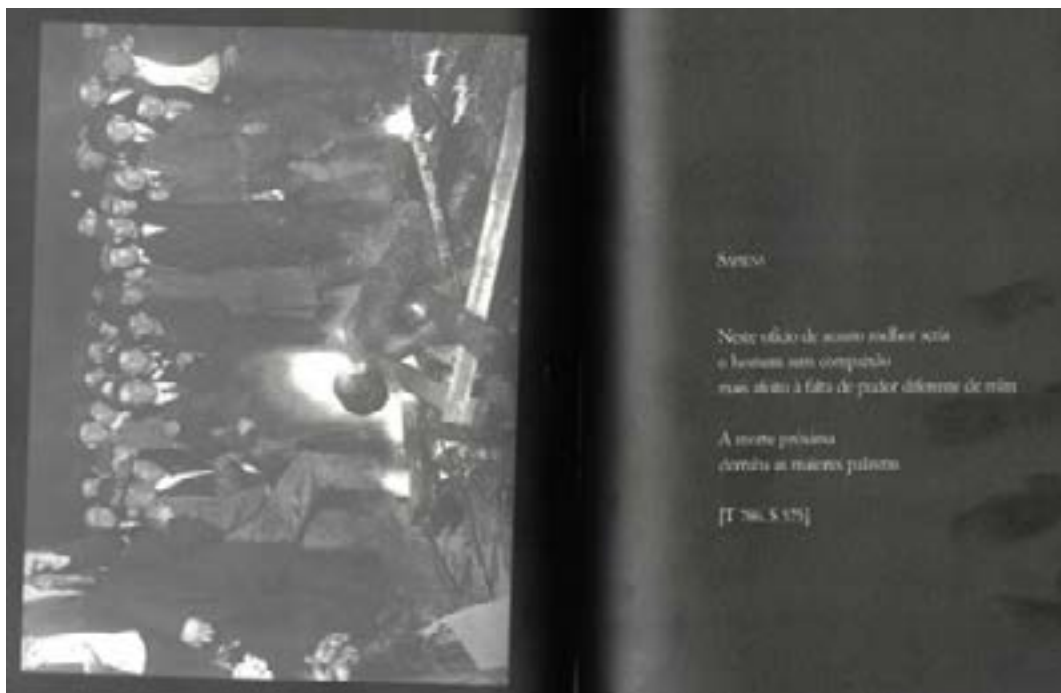


Figura 2 – (Flores 2020: n. p.)

Defendendo a relação de simultaneidade entre texto e a imagem, mesmo que não se atendo ao fato de que *imagem* também se constitui como *texto*, Hoek afirma:

Quando o texto e a imagem perdem sua auto-suficiência, eles deixam de existir independentemente e se apresentam simultaneamente em um único discurso. No interior desse discurso, a relação física entre o texto e a imagem pode ser mais ou menos estreita: o texto e a imagem podem se combinar para formar um discurso verbal e visual composto, [...] eles podem se fundir de modo inextrincável (discurso sincrético). (2006: 179)

Dessa forma, nossa proposição aventava designar a combinação sincrética operada em *Tróíades* de *poema mixmídia*: um *gênero intermídia* que articularia diferentes formas midiáticas inseparáveis (Rajewsky 2012: 43), cujos signos (icônicos [pictorial, fotografia, vídeo, halografia, escultura, arquitetura, dança] ou textuais), ainda que obedeçam a condições de *reconhecibilidade* (Eco 2013: 133) das *referências intermídia* e das *estratégias de constituição de sentido* (Louvel 2012: 25), constituem o *iconotexto*. Ainda que a escrita na poesia visual seja “encarada como imagem: o texto que é normalmente instrumento de codificação linguística torna-se, aqui, objeto de um outro tipo de codificação: a icônica” (Hoek 2006: 185). Assim, o iconotexto indica uma heterogeneidade constitutiva e processual – pressupondo, portanto, “intermedialidade negociada” (Rajewsky 2012: 42). Para Hoek, essa imbricação texto imagético e texto verbal permitiria distinguir:

três traços pertinentes: a *separabilidade* (o signo visual e o signo verbal pertencem a sistemas significantes diferentes e se deixam isolar um em relação ao outro), a *auto-suficiência* (a coerência individual de um e de outro permanece intacta) e a *politextualidade* (muitas obras diferentes estão em jogo). (2006: 185 grifos nossos)

Constitutivas do iconotexto, a *separabilidade*, a *autossuficiência* e a *politextualidade* podem ser aferidas em cada poema mixmídia em seus aspectos decomponíveis. A título de exemplificação, proponho o que seria a composição do poema mixmídia representada esquematicamente pela Figura 3, com vistas a analisar o iconotexto.

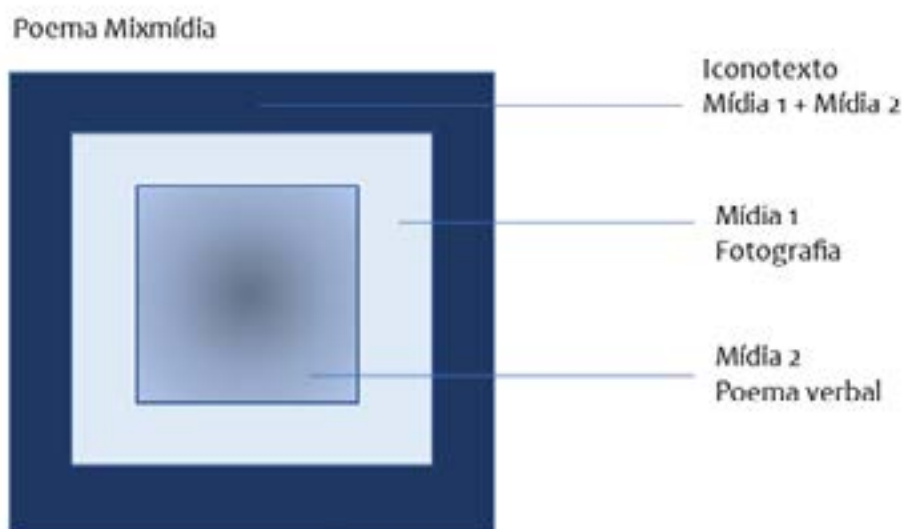


Figura 3 – Composição midiológica do poema mixmídia

A composição midiológica esquematiza-se da seguinte forma: a moldura maior refere-se à Mídia 1, que compõe a imagem fotográfica, catalogada na nota paratextual como *Will Brown linchado e cremado, 1919, por anônimo* (Flores 2020: n.p.). O espectro intertextual da imagem, justapondo o aspecto semiótico e discursivo, funcionaria como “estratégias concretas e apreensíveis de um texto”, como propõe Rajewsky (2012: 42). Em relação à Mídia 2, o poema verbal, intitulado *Sapiens*, tem-se, conforme indicado no elemento paratextual [T 786. S 575] (Flores 2020: n.p.), o recurso da intertextualidade com o verso 786 da obra *As troianas*, de Eurípedes (2004), e com o verso 575 da obra *As troianas*, de Sêneca (1997). O iconotexto, representado pelo quadro maior, funde o elemento imagético e o verbal, constituindo, portanto, o *poema mixmídia*.

Ao analisar a biopoesia de Eduardo Kac, Clüver afirma que as relações entre o gênero poético e as novas mídias, tanto do ponto de vista da teorização quanto da prática, “expandiriam a convenção de se considerar como ‘poesia’ todas as formas de manipulação e experimentação da mídia verbal e suas representações escritas e

auditivas [...] [bem como] as possibilidades da tecnologia midiática contemporânea” (2012: 155). Doravante, considerando-se a autossuficiência do iconotexto – condição promovida pela recepção simultânea (texto imagético/texto verbal) – a formalidade do poema mixmídia reivindicaria um complexo de categorias analíticas novas, que funcionariam como operadores pragmáticos de leitura, e que nos limites deste trabalho não nos é possível explorar.

Tais categorias poderiam gravitar em torno do esquema proposto por Pound (1991: 37-38), sobre as três dimensões da poesia, a saber: *melopeia*, *fanopeia* e *logopeia*, respectivamente, a estrutura de musicalidade, a elaboração imagística e o conteúdo intelectual do poema. Esse tripé funcional seria rentável no esquadrinhamento de outros constituintes do poema, dentre os quais, salientamos três: 1. o primeiro diria respeito à instância enunciativa do poema mixmídia – designado na teoria do texto poético de *eu lírico/eu poético*, *subjetividade lírica*, entre outras formas. Cabe considerar que, desde o Romantismo, entre os séculos XVIII e XIX, quando pela primeira vez é formulado o conceito de uma voz que enuncia o poema (Hegel 2001), o eu lírico sofre uma acomodação poética e ideológica, indissolavelmente ligada ao estrato literário, como aponta Combe (2009-2010). 2. A *estrutura estrófica* e a constituição do verso demandariam uma nova conceituação, a exemplo do que ocorreu com a teoria da poesia concreta e sua busca pela produção de outras formas de literariedade/poeticidade. 3. O ritmo poético, considerando a aporia na relação entre a estaticidade da imagem e a ritmicidade verbal.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Intentamos uma sondagem das relações intermediáticas estabelecidas entre poesia e fotografia na obra *Tróíades*, na perspectiva de um poema mixmídia. Inicialmente, tomou-se a fotografia em sua condição de documento de processo, sua materialidade no processo criador de poética visual. Considerando a perspectiva de Dencker, segundo a qual a poesia visual altera e redefine o estatuto da arte, do papel do produtor e do receptor e “desenha então novos modelos de comunicação, estética e conteúdos” (2012: 144), o poema miximídia incorpora elementos semióticos diferentes, revelados em seus códigos genéticos e em seus complexos processos de intermedialidade.

A concepção de iconotexto mostrou-se propositiva para entender-se como o agenciamento das imagens fotográficas nos poemas sondados contribuem para pôr em relevo outros dispositivos de picturalidade, dentre eles, a intertextualidade, a colagem, a écfrase a produção de sentidos que deles resulta, formando referências intermediáticas que podem ser acionadas no ato da leitura. Dessa forma, nossa proposição se encaminhou no sentido de propor uma combinação sincrética que articularia duas formas midiáticas inseparáveis no iconotexto – poesia e fotografia, mas que apontariam, preliminarmente, para uma heterogeneidade constitutiva e processual de sua midiologia. O poema mixmídia, tomado em sua autossuficiência de iconotexto, ex-

pandiria a noção de *poesia*, conquanto resultado de manipulação e experimentação midial.

A estética de Guilherme Gontijo Flores reivindicaria, pois, a cada nova manipulação de elementos que se estruturam no iconotexto, a necessidade de formalizar conceitos a partir dos próprios poemas e imagens, bem como novas categorias analíticas e operadores de leitura capazes de interrogar as interações visual-verbal e, ao cabo, sua fenomenologia mixidiática. De resto, os dois exemplos tomados de *Tróíades* apontam para uma série de incursões mixidiáticas que podem resultar em uma investigação e alargamento dos regimes de significação, além de instigar a elaboração de novas molduras teóricas e conceituais que revigorem alguns operadores como *eu lírico/poético*, estratos do texto poético, ritmicidade, e, ao cabo, uma tipologia mais detalhada de formas poéticas e sua ontologia.

#### OBRAS CITADAS

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica*. Trad. Gabriel Valladão Silva. Porto Alegre: L&PM, 2014.

BERGER, John. *Para entender uma fotografia*. Trad. Paulo Geiger. São Paulo: Companhia das Letras, 2017.

CHEVALIER, Jean & Alain Gheerbrandt. *Dicionário de símbolos: (mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números)*. 26.ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2012.

CLÜVER, Claus. Arte transgênica: a biopoesia de Eduardo Kac. T. F. Nogueira Diniz & A. S. Vieira, orgs. *Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea*. Volume 2. Belo Horizonte: Rona, 2012. 155-170.

CLÜVER, Claus. Inter textus / inter artes / inter media. *Aletria. Revista de Estudos de Literatura*, Belo Horizonte, v. 6, p. 11-42, 2006. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/18067/14857>.

COMBE, Dominique. A referência desdobrada: o sujeito lírico entre a ficção e a autobiografia. Trad. I. M. & V. C. *Revista USP*, São Paulo, n. 84, p. 112-128, dezembro/fevereiro 2009-2010.

DENCKER, Klaus Peter. Da poesia concreta à poesia visual: um olhar para o futuro dos meios eletrônicos. Trad. Silvia Maria Guerra Anastácio. T. F. Nogueira Diniz & A. S. Vieira, orgs. *Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea*. Volume 2. Belo Horizonte: Rona, 2012. 133-153.

ECO, Umberto. *A estrutura ausente: introdução à pesquisa semiológica*. Trad. Pérola de Carvalho. 7.ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.

ECO, Umberto. *Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. 8.ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.

- ELLESTRÖM, Lars. Adaptação no campo das transformações das mídias. Trad. Ana Cláudia Munari Domingos. A. C. M. Domingos. A. P. Klauck, & G. M. G. de Melo, orgs. *Midialidade: ensaios sobre comunicação, semiótica e intermedialidade*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2017. 175-198.
- EURÍPIDES. *Troianas*. Trad. Christian Werner. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- FLORES, Guilherme Gontijo. *Tróíades*. G. G. Flores. *Todos os nomes que talvez tivéssemos*. Curitiba: Kotter Editorial, 2020, n.p.
- FLORES, Guilherme Gontijo. *Tróíades remix para o próximo milênio*. Disponível em: <https://www.troiades.com.br/> Acesso em 10 ago. 2022.
- FLORES, Guilherme Gontijo. *A revolta do poema*. Belo Horizonte: Chão da Feira, 2019. Disponível em: <https://chaodafeira.com/wp-content/uploads/2019/08/cad90-arevolta.pdf>
- GENETTE, Gerard. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Trad. Luciene Guimarães & Maria Antônia Ramos Coutinho. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2006.
- GENETTE, Gerard. *Paratextos editoriais*. Trad. Álvaro Faleiros. Cotia: Ateliê, 2009.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. *O Campo não-hermenêutico ou a Materialidade da Comunicação*. Rio de Janeiro: UERJ, *Cadernos do Mestrado*, n. 5, 1993.
- HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. *Cursos de estética I*. Trad. Marco Aurélio Werle. 2.ed. São Paulo: Edusp, 2001.
- HOEK, Leo. H. A transposição intersemiótica: por uma classificação pragmática. Trad. Márcia Arbex & Fernando Sabino. M. Arbex, org. *Poéticas do visível: ensaios sobre a escrita e a imagem*. Belo Horizonte: PPG em Letras: Estudos Literários da Faculdade de Letras da UFMG, 2006. 167-189.
- HORÁCIO. *Arte poética*. Trad. Jaime Bruna. São Paulo: Cultrix, 2005.
- HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Trad. André Cechinel. 2. ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.
- KOSSOY, Boris. *Fotografia e história*. São Paulo: Ática, 1989.
- LOUVEL, Liliane. A descrição pictural. M. Arbex, org. *Poéticas do visível: ensaios sobre a escrita e a imagem*. Belo Horizonte: PPG em Letras: Estudos Literários da Faculdade de Letras da UFMG, 2006. 191-220.
- MACIEL, Sérgio. Um daímon pantekhníkos no país de si mesmo. Guilherme Gontijo Flores. *Todos os nomes que talvez tivéssemos*. Curitiba: Kotter, 2020. 7-21.
- NÖTH, Winfried & Lúcia. Santaella. A fotografia entre a morte e a eternidade. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. 3.ed. São Paulo: Iluminuras, 2001. 115-140.
- POUND, Ezra. *A arte da poesia: ensaios escolhidos*. Trad. Heloysa de Lima Dantas & José Paulo Paes. 3.ed. São Paulo: Cultrix, 1991.



RAJEWSKY, Irina. O. Intermidialidade, intertextualidade e “remediação”: uma perspectiva literária sobre a intermidialidade. T. F. Nogueira Diniz & A. S. Vieira, orgs. *Intermidialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea*. Volume 2. Belo Horizonte: Rona, 2012. 15-46.

SALLES, Cecília Almeida. *Gesto inacabado: processo de criação artística*. 6.ed. São Paulo: Intermeios, 2013.

SCHRÖTER, Jen. Discursos e modelos de intermidialidade. Trad. Silvia Anastácio. C. A. P. de Figueiredo, S. R. de Oliveira & T. F. N. Diniz, orgs. *A intermidialidade e os estudos interartes na arte contemporânea*. Santa Maria: Editora UFSM, 2020. 97-112.

SENECA. *As Troianas*. São Paulo: Hucitec, 1997.

STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Campinas: Papirus, 2003.

---

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

---

### PODEMOS RECORDARLO POR UD.: VISIÓN Y MEDIOS EN PHILIP K. DICK

Paula Dittborn<sup>1</sup> (Universidad Alberto Hurtado)

RESUMEN: La especulación sobre el desarrollo de la ciencia constituye un recurso propio del género de la ciencia ficción, utilizado con el propósito de propulsarnos hacia mundos lejanos o futuros, tecnológicamente más avanzados. Dicha especulación no solo contempla sofisticados sistemas de transporte que permitirían viajar a través del espacio o el tiempo, sino también medios visuales igualmente imaginarios, tales como los hologramas, las videollamadas, e incluso aparatos capaces de alterar nuestros recuerdos. En este ensayo se propone una lectura de los medios visuales imaginarios tal y como aparecen en tres películas distintas basadas en la obra de Philip K. Dick, utilizando las categorías desarrolladas dentro de la arqueología medial, con el propósito de situarlos en el escenario histórico y discursivo al que pertenecen, dilucidar cómo se relacionan con la poética de la obra del escritor norteamericano – en la que no necesariamente están presentes –, pero también y sobre todo tratar de entender de otra manera ciertos problemas concernientes a la *Bildwissenschaft*, tales como el cuerpo humano como medio de la imagen.

PALABRAS CLAVES: *Bildwissenschaft*; Medios imaginarios; Cine de ciencia ficción; Philip K. Dick.

### PODEMOS LEMBRAR POR VOCÊ: VISÃO E MÍDIAS EM PHILIP K. DICK

RESUMO: A especulação sobre o desenvolvimento da ciência constitui um recurso próprio do gênero da ficção científica, utilizado com o propósito de nos impulsionar em direção a mundos distantes ou futuros, tecnologicamente mais avançados. Essa especulação não apenas contempla sofisticados sistemas de transporte que permitiriam viajar pelo espaço ou pelo tempo, mas também meios visuais igualmente imaginários, como hologramas, videochamadas e até mesmo dispositivos capazes de alterar nossas memórias. Neste ensaio, propõe-se uma leitura dos meios visuais imaginários, tal como aparecem em três filmes distintos baseados na obra de Philip K. Dick, utilizando as categorias desenvolvidas dentro da arqueologia dos meios, com o propósito de situá-los no cenário histórico e discursivo ao qual pertencem, elucidar como se relacionam com a poética da obra do escritor norte-americano – na qual nem sempre estão presentes – mas também e principalmente tentar compreender de outra maneira certos problemas concernentes à *Bildwissenschaft*, tais como o corpo humano como meio da imagem.

PALAVRAS-CHAVE: *Bildwissenschaft*; Mídias imaginárias; cinema de ficção científica; Philip K. Dick.

<sup>1</sup> [pauladittborn@gmail.com](mailto:pauladittborn@gmail.com) - <https://orcid.org/0000-0003-0094-1815>



## WE CAN REMEMBER IT FOR YOU: VISION AND MEDIA IN PHILIP K. DICK

**ABSTRACT:** Science fiction uses speculation on the development of science as a resource to propel us to faraway or future worlds, technologically more advanced than ours. Said speculation does not only consider sophisticated transportation systems that can travel through space and time, but also imaginary visual media such as holograms, videocalls, and even memory alteration gadgets. This essay proposes a reading of the imaginary visual media that appear in three films based on the work of Philip K. Dick, using the media archeology categories. The aim is to place the imaginary visual media in their historical and discursive contexts, elucidate how they relate with the work of the American writer – as they are not necessary present –, and especially, to understand certain problems concerning *Bildwissenschaft*, such as the human body as a medium of the image.

**KEYWORDS:** *Bildwissenschaft*; Imaginary Media; Science fiction cinema; Philip K. Dick.

Recebido em 1 de dezembro de 2022. Aprovado em 25 de abril de 2023.

*Podemos recordarlo por ud.* es el nombre de una de las tres historias de Philip K. Dick que abordaré en este ensayo, historia en la que se basa la película *Total Recall* del año 1990, dirigida por Paul Verhoeven. No es el único cuento ni el único filme que será abordado, tampoco aquél al que le dedique mayor atención. Sin embargo, utilicé esa frase en el título porque su sola formulación, intrigante y al filo de la corrección gramatical, condensa uno de los temas que quisiera plantear: el de los recuerdos como imágenes mentales susceptibles de ser intervenidas (o no) en la ficción fílmica, y los medios visuales imaginarios que lo posibilitan. Las otras historias son la novela *Sueñan los androides con ovejas eléctricas*, publicada en 1968 y adaptada al cine por Ridley Scott el año 1982 con el nombre de *Blade Runner*; y el cuento *Minority Report* publicado en 1956 y adaptado al cine por Steven Spielberg el año 2002 con el mismo nombre.

Este interés por las imágenes mentales en el cine surgió en el marco de un proyecto de investigación (Fondecyt Regular n° 1221416, junto a Fernando Pérez Villalón y Josefina de la Maza) en el que abordamos el problema de las imágenes en imágenes, tomando como referencia el planteamiento del historiador del arte André Chastel (2015) sobre el cuadro dentro del cuadro. En nuestro proyecto, sin embargo, el medio al interior del cual se anidan otras imágenes es el cine, mientras que las imágenes anidadas pueden ser de los más diversos tipos (pictórica, pero también fotográfica, televisiva, cinematográfica, etc.). El hecho de haber pasado de la pintura al cine como medio receptor tiene varias implicancias, dentro de las cuales una de las más relevantes es que estaríamos hablando no solo de imágenes dentro de imágenes, sino de medios representados al interior de otro medio y por ese medio: vale decir de una operación de *remediación*, de acuerdo a la ya célebre noción desarrollada por Bolter y Grusin (1999).

En la formulación de dicho proyecto también apareció la pregunta por aquellos medios que son remediados por el cine, pero que no existían al momento en el que fue filmada la película, tales como las videollamadas o los hologramas. Según William John Thomas Mitchell (2019: 127), a pesar de que el célebre aforismo de Marshal McLuhan “el contenido de un medio siempre es un medio anterior” conlleva la idea

de que el medio remediado es efectivamente anterior al medio que lo remedia o anida, es perfectamente posible que un medio posterior, como la televisión, aparezca como el contenido de uno anterior, como el cine: “E incluso es posible que medios futuristas puramente especulativos, como avances técnicos que aún no se han dado (como el teletransporte o la transferencia de materia), aparezcan como el contenido de un medio anterior” (Mitchell 2019: 127).

Por otro lado, la arqueología medial, caracterizada, entre otras cosas, por construir historias alternativas de medios suprimidos, desatendidos y olvidados “que no apuntan teleológicamente a la actual condición mediática cultural como su ‘perfección’”<sup>2</sup> (Huhtamo 2011: 3), también se ha abierto a la posibilidad de abordar el estudio de estos medios especulativos a los que se refería Mitchell, considerándolos parte de los denominados “medios imaginarios”. Según Eric Kluitenberg (2011: 54), si bien los medios imaginarios se diferencian de los medios existentes por el hecho de que no poseen una localización fija en el tiempo, y porque tampoco necesitan estar “físicamente presentes para los sentidos”, eso no significa, sin embargo, que no posean propiedades distintivas. De hecho:

lo que la arqueología de los medios imaginarios debería intentar hacer es identificar estas propiedades adscritas a los medios existentes e inexistentes y situarlos en un escenario histórico y discursivo específico, para descubrir la red de prácticas materiales en las que estos imaginarios están incrustados.<sup>3</sup> (Kluitenberg 2011: 54)

Esta pregunta por la remediación cinematográfica de medios imaginarios nos llevó inevitablemente a las películas de ciencia ficción, dado que es en ellas en donde se figuran toda una serie de tecnologías especulativas con el propósito de crear mundos lejanos, ya sea temporal (el futuro), espacial (otros planetas), o metafísicamente (otras realidades). De todas formas, tal como señala David Lapoujade:

Ciencia – y tecnología – son solo medios (vuelto inherentes al género) para propulsarnos hacia mundos lejanos o para introducirnos en un mundo futuro, tecnológicamente más avanzado. Quizás el recurso a la “ciencia” es lo que singulariza a la ciencia ficción, pero no es sin embargo lo que la define. (2022: 12)

Si bien las obras de ciencia ficción han tendido a ser consideradas menores dentro de la tradición literaria, en las últimas décadas han ido suscitando cada vez mayor interés por parte de diferentes investigadores/as y académicos/as, entre otras cosas debido a la confluencia de su discurso con el del estado actual de nuestro planeta, tal como señala el mismo Lapoujade (2022: 12). Ahora bien, dentro del inagotable repertorio de películas que se circunscriben al interior de dicho género, decidí enfocarme

<sup>2</sup> “that do not point teleologically to the present media-cultural condition as their ‘perfection’”.

<sup>3</sup> “Rather than suggesting a unifying perspective on this interplay of the imagined and the realized, it is more helpful to elucidate the historical setting in which certain illuminating case examples emerged, to trace the ‘network of material practices in which they are embedded’ as the new historicist would say”.

específicamente en estas tres, basadas en obras de Philip K. Dick publicadas entre finales de la década del 50 y finales del 60. Se trata de un periodo de su producción que algunos consideran su época metafísica, como Pablo Capanna y Muriel Tagle (2014: 53), mientras que otros la consideran su época postmoderna, previa a los diarios y narraciones teológicas que caracterizaron su etapa tardía, como Katherine Hayles y Christopher Palmer (Enns 2006: 68-69).

La razón por la que seleccioné estas tres películas y no otras es que me pareció observar que, independiente de cuál haya sido el equipo a cargo de su realización, en ellas es preponderante la remediación de imágenes producidas por medios imaginarios – de hecho, en la mayoría de los casos esos medios ocupan un lugar protagónico, como veremos en este ensayo. Con esto quiero decir que no solo aparecen naves espaciales o espadas láser, sino también otros medios imaginarios que podríamos catalogar como “visuales”, capaces de realizar videollamadas, proyectar hologramas, e incluso mostrar animaciones en una caja de cereales. Pero también decidí enfocarme en adaptaciones cinematográficas de obras de Philip K. Dick porque intuí que podía haber una relación entre esa preponderancia de lo visual imaginario y las visiones místicas que el propio autor experimentó en la primera mitad de la década del setenta – tal como dan cuenta, en sus respectivas ficciones biográficas, Emanuel Carrère (2018) y Robert Crumb (1986), pero también y sobre todo el mismo Dick en sus textos teológicos antes mencionados, dentro de los cuales se encuentran *Valis* (1981), *La invasión divina* (1981), y *La transmigración de Timothy Archer* (1982) (Tagle 2014: 53).

La primera de las películas a las que me referiré es *Blade Runner*, la cual está ambientada en un futuro en el que es posible viajar a Marte. De hecho, la vida en ese planeta se ha vuelto un imperativo, dado el nivel de contaminación y radiación solar al que ha llegado la Tierra. Una de las corporaciones más poderosas que todavía quedan en nuestro planeta, Rosen, ha desarrollado un tipo de androide prácticamente idéntico al ser humano, los denominados Nexus-6, los cuales solo pueden ser identificados a través de la aplicación de un test que mide los niveles de empatía – capacidad que habría de ser la “piedra de toque” de los seres humanos auténticos, tal como señala N. Katherine Hayles (1999: 175). La función principal de estos androides o replicantes, al menos en la novela, es la de facilitar el traslado de la población humana a esas nuevas colonias interplanetarias. Rick Deckart, el protagonista, es un policía a quien le encargan “retirar” a cuatro replicantes (seis en la novela) que han escapado de las colonias y regresado a la tierra como polizontes. La película trata sobre esa persecución, alternada por encuentros y diálogos tan memorables como su estética.

La historia de *Total Recall* comienza cuando su protagonista, Douglas Quail, recurre a una agencia especial para que le introduzcan recuerdos falsos de un viaje a Marte; viaje que por algún motivo desea hacer a toda costa pero que es incapaz de financiar. La agencia le asegura que, una vez realizado el implante, no solo tendrá la sensación de haber conocido dicho planeta, sino también de haber vivido aventuras y amoríos como los de un agente especial. Una vez iniciado el procedimiento, sin embargo, los operarios de la agencia caen en cuenta de que la memoria de Quail ya ha sido previamente intervenida, debido a lo cual no es posible agregarle esos nuevos

recuerdos marcianos. A partir de ese momento Quail empieza a ser perseguido sin saber por qué, y a enfrentar situaciones propias del aventurero en el que iba a ser convertido.

Finalmente, *Minority Report* está ambientada en un futuro en el que los asesinos son capturados antes y no después de que cometan sus crímenes. Para ello, una unidad del departamento de policía, conocida como *Precrimen*, recurre a las visiones proféticas de tres jóvenes cautivos – dos hombres y una mujer – visiones que en conjunto anuncian el nombre del culpable, de la víctima, cuándo ocurrirá el crimen y, de manera más imprecisa, dónde. Gracias a la implementación de ese sistema, los homicidios terminan siendo prácticamente erradicados. Sin embargo, un día las visiones señalan al policía a cargo de *Precrimen*, John Anderton, como el autor del asesinato de un hombre al que ni siquiera conoce. Mientras escapa de quienes habían sido hasta ese momento sus subalternos, Anderton debe descifrar las razones por las que habría de asesinar a ese sujeto, pero al mismo tiempo evitar hacerlo.

Dentro de los medios visuales remediados en estas tres películas se encuentran las videollamadas, las cuales constituyen un caso muy particular dado que, si bien solían ser “imaginarias” en el contexto en el que las películas fueron realizadas, claramente no lo son en el contexto actual, en donde su presencia es prácticamente ubicua gracias a los teléfonos inteligentes y plataformas digitales como Zoom. Sin embargo, es importante considerar que esa tecnología estuvo disponible incluso en la época en la que todavía era considerada *futurista*. Al parecer ya en los años treinta, antes del inicio de la Segunda Guerra Mundial, fueron inauguradas en Alemania las primeras cabinas públicas de videollamadas, y treinta años después en Estados Unidos. Sin embargo, los intentos posteriores por implementarlas para el uso doméstico en los años ochenta, realizados por la célebre empresa de telecomunicaciones AT&T, fueron un fracaso. Es posible que haya sido por un problema tecnológico, que la pantalla con la que contaban los teléfonos fuera muy pequeña, de baja resolución. Sin embargo, lo que revelaron los *focus group* realizados por la empresa es que a la gente no le gustaba comunicarse de esa manera, que valoraban que el teléfono les permitiera hacer otras cosas mientras tanto, sin que se les viera la cara. Recién con la aparición de Skype la gente empezó a acostumbrarse a este formato, pero incluso hoy en día su uso sigue siendo marginal con respecto al tradicional, sin cámara.



Fig. 1 - fotograma (50:47) de *Blade Runner*

Lo imaginario de los medios se revela en ese sentido como un asunto que no atañe solo y exclusivamente a su viabilidad técnica, sino también a las transformaciones culturales igualmente necesarias para su inserción, y que al momento de realizar las películas todavía estaban pendientes. Pienso que de alguna manera la remediación de las videollamadas al interior de estas películas da cuenta de esa tensión con la que los usuarios de la época recibían a este nuevo medio, de la intromisión doméstica que significaba para ellos y ellas. Es así como Lori, la esposa de Quail en *Total Recall*, se comunica por videollamada con Richter, uno de los agentes que trabaja para la empresa que ha monopolizado el oxígeno en Marte, quien en realidad es su verdadero esposo (Fig. 2). Rick Deckart, el protagonista de *Blade Runner*, también se comunica por videollamada con Rachel, la mujer con la que entabla una relación amorosa, a pesar de ser un androide (Fig. 1); y Anderton, el protagonista de *Minority Report*, lo hace con Lamar, su jefe y mentor, quien lo había traicionado (Fig. 3).



Fig. 2 - fotograma (6:42) de *Total Recall*

Los hologramas no podían faltar en ninguna de estas tres grandes producciones cinematográficas, dado que constituyen prácticamente el *cliché* de la imagen futurista. Es difícil determinar, sin embargo, si se trata de un medio visual imaginario o no, dado que, si bien han empezado a ser implementados desde hace algunos años, lo han sido en eventos y espectáculos concretos y aislados. Solo por dar un par de ejemplos, a finales de los años ochenta se realizó en el Museo de Bellas Artes de Santiago de Chile una exposición de hologramas, mientras que a finales de la década del 2000 la artista canadiense Leah Modigliani realizó una performance en la que su propia proyección holográfica recitaba uno de los discursos del político socialista William Arthur Pritchard, en el mismo centro de formación en el que Marshal McLuhan hiciera clases sobre medios y tecnología (Macciavello 2018: 74).

Quizás es el carácter cotidiano que se le confiere al holograma dentro de la ficción lo que no termina de cuadrar con el uso que se le concede fuera de la ella, que como vemos es más bien de nicho. En *Total Recall*, por ejemplo, aparece un holograma de la profesora con la que Lori, la esposa de Quail, toma clases de tenis a distancia (Fig. 4). También aparece un dispositivo con el que el propio Quail genera proyecciones de sí mismo en diferentes lugares, despistando así a sus persecutores. En *Minority Report*, en cambio, el medio holográfico es mostrado con mayor detalle, dado que se ve cómo se encienden las tres proyecciones simultáneas necesarias para la configuración de una imagen de este tipo. El holograma en cuestión permite ver a un niño jugando a la pelota en mitad de la sala –el hijo de Anderton, desaparecido años atrás (Fig. 5). Constituye, en ese sentido, una suerte de *trampa al ojo* en movimiento. Sin embargo, tal como suele suceder con ese tipo de artificio, una vez que la cámara (y por lo tanto la mirada) se desplaza, el engaño se revela como tal (Bonitzer 2007: 35). Lo curioso es que mientras Anderton sigue mirando de frente la proyección e interactuando tristemente con ella, nosotros como espectadores la vemos al sesgo, constatando no solo su bidimensionalidad sino también su carácter fantasmal.



Fig. 3 - fotograma (43:36) de *Minority Report*





Fig. 4 - fotograma (23:41) de *Total Recall*

La artificialidad de los hologramas, sin embargo, pareciera ser insistentemente señalada en las películas en las que son remediados, ya sea a través del movimiento de cámara (como acabamos de observar) o bien a través de fallas, parpadeos, *glitches*, o el uso de una reducida paleta cromática. Tanto es así que todas esas fallas parecieran ser parte de sus atributos como medio visual. Esto me recuerda a un pasaje del libro ya citado de André Chastel (2015: 33), según el cual la pintura debe ser más condensada o esquemática que aquella al interior de la cual se encuentra, para que así “tenga la apariencia de una pintura y no de la realidad pintada”. Es posible que esta condición, a la cual el autor se refiere como “paradoja del cuadro dentro del cuadro”, sea extrapolable al holograma, remediado por esa otra proyección que es el cine. Pero, por otro lado, también se podría pensar que, a través de esas fallas, se expresa la idea de que estamos ante una imagen cuya definición y peso siempre estará por encima del ancho de banda, siempre estará más allá de nuestras posibilidades técnicas, pero que aun así sigue siendo requerida en la ficción ya que, a final de cuentas, es la más corpórea de las imágenes en movimiento. El mensaje holográfico de la princesa Leia resulta, en ese sentido, sumamente ilustrativo. Tal como recordará el lector, su transmisión era tan urgente como defectuosa, pero aun así esa suerte de *aparición mariana* lograba desencadenar la acción, y con ello dar inicio a esa célebre saga.



Fig. 5 - fotograma (19:17) de *Minority Report*

En *Blade Runner*, *Total Recall* y *Minority Report* también es posible encontrar medios visuales cuyo estatuto imaginario podríamos decir que es permanente, independiente de los cambios que se produzcan a nivel tecnológico o cultural fuera de la pantalla. En el caso de *Blade Runner* tenemos la tecnología que posibilita generar recuerdos en los replicantes a través del uso de fotografías impresas; recuerdos que incluso podrían desarrollar una conciencia humana –lo cual se condice con la idea de que la conciencia es una mera interfase entre el aparato perceptual y un dispositivo de registro, presente en varios cuentos de Philip K. Dick (Enns 2006: 74). La película, en ese sentido, actualiza el problema de la memoria asociada a la fotografía dada su naturaleza icónica e *indicial*, asunto sobre el cual se ha debatido insistentemente desde los orígenes de ese revolucionario medio visual. En el caso de *Total Recall* se utiliza una tecnología similar, pero para instalar recuerdos falsos en la memoria de un ser humano y no de un androide (Fig. 11). En *Minority Report*, finalmente, encontramos la tecnología que permite acceder a las visiones de los denominados *precogs* que vaticinan los asesinatos (Fig. 8 y Fig. 9). En ese sentido, el medio visual imaginario de esta película no es el cuerpo del *precog* en el que se generan dichas imágenes (o al menos no solo su cuerpo) sino más bien el monitor a través del cual las imágenes pueden ser exteriorizadas y visualizadas por el resto.

En estas tres películas basadas en obras de Philip K. Dick, por lo tanto, los medios que siguen siendo imaginarios son aquellos a través de los cuales se intenta acceder a la psiquis ajena, a las imágenes mentales, lo cual constituye una de las obsesiones características del propio autor. Incluso en la ficción biográfica sobre Philip K. Dick escrita por Emmanuel Carrère, *Yo estoy vivo y vosotros estáis muertos*, hay varios pasajes que refieren a esa obsesión:

En un manual de filosofía había descubierto la distinción entre el *idios kosmos*, la visión singular del universo que cada uno de nosotros tiene en su cabeza, y el *koinos kosmos*, que representa el universo objetivo. (...) En realidad, su idea no consistía en intercambiar su *idios kosmos* con el de otro – con el riesgo de

no darse cuenta de nada, dado que pasaría a ser otro y ya no sería él –, sino en visitar el *idios kosmos* de otro sin abandonar el suyo. De viajar por ese *idios kosmos* como por un país extranjero. Solo necesitaba un artificio para realizar ese viaje, y el género al que pertenecían sus obras tenía al menos la ventaja de ofrecerle artificios a montones. (2018: 72-73)

Ahora bien, en el caso de estas tres películas, los medios imaginarios no solo son utilizados para visitar el *idios kosmos* ajeno, sino también para intervenirlos y sacar algún provecho de él, acorde a otra de las temáticas recurrentes de la obra de Philip K. Dick de este periodo: el uso totalitario de las tecnologías mediales dentro de los estados de vigilancia. Esa intervención es realizada ya sea creando imágenes (*Blade Runner*), modificándolas (*Total Recall*), o bien exteriorizándolas (*Minority Report*). Ahora bien, una lectura intermedial, como la que hemos tratado de realizar aquí, podría llevarnos a pensar que en la obra de Philip K. Dick hay una consideración de la agencia que poseen los propios medios en la generación de sentido, y que ayudaría a entender mejor la responsabilidad que tienen dentro de esa intervención psíquica. Sin embargo, tal como señala Anthony Enns, según Philip K. Dick “‘la culpa no la tienen los medios en sí mismos, que habrían de ser totalitarios en su esencia’, sino más bien ‘las fuerzas autoritarias que dan vida a la imagen’”<sup>4</sup> (2006: 70). De manera más rotunda, también señala que “‘Dick habría estado en desacuerdo con Baudrillard, y con Marshall McLuhan antes que él: el medio no es el mensaje; simplemente provee una vía –en sí misma neutral– para la afirmación del poder político’”<sup>5</sup> (2006: 70).



Fig. 6 - fotograma (19:17) de *Blade Runner*

4 “‘the fault lies not with a totalitarian essence in the media itself’ but rather with ‘the authoritarian forces who bring the image to life’”.

5 “‘Dick would ‘disagree with Baudrillard, as with Marshall McLuhan before him: the medium is not the message; it simply provides a venue –in itself neutral– for the affirmation of political power’”.

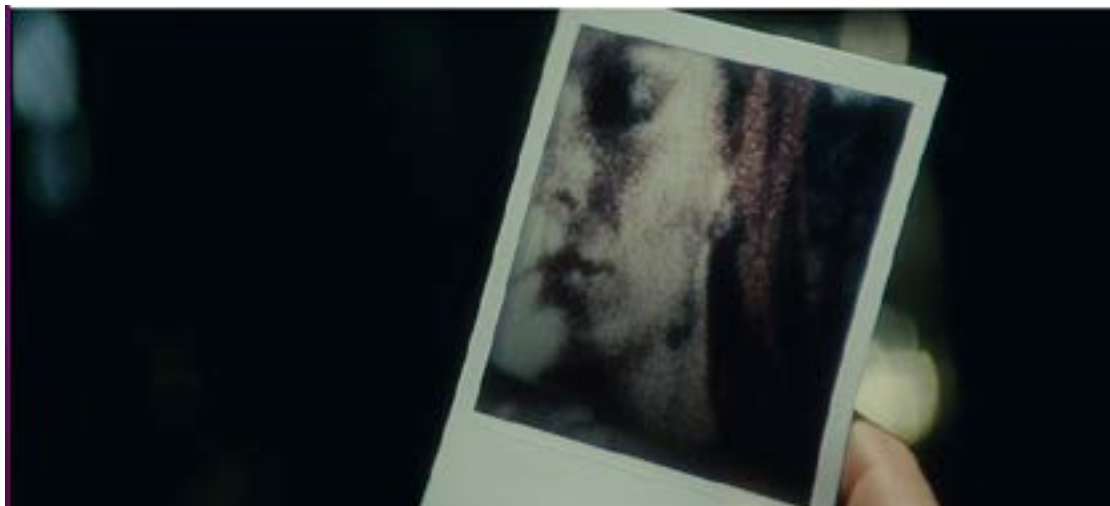


Fig. 7 - fotograma (45:38) de *Blade Runner*

El rol que cumplen esos medios imaginarios al interior de estas tres películas se entiende mejor una vez que se los observa en relación a las imágenes producidas a través de medios reales u “observables” – vale decir, medios visuales que ya eran reales al momento en el que la película fue filmada, tales como el video y la fotografía. Rick Deckart, en *Blade Runner*, utiliza un procesador de imágenes para localizar a una replicante, realizando sucesivas ampliaciones sobre la fotografía de una habitación, pasando del reflejo de un espejo circular, ubicado al fondo, al reflejo del espejo de la puerta de un armario, levemente ladeada y oculta al espectador, para llegar finalmente al rostro en cuestión (Fig. 6 y Fig. 7). La imagen resultante, obtenida tras haber realizado todas esas ampliaciones, posee una alta definición que es tan ficticia como la película en sí. En una escena clave de *Minority Report*, por otro lado, el protagonista encuentra un montón de fotografías impresas desplegadas sobre la cama de un hombre desconocido que lo incriminan como el asesino de su hijo, aunque más adelante se revela que se trataba de un montaje. Ambos casos demuestran que las imágenes fotográficas mantienen su estatuto testimonial al interior de estas películas, y que por lo mismo pueden ser utilizadas para la identificación de personas, lo cual es planteado como una necesidad prioritaria dentro de un régimen totalitario.

Las únicas imágenes que sin embargo parecieran generar completa confianza son las imágenes mentales antes aludidas, experimentadas por personas con capacidades extraordinarias, producto del consumo involuntario de determinadas drogas. Todos esos cyborgs o mutantes, de estatuto casi mesiánico o divino, no necesitan más que su propio cuerpo para experimentar esas visiones, inmunes a toda manipulación. Los medios imaginarios antes descritos, de hecho, son utilizados para que otras personas, sin capacidad extrasensorial alguna, también puedan acceder a esas imágenes y a la verdad que revelan. En *Minority Report* la clave para descifrar el engaño al que ha sido sometido Anderton está en una de las tres visiones, en uno de los tres reportes que configuran ese vaticinio incriminatorio (el “reporte minoritario”). En *Total Recall*, por otro lado, la clave para escapar del “encapsulamiento corporativo” al que

ha sido sometida la población de Marte se encuentra en la mente del líder de la resistencia (Fig. 10).

Esa distinción un tanto categórica entre el estatuto que se les confiere a las imágenes mentales y el que se les confiere en cambio a las imágenes externas e inscritas –en donde las primeras habrían de ser *verdaderas* y las segundas *engañosas* o *falsas*– se observa, sin embargo, solo en el caso de las películas, mas no en los cuentos y las novelas de Philip K. Dick en las que se basan. En efecto, tal como han afirmado algunos de los autores citados hasta ahora, su producción narrativa no pareciera funcionar de acuerdo a ese mismo maniqueísmo que sí opera en cambio en sus adaptaciones fílmicas. Por el contrario, en los cuentos y novelas de Philip K. Dick, sobre todo en aquellas que forman parte de su producción más temprana, se tiende a cuestionar la tradicional dicotomía entre lo verdadero y lo falso, la realidad y la ficción, – de hecho, hay quienes sostienen que son esos límites inestables los que habrían afectado la vida personal del autor a mediados de los años setenta (Enns 2006: 68). Esa inconsistencia entre estas películas y las obras literarias en las que se basan, sin embargo, pareciera ser necesaria para que, dentro de la ficción fílmica, destaque la importancia de acceder a las visiones ajenas a través de aparatos o mutantes que las experimentan de forma inmediata (sin mediación alguna), dado que ese hecho ilustra una idea presente en prácticamente toda la producción literaria de Philip K. Dick: la interpenetración de la conciencia con las tecnologías mediales, y la posibilidad de que estas últimas provoquen experiencias espirituales que disuelvan los límites del ser (2006: 86).



Fig. 8 - fotograma (25:32) de *Minority Report*



Fig. 9 - fotograma (28:57) de *Minority Report*

Ahora bien, otra de las implicancias de que las experiencias visuales de *cyborgs*, mutantes y seres humanos sean remediadas en estas tres películas es el hecho de que estas presuponen la existencia de imágenes mentales, en la medida en que los sueños, los recuerdos, y las visiones son figuradas como tales. El cuerpo de quien sea que las experimente opera en ese sentido como un medio en sí mismo – lo cual ilustra de manera sumamente elocuente lo establecido por Hans Belting al respecto (2007) – pero un medio igualmente imaginario, dada sus extraordinarias capacidades visio-narias. En las obras de Philip K. Dick en las que se basan estas películas, sin embargo, no se alude a las visiones, recuerdos, y sueños en términos icónicos; ninguno de ellos es descrito visualmente en el texto. En *Sueñan los androides con ovejas eléctricas* se le implantan recuerdos falsos a los replicantes, pero en ningún momento se señala o insinúa siquiera que esos recuerdos sean fotografías o imágenes de cualquier otro tipo. Los *precogs* del cuento “*Minority Report*”, por otro lado, no cuentan con monitores en los que se proyecten sus visiones, ni siquiera hacen un dibujo o boceto a través del cual las comuniquen; simplemente las balbucean. Es posible sostener, por lo tanto, que la manera en la que son referidas las imágenes mentales varía según los recursos con los que dispone cada medio (el cine y la literatura). La figuración de las visiones podría ser entendida, en ese sentido, como un recurso para pensar la cualidad medial del cuerpo humano que es propio del cine, más allá de que Philip K. Dick haya sido reticente a la idea de que el medio también piensa.



Fig. 10 - fotograma (1:19:22) de *Total Recall*



Fig. 11 - fotograma (1:30:14) de *Total Recall*

Para concluir, quisiera referirme a un pasaje del libro *El ojo místico* de Víctor Stoichita que aborda un objeto que, en una primera instancia, podríamos considerar completamente distinto al que hemos estado analizando en este ensayo: la pintura religiosa del siglo de oro español. Según el historiador del arte rumano, en esas obras la representación de la visión se presenta siempre bajo la forma específica de “imagen en imagen”, la cual a su vez es contrastada con imágenes de otro orden, con el propósito justamente de reafirmar su veracidad (1996). Algo así hemos visto que

sucede en estas tres películas, en las que se contrastan las imágenes visionarias con aquellas que han sido producidas por medios visuales no imaginarios como la fotografía, con la intención de reafirmar la mayor credibilidad de las unas con respecto a las otras. Pero más importante aún, Stoichita insiste desde un principio en el carácter autorreflexivo de la figuración de visiones místicas al interior de la pintura; carácter que en este ensayo le atribuimos también a la remediación de hologramas y visiones en el cine. Cada una de ellas no solo constituye también una *proyección*, al igual que el mismo cine en su formato más tradicional y hasta ahora característico, sino también el recurso al que puede recurrir este medio específico para representar aquello que no se puede ver con los ojos: los sueños, los recuerdos, las alucinaciones. Pienso que esas constantes que podemos encontrar entre la figuración pictórica de visiones místicas y la remediación de medios visuales imaginarios que posibilitan su acceso no solo nos hablan de lo que pueden tener en común las distintas experiencias visionarias (reales o ficticias) que suscitaron su producción, sino también de todo lo que implica representar al interior de una imagen no ya otra imagen, sino la misma visión.

#### OBRAS CITADAS

- BELTING, Hans. *Antropología de la imagen*. Buenos Aires: Katz, 2007.
- BOLTER, Jay David & Richard Grusin. *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 1999.
- BONITZER, Pascal. *Cine y pintura*. Buenos Aires: Santiago Arcos, 2007.
- CARRÈRE, Emmanuel. *Yo estoy vivo y ustedes estáis muertos. Un viaje en la mente de Philip K. Dick*. Barcelona: Anagrama, 2018.
- CHASTEL, André. *El cuadro dentro del cuadro*. Madrid: Libros de la resistencia, 2015.
- CRUMB, Robert. The Religious Experience of Philip K. Dick. *Weirdo*, n. 17, 1986.
- DICK, Philip K. Dick. Minority Report. *The Philip K. Dick Reader*. New York: Citadel, 1987. 323-354
- DICK, Philip K. Dick. *Sueñan los androides con ovejas eléctricas*. Buenos Aires: Edhasa, 2003.
- DICK, Philip K. Dick. We Can Remember It For You Wholesale. *The Philip K. Dick Reader*. New York: Citadel, 1987. 305-322.
- ENNS, Anthony. Media, Drugs, and Schizophrenia in the Works of Philip K. Dick. *Science Fiction Studies*, Greencastle, vol. 33, n. 1, "Technoculture and Science Fiction", pp. 68-88, 2006.
- HAYLES, N. Katherine. *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: U of Chicago P, 1999.



HUHTAMO, Erkki & Jussi Parikka. Introduction: An Archaeology of Media Archaeology. Erkki Huhtamo & Jussi Parikka, orgs. *Media Archeology. Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley: University of California Press, 2011. 1-24.

KLUITENBERG, Eric. On the Archaeology of Imaginary Media. Erkki Huhtamo & Jussi Parikka, orgs. *Media Archeology. Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley: University of California Press, 2011. 70-94.

LAPOUJADE, David. *La alteración de los mundos. Versiones de Philip K. Dick*. Buenos Aires: Cactus, 2022.

MACCIAVELLO, Carla. Una vez grandiosa entre las naciones: Conversación entre Leah Modigliani y Carla Macchiavello. *Cuadernos de arte*, Santiago, n. 22, p. 71-89, 2018.

MANOVICH, L. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

MITCHELL, William John Thomas. *La ciencia de la imagen. Iconología, cultura visual y estética de los medios*. Madrid: Akal, 2019.

STOICHITA, Víctor. *El ojo místico. Pintura y visión religiosa en el siglo de oro español*. Madrid: Alianza, 1996.

TAGLE, Muriel. Un universo de información: Philip K. Dick desde la mística. *Forma: revista d'estudis comparatius: art, literatura, pensament*, Barcelona, vol. 9, p. 51-68, 2014.

#### **FILMOGRAFÍA (ORDEM CRONOLÓGICA)**

*Blade Runner*, dirigido por Ridley Scott, 1982.

*Total Recall*, dirigido por Paul Verhoeven, 1990

*Minority Report*, dirigido por Steven Spielberg, 2002.

---

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

---

### O CARÁTER DESTRUTIVO, DE WALTER BENJAMIN<sup>1</sup>

Alberto Klein<sup>2</sup> (UEL)

RESUMO: Inspirado na obra do arquiteto Adolf Loos (1870-1933), o filósofo e ensaísta alemão Walter Benjamin (1892-1940) publicou em 1931 “O caráter destrutivo”, um pequeno texto em que busca delinear o anseio humano pela destruição. Valendo-se de uma abordagem genérica, porém não superficial, Benjamin compreende a destruição como um elemento central da modernidade.

PALAVRAS-CHAVE: Walter Benjamin; “O caráter destrutivo”; destruição; modernidade.

### THE DESTRUCTIVE CHARACTER, BY WALTER BENJAMIN

ABSTRACT: Inspired by the work of architect Adolf Loos (1870-1933), German philosopher and essayist Walter Benjamin (1892-1940) published in 1931 “The Destructive Character,” a short text in which he seeks to delineate the human yearning for destruction. Using a generic but not superficial approach, Benjamin understands destruction as a central element of modernity.

KEYWORDS: Walter Benjamin; “The Destructive Character”; destruction; modernity.

Recebido em 12 de abril de 2023. Aprovado em 25 de abril de 2023.

Nota editorial: O presente dossiê, sobre “Literatura e Tecnocultura”, tem como norte vislumbrar como “as práticas literárias contemporâneas, em face da natureza radical das mudanças tecnoculturais e do regime dos corpos midiáticos, tornaram-se complexas enquanto sintoma de um ser/estar no mundo agenciado e performatizado pela tecnologização”. Nesse sentido, torna-se interessante visitar o ensaio “Der destruktive Charakter” de Walter Benjamin, aqui traduzido, em que o renomado ensaísta explora o conceito de destruição como uma força fundamental na sociedade moderna. Ao examinarmos as tendências destrutivas manifestadas em vários aspectos da cultura contemporânea, como a busca implacável pelo progresso, a mercantilização da natureza e a erosão de valores tradicionais e relacionamentos sociais, necessário se faz refletir sobre os efeitos prejudiciais que elas têm sobre indivíduos e sociedade.

---

<sup>1</sup> Tradução de BENJAMIN, Walter. Der destruktive Charakter. *Gesammelte Schriften*. Hrsg. Tilman Rexroth. Vol. 4.1. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1972. 396-398. Disponível em: <https://archive.org/details/GesammelteSchriftenBd.4>

<sup>2</sup> [acaklein1973@gmail.com](mailto:acaklein1973@gmail.com) - <https://orcid.org/0000-0002-5701-0328>



É possível, numa retrospectiva da vida, que alguém venha a reconhecer que a quase totalidade dos vínculos profundos que lhe afetou seja de pessoas cujo “caráter destrutivo” ninguém discordou possuir. Um dia, talvez por acaso, ele esbarre com o fato de que quanto maiores os deslocamentos operados pelo choque, maior será sua chance de conferir uma representação do caráter destrutivo.

O caráter destrutivo conhece apenas uma língua: criar espaços; apenas uma atividade: limpar. Sua necessidade de ar fresco e espaços limpos é mais forte que qualquer ódio.

O caráter destrutivo é jovem e alegre. Pois, destruir rejuvenesce, ao remover os traços de nossa própria idade do caminho; e revigora, porque toda remoção representa ao destruidor uma redução perfeita, na verdade, um enraizamento de sua própria condição. Esta imagem apolínea do destruidor decorre diretamente da percepção do quanto o mundo tremendamente se simplifica, quando testado em seus méritos para ser destruído (*Zerstörungswürdigkeit*). Este é o grande laço que envolve pacificamente tudo que existe. Esta é uma perspectiva que rende ao caráter destrutivo um espetáculo de profunda harmonia.

O caráter destrutivo está sempre revigorado em seu trabalho. É a natureza que lhe imprime o ritmo, pelo menos indiretamente; pois ele deve antecipar-se a ela, senão assumirá ela mesma a tarefa de destruir.

Ao caráter destrutivo nenhuma imagem se apresenta. Ele possui poucas necessidades, e a menor delas é a seguinte: saber o que colocar no lugar do que foi destruído. Primeiramente, por um breve momento minimamente, o espaço vazio, onde estava a coisa, a vítima e o lugar em que vivia. Ele logo encontrará alguém que precise dele sem tomá-lo.

O caráter destrutivo realiza seu trabalho, esquivando-se apenas do criativo. Assim como o criador busca em si mesmo a solidão, deve o destruidor continuamente cercar-se de pessoas, de testemunhas de sua eficácia.

O caráter destrutivo é um sinal. Tal como um signo trigonométrico exposto aos quatro ventos, ele está sujeito ao falatório de todos os lados. Protegê-lo contra isso não faz sentido.

O caráter destrutivo não está de modo algum interessado em ser compreendido. Ele considera superficiais os esforços neste sentido. Ser mal compreendido não lhe faz mal algum. Pelo contrário, ele desafia a falta de compreensão, tais quais os oráculos, essas instituições destrutivas do estado, o fizeram. O mais pequeno burguês de todos os fenômenos, a fofoca, só acontece porque as pessoas desejam ser compreendidas. O caráter destrutivo permite-se ser mal compreendido; ele não requer a fofoca.

O caráter destrutivo é inimigo do homem-estorjo (*Etui-Menschen*). O homem-estorjo busca seu conforto, e a caixa é seu epítome. O interior da caixa é aquele traço revestido de veludo que ele imprimiu ao mundo. O caráter destrutivo borra até mesmo os traços da destruição.

O caráter destrutivo opõe-se aos tradicionalistas. Alguns transmitem coisas, tornando-as intocáveis e conservando-as; outros formam a ocasião em que as convertem em objetos palpáveis e as liquidam. Estes são considerados destrutivos.

O caráter destrutivo tem a consciência do homem histórico, cuja paixão é uma desconfiança indomável do curso das coisas, além da disposição em perceber que, com ele, a qualquer tempo, tudo pode dar errado. Por isso, o caráter destrutivo é a própria confiança.

O caráter destrutivo em nada vê permanências. Precisamente por isso, vê em todos os lugares caminhos. Onde os outros se defrontam com muros ou montanhas, também ali ele enxerga um caminho. E porque em todos os lugares vê um caminho, deve, em todos os lugares, desobstruir o caminho. Nem sempre com violência bruta; às vezes, com refino. Como em toda parte ele vê um caminho, está sempre numa encruzilhada. Nenhum momento pode antecipar o que o próximo traz. O que existe ele deixa em escombros, não por causa dos escombros, mas sim por causa do próprio caminho que os atravessa.

O caráter destrutivo não vive do sentimento de que a vida vale a pena, mas de que o suicídio não compensa o esforço.

---

---

# terra roxa

## e outras terras

Revista de Estudos Literários

---

---

### RITMO E SIGNIFICADO<sup>1</sup>, DE HANS ULRICH GUMBRECHT

Greicy Pinto Bellin<sup>2</sup> (Uniandrade)  
e Ana Paula Costa de Oliveira Padovino<sup>3</sup> (Uniandrade/PROSUP-CAPES)

RESUMO<sup>4</sup>: Partindo da ideia de que a associação entre ritmo e corpo nunca foi vista como um problema para a crítica literária, este ensaio de Hans Ulrich Gumbrecht objetiva não apenas esmiuçar o conceito de ritmo como também fornecer parâmetros sólidos para a investigação do fenômeno a partir da análise de suas funções dentro do texto literário. Serão utilizadas como base as ideias de Humberto Maturana e Francisco Varela, bem como o pensamento de Paul Zumthor, que levantou a linha de investigação acadêmica segundo a qual a “dinâmica da voz” é aspecto importante para os fenômenos relacionados ao ritmo. Pretende-se, a partir da análise realizada no ensaio, desestabilizar a ideia segundo a qual o ritmo sublinha o significado, convidando críticos, professores e leitores para uma reflexão acerca do fenômeno e esboçando uma linha de investigação até então pouco explorada e que consiste em elemento constituinte do que o próprio autor irá chamar, em outro ensaio de sua autoria, de campo não-hermenêutico e das materialidades da comunicação.

PALAVRAS-CHAVE: ritmo; significado; funções do ritmo.

### RHYTHM AND MEANING, BY HANS ULRICH GUMBRECHT

ABSTRACT: Based on the idea that the association between rhythm and meaning has never been seen as a problem for literary criticism, Hans Ulrich Gumbrecht's essay seeks not only to analyze the concept of rhythm but also to offer solid parameters for the investigation of the phenomenon in the analysis of its functions in the literary text. The author will use the ideas of Humberto Maturana and Francisco Varela as a basis, as well as the reflection of Paul Zumthor, who raised the line of academic reflection according to which the “dynamics of the voice” is an important aspect for the phenomena associated to rhythm. Based on the analysis done in the essay, the idea is to problematize the association between rhythm and meaning, inviting critics, teachers and readers for a reflection about the phenomenon and outlining a line of investigation not well explored up this moment, and which consists in an element that constitutes, according to what the same author will call in another essay of his authorship, in the non-hermeneutic field and materialities of communication.

KEYWORDS: rhythm; meaning; functions of rhythm.

Recebido em 21 de novembro de 2022. Aprovado em 25 de abril de 2023.

<sup>1</sup> Tradução de Rhythm and Meaning. Hans Ulrich Gumbrecht & Karl Ludwig Pfeiffer, orgs. *Materialities of Communication*. Trad. William Whobrey. Stanford: Stanford U P, 1994. 170-182.

<sup>2</sup> [greicy.bellin@uniandrade.edu.br](mailto:greicy.bellin@uniandrade.edu.br) - <https://orcid.org/0000-0003-3787-7722>

<sup>3</sup> [prof.anapaulaoliver@gmail.com](mailto:prof.anapaulaoliver@gmail.com) - <https://orcid.org/0000-0002-6378-1428>

<sup>4</sup> NB: houve adaptação do texto publicado em capítulo de livro ao formato da revista.



## I

A associação de “ritmo” com a literatura e com o corpo nunca foi vista como um problema pela crítica literária. No apogeu do debate sobre “literariedade”, a formulação de R. Jakobson da “função poética” como a projeção do princípio da “equivalência do eixo de seleção ao eixo de combinação» (Jakobson 1979 [1960]: 94) direcionou atenção aos fenômenos de assonância e ritmo. Eles foram então usados com bastante frequência (com interpretações da proposta de Jakobson que provavelmente eram muito generosas) como elementos de um conceito meta-histórico de literatura. Décadas de pesquisa em poesia oral, por outro lado, deram valor acadêmico a uma experiência pré-escolar: entre todos os tipos de texto considerados literários, aqueles cujas características constitutivas incluem formas de linguagem estruturada ritmicamente têm uma afinidade especial, seja ela genética ou pragmática, com as formas de comunicação que ocorrem em co-presença física dos parceiros envolvidos no processo comunicativo. Paul Zumthor (1983) levantou essa linha de investigação acadêmica a um novo nível de reflexão com seu esboço acerca de uma “dinâmica da voz”. Ele deixou claro o quanto os conceitos de crítica literária que se referem à textualidade escrita precisavam de uma revisão básica se fossem aplicados à descrição da poesia oral.

Ficamos perplexos, no entanto, se, em vez de apenas enumerar observações individuais (e mais ou menos canonizadas) de crítica literária sobre o tema do ritmo, perguntamos se essas posições podem ser alinhadas em direção a uma nova teoria de linguagem rítmica. Dadas as perspectivas (virtualmente) ilimitadas de investigação, o fenômeno do ritmo oferece soluções arbitrarias e, portanto, sem valor. O ritmo, como vimos, era usado como uma característica especificadora para definir a literatura, e era visto como uma indicação de uma proximidade especial entre texto e corpo; a prática de definir períodos históricos literários por meio da frequência de certos padrões rítmicos gerou até um subgênero da história literária (*Versgeschichte*). Na era da “linguistificação” da erudição literária e sob o conceito de “constituição sobre-determinada de texto” tornou-se um dado que o ritmo era usado em textos líricos modernos como um processo para transportar sua aparentemente constitutiva incoerência semântica em direção à precisão semântica. Essa perplexidade da parte dos estudiosos da literatura e a arbitrariedade das soluções que ela justifica são um sintoma e um resultado de uma situação que existe há pelo menos várias centenas de anos. *O que chamamos de “cultura ocidental” pode ser descrito, sem exceção, como um complexo fenomenológico que se constitui na dimensão da “representação” (do sentido, da semântica)*. Portanto, a integração de fenômenos sem uma dimensão de representação primária (como a do corpo ou do ritmo) em conceitos de autorreferência cultural é realizada por meio da tentativa de atribuir-lhes uma função de repre-

sentação. A teoria da “constituição sobredeterminada de texto” é um bom exemplo dessa abordagem.

Somente nos últimos anos a academia apresentou vozes opostas. Zumthor observou, um tanto casualmente, que os movimentos corporais de cantores e dançarinos servem para estruturar sua conduta (1983: 195), e não a expressão de sua individualidade. Esta é precisamente a linha que esta argumentação tomará. Gostaria de mostrar que existe uma tensão constitutiva entre o fenômeno do ritmo e a dimensão do significado e defender uma expansão do catálogo de nossos discursos de descrição acadêmica. É claro que esta descrição não pode ser alcançada sem a semântica e sem a dimensão da representação. Isso não significa, entretanto, que todos os fenômenos que se tornam o objeto de descrição acadêmica sejam eles próprios descrições e devam, portanto, ser apresentados com a questão do que significam ou querem expressar.

Com base nas dificuldades descritivas que a pesquisa literária tem com o fenômeno do ritmo, serão excluídas certas diferenciações e temas que normalmente motivam a teoria literária a refletir sobre esse conceito. Isso é feito para enfatizar um problema abrangente do discurso da crítica cultural. Não irei, por exemplo, discutir a distinção entre ritmos falados e “metros” como padrões canonizados em certos contextos culturais. Também não discutirei a questão de por que certos ritmos e metros são dominantes em certos períodos e áreas culturais (o argumento deste artigo pode, na melhor das hipóteses, ser um primeiro passo para transformar a questão de uma conexão entre épocas / áreas culturais e ritmos / metros em uma pergunta respondível). Como crítico cultural, ainda me falta a competência necessária para examinar a conexão entre fisiologia e ritmo, que permanece um mistério também para os cientistas naturais. Há, finalmente, espaço insuficiente aqui para abordar a questão (vinda de uma perspectiva desconstrucionista) de formas especiais da presença de ritmo em sequências de grafema – uma vez que isso requer pré-considerações complicadas. O que se poderia fazer é apresentar a história da domesticação poetológica do fenômeno do ritmo sob o domínio da dimensão dos sentidos (desde a *Poética* de Aristóteles) – mas mesmo isso seria um artigo diferente ou exigiria outra análise.

Começo meu argumento com referência a uma posição que representaria a conclusão de tal história, a saber, com a afirmação da poetologia e da crítica literária de que o ritmo e o significado podem ser conceitualmente harmonizados. Minha estratégia de contraprova será a tentativa de explicar as três funções que a tradição poetológica, juntamente com a experiência cotidiana, mais frequentemente atribuem ao ritmo falado:

1. *a função de intensificação da memória* (as declarações faladas podem ser mais facilmente lembradas em sua forma rítmica);
2. *a função afetiva* (a fala rítmica tem um impacto específico sobre as emoções; um emprego suficientemente longo dela pode levar ao transe);

3. *a função coordenativa* (o uso simultâneo da fala rítmica facilita a coordenação dos movimentos corporais entre diferentes indivíduos; permitindo que, metaforicamente falando, se tornem um “sujeito coletivo”).

Esta explicação das três funções do ritmo, entretanto, não encontrará uma estrutura de argumentação correspondente. Em vez disso, vou me concentrar na próxima seção no desenvolvimento de uma definição do conceito de ritmo com base fenomenológica. No terceiro, na seção “Ritmo e significado”, explicarei duas teorias – apresentadas na “Filosofia da Sociedade”, de G. H. Mead, e na “Biologia da Cognição”, de H. R. Maturana – que parecem ser adequadas para duas maneiras diferentes de explicar as três funções do ritmo. Na seção final, retornarei brevemente ao problema geral *da diferenciação dos discursos acadêmicos de descrição*.

## II

*O ritmo é a realização da forma sob a (complicadora) condição da temporalidade.* Essa definição corresponde à conclusão que o linguista francês E. Benveniste tirou ao final de seu estudo sobre o uso da palavra *ρυθμός* no grego antigo. Benveniste afirma: “Quando se procede dos contextos de sua ocorrência, então esta palavra designa a forma no momento de sua incorporação pelo que está mudando, movendo-se, fluindo – a forma de toda essa matéria que não tem consistência orgânica. Corresponde à estrutura de um elemento instável” (Benveniste 1966: 333). Mas por que a temporalidade e a não consistência são “condições complicadoras” para a realização da forma?

Para prosseguir com essa linha de questionamento, devemos voltar a outra definição proposta, desta vez com relação ao conceito de “forma”. “A forma é autorreferência desarticulada. Na medida em que essa autorreferência se torna imóvel, ela pode mostrar que um problema está resolvido. Ela se refere ao contexto em que um problema foi levantado e ao mesmo tempo para ele mesmo. Apresenta autodiferenciação e autoidentidade através do outro» (Luhmann 1986: 629-30). Torna-se claro o que significa definir forma como a simultaneidade de autorreferência e referência externa quando as formas são visualmente realizadas em contornos que descrevem as fronteiras entre os fenômenos que têm forma e seu ambiente. Tais contornos participam simultaneamente do fenômeno e de seu ambiente. A mesma situação é citada na linguagem fenomenológica clássica quando se diz que os temas só existem em virtude do pano de fundo dos horizontes. Assim que voltamos ao ritmo na linguagem falada, podemos reconhecer que a forma de um único som só se destaca em tal cenário, ou seja, seu ambiente (sonoro), entre o eco do som precedente na retenção e a antecipação do som seguinte na protensão.

A temporalidade como fator complicador da forma se apresenta na transição de um único som para uma sequência de sons, isto é, para uma enunciação. Uma vez que os sons individuais que constituem um enunciado têm formas diferentes entre si, não é óbvio que a totalidade dos sons em um enunciado, com base no pano de fun-



do de outros enunciados como seu ambiente ou horizonte, possa ser experienciada como “formada”. Este problema surge não apenas na transição de sons únicos para sequências de sons ou enunciados, mas em todos aqueles fenômenos que Husserl chama de “objetos de tempo em um sentido específico”:

Entendemos objetos de tempo em um sentido específico como sendo objetos que contêm as unidades não só de tempo, mas também de extensão de tempo. Quando um som ressoa, minha compreensão objetivante pode fazer com que um som dure e se desvaneça em um objeto. Isso não é possível para a duração do som ou para o som em sua duração. Este é um objeto de tempo. (Husserl 1966 [1905]: 23)

A questão, portanto, é: como podem “objetos de tempo” no sentido de Husserl atingir uma forma (ou seja, uma simultaneidade de autorreferência e referência externa) que não é destruída pelas diferenças específicas de unidades de autorreferência e referência externa nos elementos que a constituem (sons individuais)? Todos os fenômenos que chamamos de ritmo podem ser vistos como soluções para esse problema. No caso da linguagem falada, o ritmo reside na repetição de sequências (arbitrárias) de sons. Nas línguas europeias, são sequências de sílabas tônicas e átonas ou sequências de sílabas longas e curtas. O que se chama de “pés métricos” em poe-tologia são unidades mínimas de forma dadas à linguagem como «objetos de tempo em um sentido específico”. Estes são experimentados até mesmo por ouvintes inexperientes como formas, mas apenas ouvintes experientes são capazes de identificar formas específicas. Neste caso, suponho que os pés métricos como formas são um caso especial da lembrança involuntária e da antecipação involuntária que Husserl designou com os termos “retenção” / “protensão”. No nível mais complexo do verso, consistindo em vários pés, e ainda mais claramente no nível das estrofes, atos não involuntários de lembrança e antecipação são aparentemente necessários para experienciar a forma de um verso ou de uma estrofe. Presumivelmente, a rima (no final de um verso) e o padrão de rima (entre as estrofes) atuam como sinais que acionam esses atos de lembrar e antecipar, permitindo-nos, assim, identificar a forma.

Claro, nem toda realização da forma na temporalidade da linguagem (falada ou escrita) corresponde a um ritmo. Sequências de palavras ou sentenças também podem levar a uma experiência de formas mais ou menos precisas em um nível semântico. Mas, para esse efeito, a recorrência de certos padrões de sentido subordinados não é necessária porque o significado não pertence aos “fenômenos do tempo em um sentido específico”. Um objeto de significado pode ser concebido antes que sua articulação no tempo (da linguagem falada ou escrita) comece e pode ser lembrado retrospectivamente por um ouvinte ou leitor independentemente de quaisquer fenômenos recorrentes. Mais complicada é a conexão entre temporalidade e qualidade ou alcance do tom. Pode-se esperar a recorrência de certas qualidades e intervalos de tom (como aliteração, associação ou rima) em certos lugares de um padrão rítmico. Quando, no entanto, a recorrência de sílabas tônicas e átonas ou longas e curtas em

todas as passagens de um padrão rítmico está ligada à recorrência da gama de tons e da cor dos tons, tendemos a experienciar essa concomitância como perturbadora.

Como um subproduto de nossa definição sugerida para o termo “ritmo”, agora somos capazes de formular uma explicação para sua função de intensificar a memória. Se alguém quiser lembrar uma sequência de linguagem não ritmicamente formada, então isso só é possível politeticamente (ver Schütz 1960: 71-72), ou seja, trazendo sucessivamente à mente os sons, as palavras e as frases individuais do enunciado a ser lembrado. Ao lembrar a linguagem formada ritmicamente, entretanto, existe a possibilidade de “transformar algo que é conhecido como multifilamentar em algo que é unilateral”. O padrão rítmico que dá ao enunciado falado ou escrito sua forma específica é então capaz, metonimicamente falando, de representar uma complexidade que se desdobra principalmente no tempo. O ritmo que é recordado apresenta uma estrutura para a reprodução da lembrança de uma sequência de fala que reduz drasticamente o número de sílabas, palavras e sentenças a partir das quais várias subunidades a serem reproduzidas podem ser selecionadas.

### III

A fim de explicar as outras funções do ritmo, consultaremos agora as definições de ritmo na “Filosofia da Sociedade” de G. H. Mead, e na “Biologia da Cognição” de H. R. Maturana, contra o pano de fundo da definição de ritmo desenvolvida na seção anterior. Antes de fazermos isso, no entanto, queremos listar e categorizar algumas das formas de comportamento que ocorrem na produção e recepção da linguagem rítmica por meio de um esquema que se baseia no nível primário de observação:

|                          | <i>Falante</i>   |                            | <i>Ouvinte</i>   |
|--------------------------|--|----------------------------|--|
|                          | 1.1  |                            |  |
|                          | Concepção de uma forma semântica   |                            |  |
|                          | 1.2  |                            |  |
|                          | Produção politética de um enunciado pela voz (acompanhado de percepção auditiva simultânea)  |                            | Recepção politética de um enunciado pela voz através da percepção auditiva   |
|                          | 1.3  |                            |  |
|                          | Constituição monotética de uma forma de percepção da própria voz (ritmo)   |                            | Constituição monotética da forma na percepção de uma voz estranha (ritmo)  |
|                          | 1.4  |                            |  |
|                          | Constituição monotética de uma forma de movimento de percepção sinestésica de seus próprios órgãos da fala, dos seus próprios órgãos auditivos, do seu próprio corpo (ritmo) | ↔                          | Constituição monotética de uma forma de movimento a partir da percepção sinestésica de seus próprios órgãos auditivos, seu próprio corpo (ritmo) |
| ↑<br>Função afetiva<br>↓ | 2.   |                            |  |
|                          | Segunda constituição da forma semântica  | ↔<br>Função de coordenação | Primeira constituição da forma semântica   |

Nível 1.1: A concepção e criação de uma forma semântica pode (mas não precisa) preceder a articulação da linguagem falada. De qualquer forma, tal articulação como concepção de uma forma semântica que corresponde ao conteúdo do enunciado ainda não articulado só é possível para o falante.

Nível 1.2: Com sua voz o locutor produz a sequência de sons que constituem o enunciado politeticamente. Ao fazer isso, ele ouve os sons que está produzindo. Simultaneamente, o ouvinte percebe a sequência desses sons por meio da audição.

Nível 1.3: O falante e o ouvinte – às vezes simultaneamente – identificam padrões de qualidades sonoras que são produzidos por eles mesmos ou por uma voz estranha como uma forma de enunciação (ritmo). Esta forma pode ser percebida monoteticamente.

Nível 1.4: Percebe-se o próprio corpo (percepção sinestésica) como órgão de produção e recepção de som (alto-falante), ou como órgão de recepção de som (ouvinte). Se a sequência sonora produzida ou recebida tem forma (é rítmica), então o objeto de percepção sinestésica também tem forma. Ritmo e forma são, portanto, experientes nos níveis perceptivo (1.3) e sinestésico (1.4).

Nível 2: A constituição de uma estrutura semântica (por síntese passiva ou ativa) está ligada à produção ou recepção da sequência sonora. Esta constituição é normalmente uma segunda constituição para o produtor e uma primeira constituição para o receptor.

**Função coordenativa:** esta função procede da identidade da forma constituída na percepção sinestésica do falante e na percepção sinestésica do ouvinte. O locutor e o ouvinte tornam-se, por assim dizer, “um só assunto”.

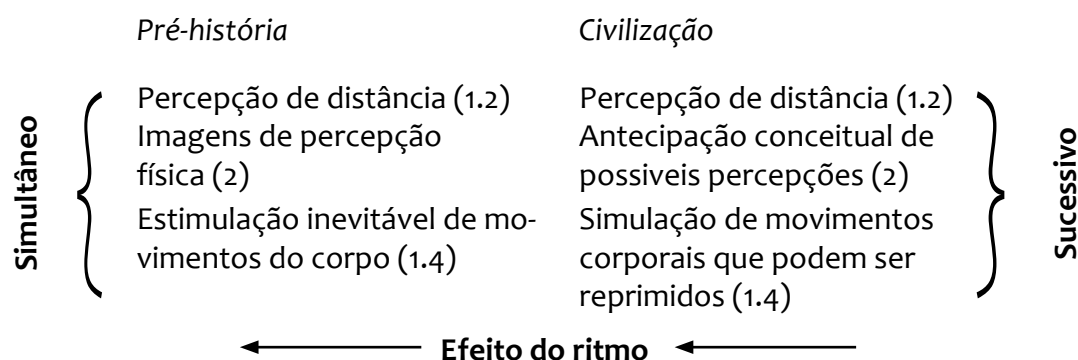
**Função afetiva:** pode ser descrita como uma proximidade ou ligação específica entre a constituição de formas semânticas e a percepção cinética das formas de movimento. Formulada de outra forma, “afetividade” é definida como a incapacidade ou impossibilidade de separar a constituição da forma semântica da percepção do próprio corpo.

Em seu artigo “A filosofia da sociedade” (1969 [1929]), G. H. Mead desenvolveu um modelo evolucionário para explicar a interação desses níveis de comportamento humano que correspondem aos níveis 1.2, 2 e 1.4 em minha tabela acima. Com a humanidade primitiva, de acordo com Mead, várias formas de percepção de distância (1.2) desencadearam várias formas de imagens de percepção física (2), por exemplo, imagens de presas rasgando ou de ferimentos no próprio corpo. Essa imagem estava diretamente ligada a movimentos involuntários do corpo (1.4), por exemplo, ataque ou fuga. Finalmente, esses três níveis de comportamento ainda não foram divididos nas perspectivas temporais do presente e do futuro, mas se desdobraram simultaneamente.

Naqueles níveis de evolução nos quais os fenômenos de civilização começam, conceitos contornados tomaram o lugar de uma imagem mal contornada de percepções

físicas (2). Com a ajuda desses novos conceitos, perigos ou possibilidades comportamentais, agora vivenciados como eventos futuros, podem ser antecipados. De acordo com Mead, os humanos civilizados são diferenciados pela capacidade de reprimir ou adiar os movimentos do corpo (1.4) provocados por tais antecipações. Os humanos podem empregá-los ou não, dependendo do resultado da antecipação. Aqui fica claro que, ao contrário da reação da humanidade primitiva, pode-se supor uma sucessão das formas comportamentais nos três níveis temáticos, ao lado da apropriação qualitativamente diferente dos níveis 2 e 1.4 (que são simultâneos com a fase pré-histórica).

A combinação da hipótese de Mead com nossa definição do termo “ritmo” faz o ritmo parecer uma reprodução do comportamento humano desde o estágio civilizado até o estágio pré-histórico. Se, na percepção do ritmo, tanto o objeto de percepção à distância (1.3) quanto a percepção sinestésica do próprio corpo (1.4) possuem uma qualidade de forma, isto é, se a observação e a percepção podem ser compreendidas monoteticamente em ambos os níveis, então a observação externa e a percepção sinestésica podem entrar em uma relação recíproca representando uma e outra. Essa relação, no entanto, suspende a relação de sucessão que normalmente existe em humanos civilizados, reproduzindo-a na simultaneidade de representação e representado. A repressão “civilizada” dos movimentos corporais estimulados torna-se, portanto, mais difícil (ou impossível), e a precisão “civilizada” dos conceitos dá lugar às imagens mal contornadas e fisicamente fundamentadas.



Esta combinação de uma definição fenomenológica de ritmo com o modelo colhido da hipótese evolutiva de Mead parece corresponder à nossa experiência do efeito do ritmo como uma reformulação da “consciência lúcida” em condições que beiram o “estado de transe”. A função afetiva do ritmo pode, portanto, ser explicada neste contexto, bem como um efeito estimulador da imaginação. Mas meu modelo ainda não ajuda a compreender a função de coordenação de comportamento do ritmo.

No contexto da “Biologia da Cognição” de H. R. Maturana, a função afetiva e a função de coordenação do ritmo aparecem como consequências de tipos específicos de acoplamento. Mais especificamente, a função coordenativa deve ser descrita como uma função específica da forma de acoplamento entre dois ou mais corpos (“organismos”), principalmente no nível 1.4, e a função afetiva como forma espe-

cífica de acoplamento entre corpo (percepção) e consciência (níveis 1.4 e 2). Um acoplamento (estrutural) entre um sistema A e um sistema B ocorre, de acordo com Maturana (ver 1982: 244), sempre que o sistema A se encontra no ambiente do sistema B e vice-versa, sempre que o sistema A reage à mudança na condição do sistema B e vice-versa, sempre que o sistema A reage a uma mudança no sistema B que, por sua vez, está relacionada a uma mudança no sistema A e vice-versa (ou seja, sempre que ambos os sistemas reagem indiretamente às suas próprias mudanças). Sistemas estruturalmente acoplados produzem zonas consensuais. Assim que essas zonas são constituídas, outros sistemas podem ser acoplados a elas.

Os fenômenos que chamamos de linguagens são, segundo Maturana, *zonas consensuais de segunda ordem*:

Quando os organismos que operam em uma zona consensual podem ser influenciados de forma recursiva por meio de condições internas criadas por sua interação consensual, e quando eles podem incluir em sua zona consensual aqueles comportamentos criados por meio de interação recursiva como partes de seu comportamento, então a consensualidade de segunda ordem é criada. Nessa perspectiva, o comportamento consensual de primeira ordem representa operacionalmente uma descrição das circunstâncias que o desencadeiam. Para a criação dessa consensualidade de segunda ordem (e conseqüentemente, para o surgimento das operações recursivas de consenso sobre consenso) que leva a um uso recursivo de descrição sobre descrições, é necessário, no entanto, que todos os processos de influência recíproca, incluindo descrições, ocorram na mesma zona. (Maturana 1982: 257)

A observação segundo a qual os comportamentos criados pelas interações recursivas entre organismos em primeiro lugar estão incluídos na interação é crucial para a definição de zonas consensuais de segunda ordem. Somente sob essa condição as zonas consensuais são produtivas e constantemente criativas, como seria de se esperar da linguagem, de novas proporções de si mesmas (ver Maturana 1982: 259). Com base na produtividade de suas interações e em suas reações constantemente novas às partes recém-produzidas de sua zona consensual, esses organismos, acoplados por uma zona consensual de segunda ordem, atingem o *status* de “observadores” (Maturana 1982a: 258). Os observadores diferenciam-se entre si e dos organismos dos quais emergem. Essas diferenças, como elementos de linguagem, são o que podemos chamar de “descrições semânticas”. “Sempre que um observador descreve a interação entre dois ou mais organismos, como se o significado que ele atribui à interação fosse determinar o progresso dessas interações, então o observador faz uma observação semântica” (Maturana & Varela 1987: 210).

Entretanto, organismos acoplados não alcançam o *status* de observadores dentro de zonas consensuais de primeira ordem. As interações nesse nível não produzem novas partes de si mesmas e, portanto, não comandam nenhum nível de descrição semântica. Se podemos definir as línguas como zonas consensuais de segunda ordem, então a ligação recíproca entre máquinas ou órgãos do corpo humano (pelo

menos como regra) forma zonas consensuais de primeira ordem. A principal razão para atribuir fenômenos de ritmo à zona consensual de primeira ordem reside no fato de que o ritmo é uma recorrência de sequências comportamentais (de sequências sonoras, no caso da linguagem rítmica). Esse aspecto do ritmo corresponde ao critério da improdutividade. A língua não consolidada não exhibe tal recorrência. Se o que chamamos de ritmo aparece principalmente em zonas consensuais de primeira ordem, então o ritmo não comanda um nível de descrição semântica, e os organismos acoplados via ritmo não possuem o *status* de observadores. As três funções do ritmo que estamos examinando poderiam então ser explicadas pela dissolução das diferenças que são criadas nas zonas consensuais de segunda ordem pela emergência do observador e de suas descrições semânticas. A função de coordenação comportamental, então, é caracterizada pela ausência de uma diferença entre a autorreferência de um organismo acoplado e a autorreferência de outro. A função afetiva é a dissolução de uma diferenciação entre a percepção do corpo e a constituição dos sentidos (ou mais precisamente, essa função aparece entre a percepção do corpo e a constituição dos sentidos). A função de intensificação da memória é uma dissolução das diferenças pelas quais as dimensões do tempo são constituídas, dimensões do tempo que são, por sua vez, o gatilho para a ação da memória que se estende no tempo. A afinidade entre ritmo e imaginação, conforme explicado por Mead, resultaria então de um “*status* intermediário” específico para a linguagem limitada. Como linguagem, ela atingiria o *status* de zona consensual de segunda ordem, em que as descrições semânticas (significados) são constituídas; como ritmo, a linguagem rítmica teria o *status* simultâneo de zona consensual de primeira ordem (sem nível de descrição semântica). Em outras palavras, o *status* especial da imaginação entre o movimento corporal e o significado corresponderia à oscilação da linguagem rítmica entre os níveis de zonas consensuais de primeira e segunda ordens.

#### IV

Nosso recurso aos preceitos teóricos da biologia da cognição de Maturana tem rendido explicações para as funções ligadas ao fenômeno da linguagem rítmica. Também deixou claro, implicitamente, de onde surgem as enormes dificuldades e confusões na descrição poetológica e acadêmica do fenômeno da linguagem que possui um ritmo.

Os discursos acadêmicos são constituídos, autorreferencialmente, em zonas consensuais de segunda ordem. São, portanto, na terminologia de Maturana e Varela, configurações complexas de descrições semânticas. Mas não devemos supor que todos os acoplamentos tematizados na linguagem acadêmica (isso inclui acoplamentos ou interações entre organismos) devam corresponder à definição de zonas consensuais de segunda ordem. Este fato foi, em todos os momentos e sem dificuldade, levado em consideração nas descrições das ciências naturais de acoplamentos entre órgãos humanos. Existem, no entanto, fenômenos, incluindo a linguagem ritmicamente estruturada, que se situam entre o *status* fenomenal de zonas consensuais

de primeira ordem (ritmo) e o *status* fenomenal de zonas consensuais de segunda ordem (linguagem). Sua participação parcial no *status* fenomenal de zonas consensuais de primeira ordem foi desconsiderada com crescente consistência na tradição acadêmica ocidental. Esta é precisamente a razão da subjugação poetológica dos fenômenos do ritmo pela dimensão da representação (da descrição semântica e das zonas consensuais de segunda ordem).

Com base nessas considerações, podemos agora reformular a definição do fenômeno do ritmo desenvolvida na seção anterior. Considerando que antes tínhamos proposto o ritmo como a solução para o problema de constituir a forma sob as condições complicadoras de temporalidade, agora fica claro que “a temporalidade como uma condição complicadora” é nada mais do que uma consequência da projeção de diferenciações (descrições semânticas) entre presente, passado e futuro, como somente uma zona consensual de segunda ordem pode gerar. Os fenômenos rítmicos que podem ser categorizados como uma espécie de zona consensual de primeira ordem não apresentam, eles próprios, essas diferenciações, assim como a dimensão da temporalidade. O ritmo não precisa realmente se afirmar contra a temporalidade. Nossa impressão do contrário é consequência de esforços equivocados de descrever o fenômeno do ritmo exclusivamente como um fenômeno no nível das zonas consensuais de segunda ordem.

O que nossa definição de linguagem ritmicamente estruturada acabou por descobrir foi uma oscilação constitutiva entre diferentes níveis consensuais. Do que foi dito, torna-se claro que uma descrição acadêmica da linguagem rítmica deve tematizar essa oscilação como uma tensão, em vez de harmonizá-la com teoremas como o dos “textos líricos sobredeterminados”, segundo os quais o fenômeno do ritmo é subjugado pela dimensão da representação.

Desta forma, o problema da descrição erudita da linguagem rítmica torna-se um caso paradigmático de nossa epistemologia geral. Da diferença entre a descrição aqui desenvolvida (que enfatiza uma tensão entre ritmo e linguagem, uma interferência de zonas consensuais de primeira e segunda ordem) e as descrições comuns em poetologia ou crítica literária (que procuram incluir o fenômeno do ritmo na dimensão da representação), torna-se claro que, com o tema das «materialidades da comunicação» encontramos aqueles níveis e formas de interação humana nas quais os parceiros interativos não têm o *status* de observadores. Por essa razão, precocemente, vários complexos fenomenológicos, como a linguagem rítmica, foram incluídos no conceito de “materialidades da comunicação”, complexos nos quais as zonas consensuais de primeira e de segunda ordens se sobrepõem. Outros exemplos desses complexos são imaginação, efeitos e violência. A inclusão de tais temas recém-constituídos nos obrigará a expandir e diferenciar o catálogo de nossos discursos descritivos. Em última análise, isso poderia ajudar a aliviar a cisma entre as ciências naturais e as humanidades.

## OBRAS CITADAS

BENVENISTE, Émile. La notion de “rythme” dans son expression linguistique. *Problèmes de linguistique générale*. Paris: Gallimard, 1966. 327-335.

HUSSERL, Edmund. Die Vorlesungen über das innere Zeitbewußtsein aus dem Jahre 1905. Edmund Husserl, ed. *Zur Phänomenologie des inneren Zeithewußtseins (1893-1917)*. Den Haag: Nijhoff, 1966 [1905]. 3-98.

JAKOBSON, Roman. Linguistik und Poetik. *Poetik: Augeswählte Aufsätze 1921-1971*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1979 [1960]. 83-121.

LUHMANN, Niklas. Das Kunstwerk und die Selbstreproduktion der Kunst. Hans Ulrich Gumbrecht & K. Ludwig Pfeiffer, eds. *Stil: Geschichten und Funktionen eines kulturwissenschaftlichen Diskurselements*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1986. 620-672.

MATURANA, Humberto R. Biologie der Sprache: Die Epistemologie der Realität. Humberto R. Maturana. *Erkennen: Die Organisation und Verkörperung von Wirklichkeit*. Braunschweig: Vieweg, 1982. 236-271.

MATURANA, Humberto R. & Francisco J. Varela. *Der Baum der Erkenntnis: Die biologischen Wurzeln des menschlichen Erkennens*. Bern: Scherz, 1987.

MEAD, George Herbert. Die Philosophie der Sozialität. George Herbert Mead & Hansfried Kellner, eds. *Philosophie der Sozialität: Aufsätze zur Erkenntnisanthropologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1969 [1929]. 229-271

SCHÜTZ, Alfred. *Der sinnhafte Aufbau der sozialen Welt: Eine Einführung in die verstehende Soziologie*. Vienna: Springer, 1960.

ZUMTHOR, Paul. *Introuction à la poésie orale*. Paris: Seuil, 1983.