

O COSMONAUTA – ROTEIROS DE UMA CRIAÇÃO*

Wilton Azevedo**

Dalva de Souza Lobo***

Alckmar Luiz dos Santos****

1. A história, os versos

A ideia inicial d'O *Cosmonauta* surgiu de uma sugestão de que trabalhássemos sobre a história de Ed Aldrin, trazendo-a para a ambiência digital. É claro que não nos seduzia, de modo algum, o registro filosófico ou antropológico, mas a possibilidade de ficcionalizar uma história de conversão (ou de reconversão) religiosa. Por alto, o que se sabe desse episódio é que Aldrin, tendo permanecido sozinho no Módulo Lunar enquanto Neil Armstrong fazia sua histórica caminhada (*um pequeno passo para um homem, um grande salto para a humanidade...*), teve uma espécie de epifania religiosa. A partir daí, tornou-se (ou voltou a ser) cristão convicto. Em cima disso, propusemos mudar o local da epifania, que passava a ser uma astronave no espaço sideral, orbitando a Lua. O astronauta, por seu lado, seria um *cosmonauta*, pelas implicações etimológicas deste termo.

Em seguida a isso, o trabalho de criação mais propriamente literário se dividiu em duas direções: narrar, em versos, a experiência da epifania e, paralelamente, escrever poemas em que se contasse a vida desse protagonista, desde a infância

* Artigo originalmente publicado no livro *Criação Digital: prática e reflexão*, Editora Copiart (2014), organizado por Cláudia Grijó Vilarouca, Otávio Guimarães Tavares e Cláudio Augusto Carvalho Moura.

** Professor da Universidade Presbiteriana Mackenzie. E-mail: wazeved@terra.com.br

*** Professora do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG). E-mail: dalvalobo@terra.com.br

**** Professor da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). E-mail: alckmar@gmail.com



Esta obra está licenciada com uma licença Creative Commons.

até a maturidade, em que aparecessem suas relações com a religião. Assim, no que diz respeito primeiramente a sua vida, era preciso inventar todo um percurso biográfico que, a partir de suas hesitações na experiência religiosa, preparasse e explicasse sua conversão através da epifania. Em linhas gerais, pensamos em uma situação bastante comum, isto é, em alguém que recebe da família algum tipo de educação religiosa, desde a primeira infância, aceitando-a sem hesitações. Em seguida, passa pela fase rebelde da adolescência, quando se afasta da religião e se converte definitivamente (assim ele o sente, ao menos) ao ateísmo. Ao final, ocorre o inesperado e surpreendente episódio da conversão religiosa.

Com relação, assim, à epifania, era necessário criar poeticamente uma experiência que nós próprios nunca havíamos vivenciado diretamente. De início, buscamos, em nossa própria memória, situações que, mais ou menos, se aproximassem dela. Era preciso fazer como um ator, que aciona sua memória afetiva para criar a ficção do personagem que deve representar (no caso, não seria representar, mas escrever). E também fomos atrás de experiências alheias, ficcionais ou não. Uma que sempre impressiona vivamente está no relato feito por Pedro Nava, em suas memórias (*n'O círio perfeito*), a respeito do que ocorreu com Murilo Mendes no velório de Ismael Nery. É fato conhecido que os limites entre memória e ficção, na obra de Nava, são bastante tênues. No caso, isso seria uma vantagem, já que tínhamos de criar uma experiência epifânica ficcional, a partir de uns poucos e distantes fatos (o que se passou com Ed Aldrin). O episódio narrado por Nava merece leitura, por ser curto, mas, sobretudo, por sua intensidade:

De repente uma fala começou a ser percebida. Parecia no princípio uma lamentação, depois um encadeado de frases tumultuando na excitação de uma palestra, que depois se elevou como numa discussão, subiu, cresceu, tomou conta do pátio feito um atroado de altercação e disputa, clamores como num discurso e gritos. Era o Murilo bradando no escuro. Era uma espécie de arenga, com fluxos de onda — ora recuando e baixando, ora avançando, subindo e enchendo a noite com seus reboos graves e seus ecos mais pontudos. Os do portão foram se aproximando numa curiosidade da roda estupefacta e calada em cujo centro um Murilo, pálido de espanto ou como de um alumbramento, gesticulava e se debatia como se estivesse atracado por sombras invisíveis. Só ele as via e aos anjos e arcanjos que anunciava pelos nomes indesejáveis que têm no Peito do Eterno ocultos para todos os mais. E soltava um encadeado de frases que no princípio fora só um círio, que tomara corpo e dera naquele berreiro alucinado. O José Martinho segredou logo ao Egon:

— Isto é uma crise nervosa do Murilo. Vamos dar a ele um gardenal e obrigá-lo a encostar-se um pouco. Onde é? que você deixou o vidrinho...

— Está aqui comigo, no bolso... Xeu ir buscar um pouco d'água.

O médico correu mas quando voltou com um copo e o comprimido já na mão, ficou tão bestificado com a expressão do Murilo que recuou, colocou num peitoril a vasilha e o remédio e voltou para acompanhar o drama que se desenrolava dentro do amigo e tomava sua alma que nem avalanche. Seus olhos agora cintilavam e dele todo desprendia-se a luminosidade do raio que o tocara. E não parava a catadupa de suas palavras todas altas e augustas como se ele estivesse envultado pelos profetas e pelas sibilas que estão misturados nos firmamentos da capela Sistina. Ele disse primeiro, longamente, de como sentia-se penetrado pela essência do Ismael Neri e seu espírito religioso. Falava dos anjos que estavam ali com ele — já não mais como as imagens poéticas que habitavam seus versos, mas dos que se incorporavam nele que recebia também na dele a alma do amigo morto. Finalmente clamou mais alto — DEUS! — e com a mão direita fechada castigou o próprio peito e mais duramente o coração. Não — pensava o Egon — não é caso para gardenal. O José Martinho está errado. O Murilo não está nervoso. O negócio é mais complexo... O que ele está é sendo arrebatado num êxtase e o que estou vendo é o que viram os acompanhantes na estrada de Damasco quando Saulo rolou do cavalo e foi fulminado pela luz suprema. (NAVA, 1983, p. 318-319).

O poema da epifania, então, foi o primeiro a ser escrito, já que em torno e a partir dele os demais seriam criados. Em suma, estes tirariam seus sentidos mais profundos daquele. Para tanto, fomos atrás de versos que, de alguma forma, recriassem poeticamente algo próximo a uma experiência epifânica. E isso (poema que fala sobre e que produz uma experiência epifânica) tem praticamente um sinônimo, isto é, tem título e autor definidos: “O sentimento dum ocidental”, de Cesário Verde. Nessa esplêndida obra, Cesário transforma uma mera caminhada por Lisboa numa percepção quase expressionista da paisagem urbana, colocando no mesmo pé a concretude das coisas vistas e a incerteza de sentimentos e lembranças. Nos primeiros versos, lemos:

Nas nossas ruas, ao anoitecer,
Há tal soturnidade, há tal melancolia,
Que as sombras, o bulício, o Tejo, a maresia
Despertam-me um desejo absurdo de sofrer.

A paisagem emocional do eu-lírico já se mistura à da cidade e, a partir daí, de imediato, abre-se caminho para essa epifania desesperada da modernidade. No nosso caso, trata-se não de uma epifania do e no imanente, num ambiente coletivo, mas de uma transcendência religiosa, vivida solitária e claustrofobicamente. De toda maneira, “O sentimento dum ocidental”, junto com o episódio d’*O círio perfeito*, foi

também referência importante para a escrita do poema da epifania d'*O cosmonauta*. Dele tiramos, entre outras coisas, a forma da estrofe: um quarteto composto por um decassílabo seguido de três alexandrinos. Contudo, ainda em nosso caso, na parte final, quando se instala evidentemente a epifania, a estrofação regular desaparece e trechos em Latim da missa tridentina se entremeiam aos versos (rimando com eles, para ressaltar sempre a poeticidade das palavras).

A partir daí, na escrita dos demais poemas, percebemos que quatro polos se foram delineando: religião, ateísmo, razão e emoção. Dito de outra maneira, a invenção da biografia desse personagem (propositalmente sem nome) se fez em torno de quatro movimentos: conversão religiosa pela emoção; conversão religiosa pela razão; conversão ao ateísmo pela emoção; conversão ao ateísmo pela razão. Isso significa que os poemas foram sendo escritos em torno desses temas, estabelecendo diferenças com relação à idade do protagonista. Os poemas que tratam da conversão ao ateísmo pela razão situam-se sobretudo em sua juventude. Já a conversão religiosa pela emoção estão mais ligados à infância. Por sua vez, a conversão ao ateísmo pela emoção está ligada à adolescência dele. Finalmente, a conversão à religião pela razão falam de sua maturidade e antecedem de pouco, talvez de semanas, a experiência epifânica.

2. O ambiente digital

Para resumir, o ambiente imersivo e interativo d'*O cosmonauta* foi dividido em três partes: a abertura (que dá indicações do protagonista e de sua situação de vida); a narrativa de diferentes episódios de sua biografia, até antes da aventura espacial; finalmente, a epifania no espaço sideral. A abertura foi concebida como uma visualização de ritmos e de imagens fundamentais da história, submetidas ao leitor, mas sem que esse tenha aí qualquer interferência. Sua posição, no caso, é de passividade. Ele apenas vê e ouve o que aparece na tela. A segunda parte já implica imersão e interatividade, com o leitor podendo escolher o que e como ler os episódios da vida do protagonista, desde a infância até à maturidade. A parte final, a epifania, sem deixar de ser interativa e imersiva, é também reativa, ou seja, o leitor

tem aí oportunidades mais evidentes de contrapor-se às lógicas de utilização do dispositivo digital de leitura, enquanto experimenta, ainda que a distância, a epifania do protagonista. Uma descrição mais detalhada de cada uma dessas partes vai esclarecer melhor essas questões todas.

Na imagem da abertura, procuramos manter uma espécie de suspense, fazendo com que a Terra, girando em seu movimento de rotação, contracene com a Lua — esta sendo o local mais importante da história toda —, em um movimento em que, na primeira tomada, a Lua se encontra por trás da Terra e sua órbita se completa passando para o primeiro plano na tomada final.

Nesse momento, para a trilha sonora foi usada a fala dos astronautas da *Apolo XI* — Neil Armstrong, Edwin 'Buzz' Aldrin e Michael Collins — comunicando-se entre si e com a base de Houston, mas de maneira que esse conteúdo das falas não fosse perfeitamente compreensível. O resultado foi uma espécie de ruído, uma mixagem das vozes com o som das turbinas do foguete *Saturno V*. Com a entrada do foguete em órbita terrestre, tem início o áudio de um poema em que a imagem do protagonista menino se associa a de Von Brown, principal cientista do programa espacial americano.

Fig. 1 – Abertura de *O Cosmonauta*.



Fig. 2 – Abertura de *O Cosmonauta*.



A partir daí, a imagem do sistema Terra-Lua é substituída por outra, a da formação de uma galáxia que vai adquirindo cores conforme o andamento do poema em áudio. Esta última animação em vídeo foi programada em *Processing* e, depois, gravada enquanto era executada em tempo real:

Fig. 3 – Von Brown – Abertura.



Fig. 4 – Von Brown – Abertura.



Na segunda parte, entramos propriamente no espaço de imersão e de interatividade. Ela foi, evidentemente, a de concepção e execução mais trabalhosas, não apenas pela quantidade de elementos (versos, sons, imagens) envolvidos, mas, também, pela variedade de operações que quisemos pôr à disposição do leitor. Contudo, justamente essas dificuldades nos permitiram sentir como a literatura digital ganha força quando os códigos sonoros, imagéticos e verbais são integrados numa só narrativa, dando ao leitor a possibilidade de poder escolher um caminho coerente de leitura, sem perder uma variedade de opções. Ele é levado a optar por uma das quatro combinações possíveis entre os planos da razão, da emoção, do ateísmo e da religião, associadas, cada uma dessas combinações, a vídeos, sons e poemas. No caso, isso foi feito pela maneira como, clicando em uma parte do relevo da Lua, o leitor faz surgir dela um elemento de interatividade que está associado a um dado poema, dentro de uma das quatro combinações acima mencionadas. A seguir, imagens de uma primeira concepção desse mecanismo:

Fig. 5 – A Lua e os elementos interativos.

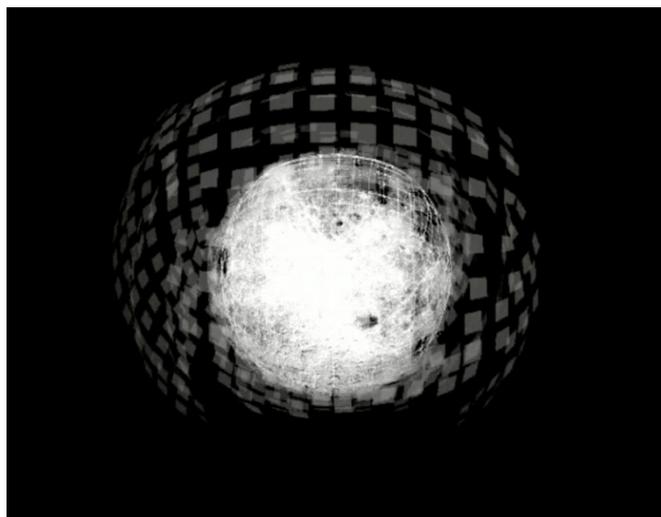
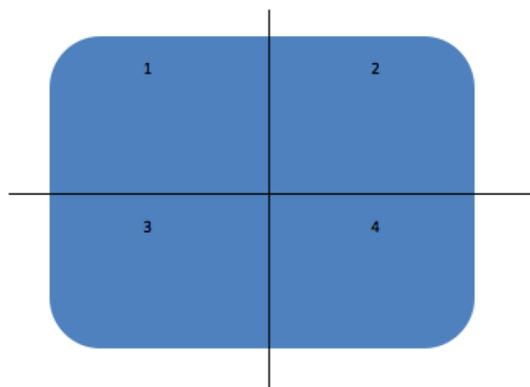


Fig. 6 – A Lua e os elementos interativos.



Cada um desses elementos de interatividade saem da superfície da Lua e permitem que o leitor escolha uma de quatro partes para clicar:

Fig. 7 – Esquema do elemento de interatividade.



Clicando sobre uma das quatro áreas acima, o leitor vai ter acesso a:

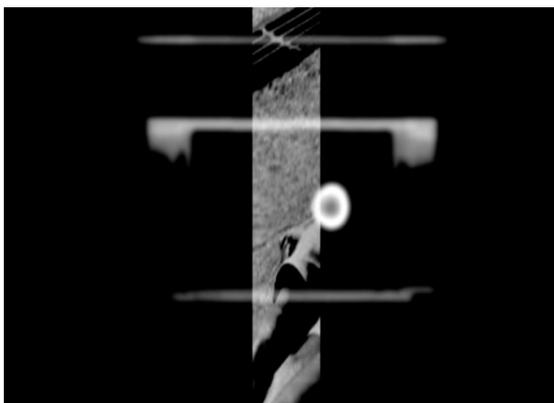
1. Vídeo e som (ou seja, ele vai ver imagens e ouvir o poema sendo declamado);
2. Vídeo apenas;
3. Som apenas;
4. Versos apenas para serem lidos (numa janela que se abre dentro da tela, onde está a Lua).

Como exemplo, duas imagens dos vídeos correspondentes aos poemas “Pecado” e “Blasfemo”:

Fig. 8 – Pecado.



Fig. 9 – Blasfemo.



Para que isso fosse possível, esses vídeos todos foram previamente editados e posteriormente programados em *Processing*, de modo que o som, a imagem e o poema possam ser escolhidos para leitura, segundo a vontade do leitor.

Finalmente, depois que o leitor passou por pelo menos uma das quatro partes de **todos** os elementos de interatividade, ele é levado diretamente à última parte, em que se dá a epifania do protagonista. Nessa última parte do trabalho, a *webcam* da máquina do leitor vai capturar sua imagem e jogá-la diretamente na tela, passando por um tratamento que associa a ela um efeito gerado via *Processing*. Nesse caso, o leitor é, de forma metafórica, colocado dentro da epifania. Mas trata-se de uma metaforização diretamente visualizada, em tempo real. Nesse momento, o leitor não apenas ouve o poema da epifania, o mais longo deles, mas também se vê (ou vê sua imagem) dentro do espaço de imersão e de interatividade. É aí que, além desta última, ele pode também apelar para a reatividade. Ou seja, ele pode não seguir a lógica do dispositivo de leitura, que, nesse caso, lhe impõe mexer discretamente a cabeça, para ver na tela a sua imagem processada e alterada. Se ele coloca qualquer objeto diante da tela, ou mesmo se ele simplesmente tira seu rosto do campo da *webcam*, ele vai fazer com que também seu espaço corpóreo passe a integrar o espaço de imersão e de interatividade, ainda que opositivamente ou, se quiserem, reativamente. Nas figuras abaixo, temos exemplos de como se dá a inserção da imagem do leitor no espaço de leitura d'*O cosmonauta*:

Fig. 10 – *Webcam* Epifania.

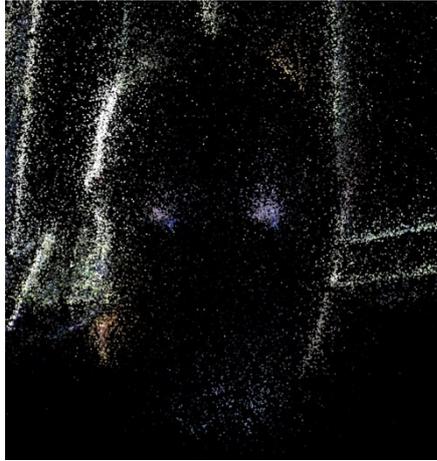


Fig. 11 – *Webcam* Epifania.



Fig. 12 – Webcam Epifania.

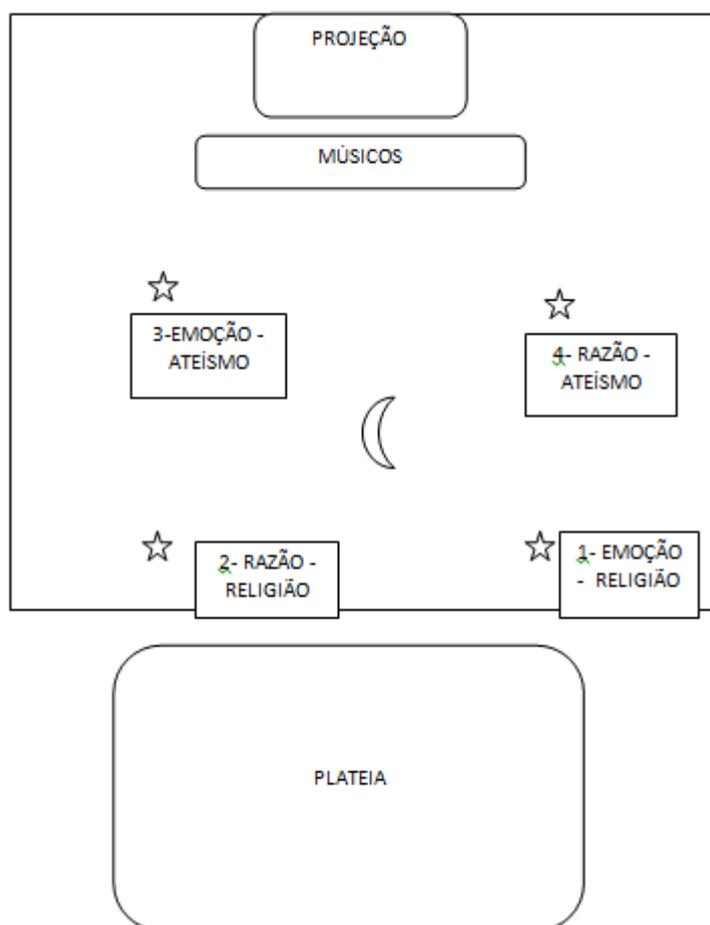


3. Performance, a obra *in praesentia*

Uma vez definidos os polos narrativos (relembrando que eles são formados por relações duplas entre religião, ateísmo, razão e emoção), duas possibilidades de *performance* se delinearam: a primeira, mais evidente, seria a apresentação *in praesentia*, num palco, que contasse com a voz de leitores-declamadores (no caso, atores) cujo corpo estabelecesse uma relação mais direta com o público. De outro lado, também é possível considerar como *performance* a leitura imersiva e interativa em meio digital, a partir da manipulação do objeto poético, graças ao uso dos periféricos (*mouse*, teclado etc.). Contudo, voltaremos a isso mais adiante; na parte final deste trabalho, vamos propor algumas reflexões, explorando justamente o contraste entre essas duas espécies de *performance*.

No que diz respeito especificamente, então, ao espaço cênico de leitura, a construção física do cenário foi pensada de maneira bastante enxuta, assim como é simples a movimentação algo coreográfica dos atores. O esquema seria esse, em princípio:

Fig. 13 – Esquema do palco para a performance.



Distribuídos nas extremidades, os polos são iluminados por uma cor específica para cada um dos atores, que, ora intercaladamente ora em conjunto, fazem as leituras dos poemas. Ressalte-se que todos os poemas serão lidos exatamente no polo a que se referem. Por exemplo, os poemas que tematizam a conversão ao ateísmo pela emoção vão ser lidos todos, evidentemente, no polo emoção/ateísmo. Ao término de cada leitura, esse leitor se desloca para o centro e o outro, que estava no centro, se dirige então para o polo associado ao poema que ele vai ler a seguir.

Ao fundo do palco (de frente para o público), um projetor reflete, na parede, as imagens (vídeos) associadas aos poemas. Junto a essa parede, dois músicos compõem e tocam em tempo real uma trilha musical específica para cada poema. Embora os pólos sejam especificamente definidos (cada um deles estará sempre no mesmo local, os poemas referentes a ele serão todos lidos aí), eles não são

identificados para o público. De fato, nossa intenção é instigá-lo a construir sentidos a partir de sua percepção, para que ele perceba que, em um dado local, estão sendo lidos poemas de um mesmo tipo. Não se trata de levá-lo a querer adivinhar o que está ocorrendo, pois ele será informado, ao início, da divisão dos poemas em quatro temáticas. O que queremos, então, de fato, é provocá-lo a interagir com o espaço cênico, com a leitura, com a música, com os movimentos dos atores, com a iluminação do palco e com as imagens dos vídeos. Tudo isso foi concebido esperando que, assim, seja criada uma experiência lúdica da qual ele, público, se sinta parte e que o leve a estabelecer um diálogo com a *performance* sem que todos os elementos sejam dados *a priori*. Como resultado, queremos propor a tal público uma decifração, isto é, que ele se sinta ativamente participando da construção de um texto que vai além dos versos declamados, das luzes, das imagens, das músicas. Para isso, ele terá, de alguma forma, que perceber a unidade dos poemas declamados em cada polo.

4. Algumas reflexões

A partir do que foi descrito acima, fica nítido que uma das linhas mais evidentes de reflexão, no que diz respeito às diferentes leituras d'O *cosmonauta*, se situa na comparação entre aquelas que se dão no ambiente digital e as que são feitas pelo público, na apresentação ao vivo.

Tomemos o palco. Nele, os corpos dos apresentadores (atores e músicos) trazem a evidência inquestionável de sua própria presença: eles estão concretamente ali, diante dos olhos de quem está assistindo, podem ser ouvidos, quase tocados. Contudo, essa *presentidade* vai muito além de eles poderem ser percebidos pelos sentidos da platéia. O corpo, nessa situação, como em qualquer outra, é sempre resultado de uma hipercodificação de alguns elementos verbais e de inúmeros não verbais: assim, o que ele expressa, o que ele significa, isto é, seu sentido, apoia-se numa materialidade, numa evidência física, para dar-se, diante de si e de outros, como um complexo expressivo. É o que poderíamos aproximar do *corpo fenomenológico*, tal como o descreve Merleau-Ponty. O que a voz enuncia (nos

momentos em que há voz) nunca se distingue totalmente do que o rosto afirma, do que as mãos expressam, do que o olhar transmite... Não que todos (voz, rosto, mãos, olhar etc.) vão significar a mesma coisa, em uníssono, mas ocorre que, ainda quando há intenção de enganar, quando os olhos traem o que a voz insiste em afirmar, ainda aí olhar e voz, mesmo expressando sentidos opostos, comungam de uma mesma situação, de um mesmo complexo expressivo.

Daí que a leitura da apresentação no palco d'*O cosmonauta* é feita, inicialmente, como se faz toda leitura de um corpo que se põe diante de nós, em qualquer situação: o leitor tem que se posicionar diante desse complexo expressivo, ou seja, é chamado a se expressar, a significar juntamente com ele. A leitura feita pelo público, então, tem que enfrentar essa hipercodificação. Contudo, se se envereda apenas pelo modo habitual, isto é, não reflexivo, ele o vai fazer acrescentando-se aos gestos expressivos de quem está diante dele, apenas compartilhando e estendendo o espaço de sentidos, um único espaço de sentidos. De algum modo, nessa situação, o leitor elimina a diferença e a distância entre platéia e palco. Em parte, isso sempre acontece e ajuda a explicar as intensas reações afetivas que temos diante de certas cenas, de algumas falas. Ora, se a leitura se quer também reflexiva, ela vai ter que submeter essa hipercodificação a uma perspectiva simplificadora, vendo-a, então, como um processo intersemiótico. É a partir daí que o público pode se apartar do espaço de quem está no palco, que ele pode se dar conta de que não há obrigatoriamente um *continuum* entre platéia e palco, que atores e público não constituem apenas um só espaço expressivo. Ou seja, é aí que o leitor pode construir uma distância controlada entre emissão e recepção. Vamos tentar explicar como isso se dá. De um lado, ele, leitor, pode ver os corpos no palco como produtores de sentido e ver a si como receptor (o que é o mais habitual). Não deve haver muita dificuldade para entender isso: é o que se faz quando, por exemplo, no poema sobre Serra Leoa (ligado à conversão ao ateísmo através da emoção), o público se deixa perturbar pelas palavras e pelas imagens, tiradas de uma música infantil, *Allouette*, em que uma criança toma o lugar do passarinho da canção e é progressivamente feita em pedaços. Todavia, pode-se dar também o oposto: ele como emissor (de horizontes de significação) e os outros, no palco, como receptores

e, nesse caso, os gestos, as falas, os deslocamentos no palco também passam a significar outra coisa, além do que foi descrito anteriormente. Com isso abre-se um segundo espaço expressivo, comandado agora pelo leitor. Nele, as significações não estão mais ligadas diretamente aos gestos expressivos que se desenvolvem no palco, mas subordinadas a uma intenção de leitura que não vem do palco. Funda-se, assim, um segundo espaço expressivo, nem melhor, nem pior que o primeiro, apenas diferente. Complementar, talvez.

É interessante notar que, também no meio digital, os limites entre emissor e receptor se deslocam, se transformam, se transtornam, à semelhança do que descrevemos acima, sobre a leitura no palco. Isso já é quase lugar-comum. Efetivamente, é raro o artigo ou a palestra sobre criação digital em que não se fale dessa indistinção entre autores e leitores. Contudo, diferentemente do que ocorre na apresentação pública, o meio digital nos possibilita trabalhar concretamente, diretamente, materialmente com essa possibilidade. Nele, o exercício das linguagens (e não só a verbal) se faz de forma direta, aberta e expandida. Não se trata apenas de interpretação, mas de manipulação direta e imediata dos significantes. Trata-se daquilo que, em feliz imagem, Aarseth chamou de ergódica. Também se altera a relação entre tempo e espaço, no meio digital. Nesse caso, o tempo do aqui e agora (o *hic et nunc*) está relacionado às experimentações realizadas segundo o desejo do leitor, isto é, o quanto ele, com um simples movimento do cursor, com uma interferência interativa, pode alterar o fluxo narrativo quebrando sua (pretensa) linearidade, levando a um diálogo mais expressivo no que toca ao exercício de leitura, bem como à reflexão.

De outro lado, na *performance*, podemos assistir várias vezes à encenação e atribuir, via reflexão intelectual, sentidos singulares (ainda que algo passivos) ao que ocorre no palco. Já no meio digital, dado o processo intersemiótico de leitura e a relativa independência, essa atividade de cognição está mais ligada à dinâmica com que o leitor interfere na performance, ou seja, em como ele manipula os objetos no espaço de atuação (monitor, teclado, etc.). É um pensamento mais ativo e, falando genericamente, mais corporal.

Voltemos, então, nosso olhar mais especificamente ainda para *O cosmonauta* quando ele está num ambiente interativo e imersivo de leituras. Ora, interatividade (diretamente) e imersão (indiretamente) estão ligadas à interface de leituras. No caso de nossa criação, há duas perspectivas possíveis, nesse caso. Primeiramente, pode-se considerar que há uma única interface, associada à totalidade do ambiente que simula 3D. Nela, o funcionamento articulado e orgânico dos diferentes periféricos envolvidos, dos distintos elementos e instâncias de interatividade, é visto como uma única superfície. Através dela, nossos gestos expressivos podem, material e efetivamente, aproximar-se e tocar os significantes que vão surgindo na tela. Podem dialogar com eles. O efeito disso é que cada poema lido ou ouvido e cada vídeo a que se assiste se correspondem entre si. Suas significações estão sempre sendo construídas a partir da convivência com as significações dos demais. Nesse caso, ao fim e ao cabo do processo de leitura, esta se deixa ver mais como imersão do que como interatividade. Uma segunda possibilidade é entender todo o ambiente de *O cosmonauta* como um conjunto de interfaces, ou seja, para cada elemento ou instância de interatividade, temos uma interface específica. Nesse caso, a leitura se delimita mais, isto é, cada elemento que focalizamos em nossa leitura é visto funcionando com uma autonomia maior com relação aos demais. Na realidade, essa operação corresponderia ao *close reading* da literatura tradicional impressa, transplantada para o meio digital. Agora, a leitura estaria bem mais do lado da interatividade do que do da imersão. Ressalte-se, todavia, que uma perspectiva não exclui a outra. Ambas, de fato, se complementam.

Ora, o que dissemos no parágrafo acima, em parte, é quase um truísmo, servindo talvez apenas para pôr em evidência que não há distinção completa ou definitiva entre a leitura no meio digital e a que se faz no impresso. A bem da verdade, aquela engloba esta. Contudo, se pensamos nas relações do leitor com o *hardware* e com o *software*, esse raciocínio pode trazer algo de novo, escapando a essa quase obviedade.

De certa maneira, podem-se identificar dois tipos de relação do leitor com a criação digital. Um primeiro exige mais abstração, isto é, o leitor deve perseguir uma lógica

de leitura ou de utilização do aplicativo que não é dada diretamente, por não estar disponível de modo imediato e evidente. É o que ocorre, por exemplo, nos vídeo-jogos, quando, para se poder avançar ou ganhar pontos, se exigem estratégias de ações que não fazem parte dos elementos explícitos do ambiente; elas devem ser inferidas, por exemplo, a partir de um processo de tentativa-e-erro. Ao contrário, um segundo tipo de relação é justamente aquele em que a abstração se reduz ao máximo. Tomando novamente o exemplo dos vídeo-jogos, corresponderia à ação direta sobre elementos do ambiente (objetos, pessoas, instruções etc.). Nesse caso, trata-se de manipular concreta e diretamente elementos do ambiente, de pôr em utilização lógicas de ação que são descritas e, até, esperadas ou exigidas explicitamente pela criação. Podemos associar o primeiro tipo ao modo como nos relacionamos com o *software* das máquinas; o segundo tipo corresponderia à maneira de utilizarmos o *hardware* delas. Haveria, assim, uma leitura *software*, aproximando-se da imersão, e uma leitura *hardware*, próxima da interatividade. Com isso, ressalta-se a dimensão ativa e criativa da leitura, como tem sido desde sempre, com qualquer textualidade, à diferença de que, agora, essa leitura ativa e criativa se dá em duas dimensões. Com isso, a leitura que fazemos da obra digital (de qualquer obra digital!) será sempre uma composição entre essas duas possibilidades: a leitura *software* e a leitura *hardware*, a imersão e a interatividade. Isso tanto pode ser construído conscientemente pelos criadores, quanto pode ser postulado, também conscientemente, pelos leitores.

A partir daí, podemos pensar, por exemplo, nos movimentos do cursor, comandados pelo leitor. O que eles expressam, o que podem significar na leitura? Não é exagero propor que esses movimentos, o ritmo deles, suas idas-e-vindas, suas paradas momentâneas, tudo isso é manifestação física indireta, mas quase imediata do espaço de pensamento de leitor, isto é, de sua expressão, com seus desvios, seus equívocos, suas hesitações, suas descobertas... Com isso, a leitura se torna uma experiência de extensão do próprio corpo, através da manipulação de objetos e da imersão neles. Ela se torna como que um devir, um corpo a ser constantemente preenchido de significação, isto é, deslocado, estendido, posto a re-significar. Um corpo no qual desejo e prazer são imanentes e definidos junto à experiência vivida,

tanto a individual quanto a coletiva, e sem a qual não há, de fato, comunicação poética. N' *O cosmonauta*, esse preenchimento resulta da experimentação das sensações e sentimentos despertados pelas *performances in praesentia* e digital, respeitadas as diferenças nos processos de leitura e de intervenção em cada um. Assim como ocorre com a *performance in praesentia*, na qual a experimentação do público se faz a partir de, no mínimo, dois corpos (o seu e o do ator, além, claro, de tudo que o circunda), no meio digital, a experimentação passa pelo uso dos periféricos (leitor/máquina). Assim, em ambos os momentos e movimentos de leitura, a significação e a re-significação só podem existir na instância do mundo vivido, isto é, do real.

De fato, se pensamos na noção merleau-pontyana de corpo fenomenológico, podemos afirmar que meu corpo apenas se define como tal por indefinir-se diante do mundo vivido. Dito de outro modo, ter um corpo é ocupar com ele alguma porção indefinível, mas imediatamente clara, evidente, do mundo, pondo ambos (corpo e mundo) a significar. Ao contrário da leitura dos objetos da tradição impressa, a leitura de objetos digitais remete a essa experiência primordial, nos permite revivê-la em ambiente restrito, de maneira parcial, mas evidente.

E como entraria nisso a memória (a do leitor, evidentemente, não a da máquina)? *O cosmonauta* é uma criação que aposta resolutamente no jogo das memórias do protagonista, construídas ficcionalmente, e nas lembranças do leitor. Mesmo não tendo como saber quais lembranças este vai trazer para o espaço de leitura, a criação dessa obra foi feita de forma a deixar sempre um espaço vazio a ser ocupado por elas. De fato, *O cosmonauta* foi ideado, desde seu projeto (na escrita dos poemas, nas imagens e vídeos utilizados, nos sons e músicas criadas), para que o leitor fosse levado a colocar e a manipular suas próprias lembranças afetivas no ambiente imersivo, através das interatividades. É como se cada elemento de leitura, na tela, fosse uma conjunção das memórias ficcionais do protagonista com as lembranças do leitor. Até aí, nada de novo: por menos que seja, todo leitor de Emma Bovary também sonha com seus próprios bailes, enquanto a personagem de Flaubert vê desfilar tais imagens em sua memória. Contudo, no caso da criação

digital, uma camada de tecnologia é colocada justamente entre as imagens na tela e o corpo do leitor. Com isso, ele passa por uma dupla experiência: ao mesmo tempo em que se aproxima daquelas memórias ficcionais, ele se afasta de suas próprias lembranças (afinal, elas deixaram de ser apenas imagens mentais imediatas, para se tornarem elementos concretos, manipuláveis). Porém, paradoxalmente, afasta-se para que possa mexer com elas, concretamente!, através dos periféricos utilizados nessa criação: *mouse*, *joystick*, teclado, *webcam*. De certo modo, se reproduz aqui algo da estratégia da marionete. Contudo, trata-se de uma marionete especial, pois é manipulada pelo próprio espectador. Ela vai pôr em evidência as lembranças deste, para ele próprio, mas não mais de forma imediata, pois os fios, ao mesmo tempo em que associam o leitor ao boneco, põem uma distância evidente e irredutível entre ambos. O mesmo ocorre com a interface digital em obras como *O cosmonauta*. Podemos dizer que é justamente por estar fora do ambiente imersivo que o leitor pode entrar aí parcialmente. O estar fora é que lhe permite estar dentro dessa maneira especial. Dessa maneira digital, podemos dizer!

E como pode funcionar, ou como funciona efetivamente, esse jogo de memória e lembranças, na apresentação *in praesentia*, no palco? Nesse caso, se também se conta com as lembranças do público, também se quer atuar nessas lembranças. Aqui, acima das imagens, dos vídeos e da música criada e tocada em tempo real, as vozes dos atores, declamando os versos, ganham relevo, são colocadas acima dos demais elementos. Elas propõem memórias ficcionais, através dos poemas lidos e, a partir deles, o público retoma e reabre um arquivo de lembranças suas próprias. Estas vêm à tona, agora como lembrança atualizada, despertada pela presença dos atores, isto é, pela presença efetiva dos corpos deles diante do público. Com isso, é como se este se associasse aos corpos dos atores, a suas vozes e, portanto, às memórias que vocalizam, que gesticulam no palco. Aqui, a lógica da marionete muda de sentido, com relação ao que discutíamos acima: agora são os atores que manipulam fios nas pontas dos quais tenta se mover o público, isto é, tenta encaixar suas lembranças e dar-lhes algum sentido, no espaço estrito que lhe abrem os atores.

Contudo, o público, em suas poltronas, não começa a fazer movimentos, gestos, a declamar versos. A única possibilidade que ele tem de pôr suas lembranças em funcionamento é levando-a ao palco, via leitura, via compreensão, via interpretação. Como consequência, os corpos e as vozes dos atores, no palco, é que passam a expressar indiretamente, à sua maneira, aquilo que seria próprio ao público, ou seja, suas lembranças individuais e específicas. Estas são como que tomadas e expressas pelos atores, ou, ao menos, assim o quer (e precisa) ver o público. Ainda que isso não ocorra efetivamente, de forma verificável, assim ele o entende, assim o assume majoritariamente, numa espécie de ficcionalização do próprio corpo e das próprias lembranças, projetados estes sobre os corpos dos atores e as memórias ficcionais que expressam. Temos, assim, uma sobreposição de memórias ficcionais e de lembranças, num percurso tanto tortuoso quanto interessante: num primeiro momento, as memórias ficcionais expressas pelos atores despertam lembranças afetivas no público; num segundo momento, este, por não dispor de um palco para si, busca onde dispor suas lembranças, e isso só pode ser feito indiretamente, na leitura que ele faz do que vê e ouve vindo do palco, isto é, colando-se aos corpos dos atores e dando-lhes uma significação que também vem dele, público. Dito de outra maneira, as lembranças do público passam a ser expostas e representadas no palco, de forma alterada, inevitavelmente ficcionalizada (mas ficcionalizada, claro!, em parte). Melhor dizendo, são fragmentos das lembranças afetivas do público que ele traz e busca ou quer ver expressos pelos atores, associando a eles sons, gestos, silêncios, odores, etc. (fundando-se na hipercodificação dos corpos, dados aqui à leitura) por meio da atualização de suas lembranças. Pode-se então afirmar que essas lembranças afetivas do público são projetadas por ele nos atores (ou seja, o público projeta ou quer ver neles a projeção de suas lembranças afetivas); a partir daí os atores, que seguem com o roteiro de sua *performance*, impõem um deslocamento de sentidos nessas lembranças pela ficcionalização. Passou-se, assim, das lembranças afetivas para as lembranças projetadas que, agora, voltam ao público como lembranças lidas.

Aqui, a interface é o palco. Contudo, há uma diferença importante com respeito à interface digital. Nesta, o leitor é ativo, ele manipula os significantes, ele desloca

elementos, ele impõe significações. Vale lembrar, mais uma vez, a imagem metafórica das marionetes: sendo o público seu manipulador, os atores seriam marionetes especiais, de vontade própria e independente, reproduzindo apenas parcialmente e, com frequência, incorretamente suas lembranças.

Por último, algumas palavras quanto à fruição por parte do leitor, no meio digital, e do público, na *performance* no palco. No primeiro, a fruição se dá não apenas na forma tradicional, isto é, pela associação de imagens afetivas, de lembranças, de juízos analíticos, ao que se vê e ao que se faz na tela do computador. Ela se dá também pela manipulação dos elementos semióticos (imagens, sons, textos etc.) através dos periféricos dos quais se utiliza o leitor numa ação que é também performática. Para entender melhor o que está em jogo aqui, tomemos, para comparar, a *performance* do ator no palco: ela aponta para uma perspectiva de visão fora do próprio palco, privilegiando a posição do público. Estabelece-se, assim, uma separação evidente entre o fazer, isto é, a expressão direta dos corpos dos atores, e o abstrair, ou seja, a atribuição indireta de sentidos ao que se vê e se ouve; tarefa, esta, exclusiva do público. Se podemos falar de uma *performance* do leitor da obra digital, ela se dá pela imersão e pela interatividade através das quais ele reapresenta para si, a seu modo, os elementos semióticos acima citados, sem deixar de lado os mecanismos e estratégias de interatividade. Assim, esse leitor do digital se torna, ao mesmo tempo, ator e público. Isso implica que, nesse caso, fazer e abstrair, ou seja, interagir/imersão e pensar não se distinguem radicalmente. A fruição que resulta daí é sobretudo ativa, conquistadora, diretamente ligada à manipulação de seu objeto graças à intromissão indireta do corpo no meio digital, ou seja, graças a uma extensão do corpo fenomenal.

Assim, há uma espécie de presença do corpo do leitor, no meio digital, embora ela seja parcial, indireta, a distância. É desse modo, nessa situação, que ele atua e interfere diretamente nas condições de existência e de leitura da obra digital. Diferentemente, diante do palco, não há propriamente um fazer concreto do público. O que ocorre é um fazer parcial, indireto e a distância, colado ao fazer do ator. A partir daí é que se instala um desvão entre o fazer e o pensar. E essa distância é

que permite a reflexão, a análise e até a catarse. Portanto, no caso da *performance*, a fruição resulta de uma possível reflexão intelectual somada a uma experiência corpórea total que contamina o público, embora tal experiência seja vivenciada a distância, na tensão que se dá entre público e atores. Trata-se, de fato, de uma experiência corpórea total, mas dupla. E ela só se dá na medida em que o público aceita ser cúmplice dos atores, em que ele submete sua experiência corporal direta às expressões dos atores e acompanha indiretamente, com seu corpo, o que os atores expressam. Em resumo, a fruição é resultado de uma possível reflexão intelectual somada a uma experiência corpórea que contamina o público, embora, vivenciada à distância. Em outras palavras, o público precisa da alteridade, ele necessita da presença evidente e distinta dos atores, no palco, para poder construir sua experiência de leitura e de compreensão da obra, isto é, sua fruição.

Ora, no caso da leitura do digital, parece não ocorrer justamente esse desvão entre fazer e pensar, mencionado acima. As interfaces de interatividade propiciam a imersão que, sendo bem realizada a obra digital, levam a uma experiência corpórea total, mas, agora, única. Com isso, altera-se radicalmente a experiência da fruição, que não se baseia mais necessariamente na presença direta de uma alteridade. Esta será vivenciada pelo próprio leitor, o qual, a partir de um processo de auto-estranhamento, deve arrancar o outro de dentro de si próprio. *Je est un autre*, também diria Rimbaud dessa fruição que se pode realizar no meio digital.

Referências

NAVA, Pedro. *O círio perfeito*. 3ª edição. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1983.