



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE SANTA CRUZ  
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES  
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM LETRAS:  
LINGUAGENS E REPRESENTAÇÕES**

**ROBERTA SANTOS MIRANDA**

**INTERMIDIALIDADE NA POESIA DIGITAL DE MANOEL DE  
BARROS: UMA ANÁLISE SEMIÓTICA A PARTIR DO  
APLICATIVO *CRIANÇEIRAS***

**ILHÉUS - BAHIA  
2019**

**ROBERTA SANTOS MIRANDA**

**INTERMIDIALIDADE NA POESIA DIGITAL DE MANOEL DE  
BARROS: UMA ANÁLISE SEMIÓTICA A PARTIR DO APLICATIVO  
*CRIANÇEIRAS***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação em Letras: Linguagens e Representações, da Universidade Estadual de Santa Cruz – UESC, como parte dos requisitos para obtenção do grau de Mestre.

Área de concentração: Literatura e Cultura:  
Representações em Perspectiva  
Interdisciplinar.

Orientador: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Marlúcia Mendes da Rocha

**ILHÉUS - BAHIA  
2019**

M672 Miranda, Roberta Santos.  
Intermedialidade na poesia digital de Manoel de Barros: uma análise semiótica a partir do aplicativo crianceiras / Roberta Santos Miranda. – Ilhéus, BA: UESC, 2019.  
92 f. : il.

Orientadora: Marlúcia Mendes da Rocha.  
Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual de Santa Cruz. Programa de Pós-Graduação em Letras: Linguagens e Representações.  
Referências: f. 88-92.

1. Barros, Manoel de, 1916-2014 – Crítica e interpretação. 2. Poesia brasileira. 3. Poesia visual. 4. Multimídia interativa. 5. Semiótica. I. Título.

CDD 869.1

## ROBERTA SANTOS MIRANDA

Defesa da dissertação de mestrado de Roberta Santos Miranda, intitulada Intermidialidade na poesia digital de Manoel de Barros: uma análise semiótica a partir do aplicativo *Crianceiras*, orientada pela Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Marlúcia Mendes da Rocha e apresentada à banca examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Letras: Linguagens e Representações da UESC, em 29 de março de 2019.

Os membros da Banca Examinadora consideram a candidata \_\_\_\_\_

### BANCA EXAMINADORA:

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Marlúcia Mendes da Rocha  
UESC/BA  
(Orientadora)

---

Prof. Dr. Ricardo Oliveira de Freitas  
UNEB/BA  
(Parecerista)

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Elizabeth Gonzaga de Lima  
UNEB/BA  
(Parecerista)

## AGRADECIMENTOS

Durante a infância, a docência sempre esteve presente nas brincadeiras, no teatrinho da escola. Cheguei a dar aulas de reforço escolar na adolescência, e de inglês em um cursinho, mas até então não vislumbrava essa profissão.

Na época do vestibular, passei no curso de Letras em outra cidade, mas acabei optando por cursar Comunicação Social na UESC, outra grande paixão. Com o passar dos anos, trilhei meu caminho no jornalismo e tive muitas experiências profissionais por traz da telinha. Mas eis que surge a oportunidade de dar aula de comunicação em um curso técnico e, posteriormente, no ensino superior. Pronto, meus olhos brilharam e pude conciliar duas áreas que tanto amo. Mas, para seguir em frente, precisava de mais, precisava ter o mestrado para alinhar a prática com a teoria.

Concluir o mestrado é um sonho. Não foi fácil chegar até aqui. Conciliar aulas, emprego e vida em família foi por vezes exaustivo. Mas, quando amamos o que fazemos, por mais cansativo que seja, é também prazeroso.

Agradeço à minha família pelo total apoio no desenvolvimento desse processo. À minha mãe, Fátima de Cássia, pelo investimento constante, mesmo depois dos 30. Ao meu irmão Rodrigo, por sempre torcer pela minha vitória. Ao meu marido Daniel pelo conforto e carinho nos momentos de estresse, por se preocupar com minha alimentação, por me ouvir falar sem parar, às vezes por 24 horas (risos). Ao meu filho Henrique, que me perguntava porque eu estudava tanto, se estava de recuperação na escola (risos).

Aos meus padrinhos Arminda e Cássio, por patrocinarem congressos, livros e por serem inspiração constante de amor e afeto.

Agradeço à minha orientadora querida, Marlúcia Mendes, pela paciência e por sempre me atender independente do horário. Por guiar minha visão e minha escrita.

Ao músico Márcio de Camillo, por sempre ser tão solícito e ter inspirado essa pesquisa acadêmica. Temos em comum a paixão por Manoel de Barros.

À coordenação, ao colegiado do Mestrado em Letras: Linguagens e Representações, por todo suporte durante esses anos de estudo.

Aos professores pela dedicação, estímulo e provocações do pensar.

Aos novos amigos de classe, em especial Conceição, Renata, Fabrício e Carolina pelo incentivo e confiança.

Por fim, a todos que, direta ou indiretamente, contribuíram para minha formação profissional e aos meus alunos, que me incitam a buscar mais e mais para levar para sala de aula o meu melhor. Muito obrigada!

**“Quando as aves falam com as pedras e as rãs com as águas – é de poesia que estão falando”.**

**Manoel de Barros.**

MIRANDA, Roberta Santos. **Intermedialidade na poesia digital de Manoel de Barros: uma análise semiótica a partir do aplicativo *Crianceiras***. 2019. 100p. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Letras: Linguagens e Representações. Universidade Estadual de Santa Cruz – UESC, Ilhéus-BA, 2019.

## RESUMO

O presente trabalho examina a confluência entre a poesia escrita e a poesia digital, nos poemas “Bernardo” e “O menino e o rio”, inseridos no aplicativo para celular intitulado *Crianceiras*, que reúne clipes audiovisuais e poesias interativas, tendo como base textos do poeta mato-grossense Manoel de Barros. Com a evolução dos meios tecnológicos, a poesia, em alguns casos, absorveu várias inovações estéticas, dentre elas a possibilidade de tornar-se digital. Esse processo de transformação pode ser analisado através dos estudos sobre Intermedialidade, abordados pelos autores Clüver (2008) e Elleström (2017), que defendem a ideia de que a convergência midiática entre linguagens tem modificado as instâncias de produção de textos, como os literários, e que é preciso avançar no entendimento do sentido da palavra “mídia”, como transmissora de um signo. Por meio da Semiótica, ciência que investiga todas as formas de representação da linguagem, produtoras de significação e de sentido, Santaella (2007) discute a integração entre texto e imagens, fixas ou em movimento, e do som, em uma nova linguagem híbrida, chamada hipermídia, permitindo reunir em um mesmo suporte, diferentes gêneros de textos. A Intermedialidade e a Semiótica permeiam o objeto de pesquisa no intuito de embasar teoricamente a relação entre a linguagem verbal e visual, transbordadas nas artes gráficas digitais. Manoel de Barros como criativo poeta das letras e frases, deixou como matéria prima poemas verbais, que se ressignificam através do contexto digital, usando as tecnologias como ferramenta de interpretação dos signos, e, por sua vez, gerando novos signos, possibilitando dar à poesia outros significados.

**Palavras-chave:** Literatura; Videopoesia; Ciberliteratura; Hipermídia; Semiótica.

MIRANDA, Roberta Santos. **Intermedialidade na poesia digital de Manoel de Barros: uma análise semiótica a partir do aplicativo *Crianceiras***. 2019. 100p. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Letras: Linguagens e Representações. Universidade Estadual de Santa Cruz – UESC, Ilhéus-BA, 2019.

## ABSTRACT

The present research seeks to examine the confluence between written poetry and digital poetry, in the poems "Bernardo" and "O menino e o rio", inserted in the mobile application called *Crianceiras*, that brings together audiovisual clips and interactive poetry, based on texts of the poet mato-grossense, Manoel de Barros. With the evolution of the technological means, poetry, in some cases, absorbed several aesthetic innovations, among them the possibility of becoming digital. This process of transformation can be analyzed through the studies on Intermediality, discussed by the authors Clüver (2008) and Elleström (2017), who defend the idea that the media convergence between languages has modified the instances of text production, such as literary, and that it is necessary to advance in the understanding of the meaning of the word "media", as transmitter of a sign. Through Semiotics, a science that investigates all forms of representation of language, producing signification and meaning, Santaella (2007) discusses the integration between text and images, fixed or in motion, and of sound, in a new hybrid language, called hypermedia, allowing together in a same support, different genres of texts. Intermedia and Semiotics permeate the object of research in order to theoretically base the relationship between verbal and visual language, transposed in the digital graphic arts. Manoel de Barros as a creative poet of letters and phrases, left as raw material verbal poems, which are re-signified through the digital context, using technologies as a tool for interpretation of signs, and, in turn, generating new signs, making it possible to give poetry other meanings.

**Keywords:** Literature; Videopoetry; Ciberliterature; Hypermedia; Semiotics.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 – Ícone e carregamento do aplicativo .....	67
Figura 02 – A esquerda página inicial do aplicativo e a direita <i>link</i> Clipe .....	67
Figura 03 – <i>Link</i> “Poesia” .....	68
Figura 04 – <i>Link</i> “Poesia” Bernardo e a <i>link</i> “Poesia” O menino e o rio .....	68
Figura 05 – A esquerda <i>link</i> “Desenhar” e a direita <i>link</i> “Foto” .....	69
Figura 06 – Frame do clipe <i>O menino e o rio</i> na TV Globo e no aplicativo .....	69
Figura 07 – Ilustração do poema “Bernardo” no livro .....	72
Figura 08 – Ilustração da capa do livro .....	73
Figura 09 – Apresentação Manoel por Manoel e do poema <i>O apanhador de desperdícios</i> .....	74
Figura 10 – Ilustração da 1ª parte do livro e da 3ª parte do livro.....	74
Figura 11 – Legenda com enquadramento na parte inferior .....	78
Figura 12 – Legenda em outro ambiente da tela .....	78
Figura 13 – Legenda em movimento.....	79
Figura 14 – Legenda forma imagem de uma teia de aranha .....	79
Figura 15 – Legenda com tamanho da fonte maior, utilizando duas cores .....	79
Figura 16 – Legenda sem legibilidade .....	80
Figura 17 – Ilustração de apenas um animal .....	81
Figura 18 – Imagem sem legenda .....	81
Figura 19 – Imagem sem legenda .....	81
Figura 20 – Apresentação de Bernardo .....	82
Figura 21 – Cores frias e efeito de contraluz .....	83
Figura 22 – Rã benze menino.....	83
Figura 23 – Menino interage com ambiente.....	84
Figura 24 – Reflexo da lua no rio .....	84

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	10
<b>1 – POESIA EM TRANSFORMAÇÃO - O texto, a imagem, o som e a tela</b> .....	13
1.1 – Poesia Concreta e a confluência com as artes digitais.....	13
1.2 – Videopoesia e a linguagem audiovisual .....	22
1.3 – Ciberliteratura e Hipermissão - a era da mobilidade eletrônica.....	32
<b>2 – SIGNOS EM MOVIMENTO</b> .....	40
2.1 – Semiótica e Audiovisual .....	40
2.2 - Intermedialidade – Conexões.....	46
2.3 - Transposição Intersemiótica – Versos e Versões .....	53
<b>3 – AS CRIANCEIRAS DE MANOEL DE BARROS E MÁRCIO DE CAMILLO</b> .....	60
3.1 – Idioleto Manoelas Archaico .....	60
3.2 – Aplicativo <i>Crianceiras</i> : Manoel de Barros hipermidiático .....	64
3.3 – Videoclipes <i>Bernardo</i> e <i>O menino e o rio</i> .....	75
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	86
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	88

## INTRODUÇÃO

O texto impresso do século XV ao XIX, destacou-se como forma de difusão do saber e da cultura, mas, no século XX, sofreu grandes transformações com a popularização das imagens digitais. Apesar da relação entre texto e imagens terem origem no surgimento do alfabeto pictórico (cerca de 4000 a.C.), a “era da imagem” iniciou-se a partir da invenção da fotografia (1826) e intensificou-se no século XX, quando ocorreram novas configurações a partir da convivência digital entre texto e imagem. Com o surgimento da digitalização e da *internet*, os textos são absorvidos para as telas dos computadores, criando perspectivas hipermidiáticas, por meio da justaposição de textos, sons e imagens.

A evolução dos meios tecnológicos, em alguns casos, trouxe inovações estéticas à criação literária, a exemplo da poesia, que possui como alternativa de concepção, absorver características da linguagem digital e audiovisual como, por exemplo, o aplicativo para *smartphone* e *tablet* denominado *Crianceiras*. Lançado em outubro de 2016, sob a direção do artista e músico Márcio de Camillo, o aplicativo contém poemas musicalizados de Manoel de Barros, poeta mato-grossense, reconhecido nacional e internacionalmente. Entretanto, o poeta que nada produziu na plataforma digital, teve seus escritos como matéria prima para a elaboração de videoclipes animados em computação gráfica.

Desta forma, concentrada na área de literatura brasileira, com a temática literatura e mídia e pertencente à linha de pesquisa Literatura e Cultura, esta dissertação propõe analisar a confluência entre a poesia escrita e a poesia digital a partir do conteúdo audiovisual e interativo produzido no aplicativo *Crianceiras*, tendo como embasamento os conceitos da poesia digital e hipermídia atrelados às teorias da intemidialidade e transposição intersemiótica.

A Semiótica - ciência que investiga todas as formas de representação da linguagem, produtoras de significação e de sentido - e a Intermídia - que trata do processo de transformação midiática, no qual o elemento visual se funde com a palavra (dentre outras possibilidades), permeiam o objeto de pesquisa fundamentando teoricamente a relação entre a linguagem verbal e não-verbal, transbordadas nas artes gráficas, compreendendo o estabelecimento da convergência digital da poesia impressa.

Neste início de terceiro milênio, nota-se o interesse das pesquisas científicas pela criação artística, ampliando possibilidades de exploração de novos territórios acadêmicos, constituindo hoje o *design* digital e a hipermídia em linguagens universais, predispondo uma nova área de conhecimento. Ressalta-se a atualidade dos temas hipermídia, intermedialidade e semiótica, relevantes devido à rapidez das mudanças tecnológicas, que afetam a produção, circulação e recepção literárias.

Colabora para este trabalho, a experiência da pesquisadora como Diretora de Produção do documentário “Memórias do Rio Cachoeira”, premiado pelo Edital de Produção em Conteúdo Musical, promovido pela FUNCEB (Fundação Cultural) e SECULT (Secretaria de Cultura do Estado da Bahia), em que a trilha sonora foi marcada pela musicalização e animação gráfica de poemas de autores locais de grande destaque, como Valdelice Pinheiro, Cyro de Mattos, Firmino Rocha, dentre outros. A afinidade com a linguagem audiovisual e poética, bem como a admiração pela poesia de Manoel de Barros, foram propulsoras para o interesse em pesquisar o objeto aqui especificado. Para analisar os signos audiovisuais dos poemas barreanos “Bernardo” e “O menino e o rio”, disponíveis no aplicativo *Crianceiras*, a metodologia desenvolvida foi a qualitativa de caráter bibliográfico, tendo como fontes livros, artigos e outros textos científicos já publicados, de autores que respaldam temas como poesia digital, linguagem audiovisual, hipermídia, intermedialidade e transposição intersemiótica, pontuando conceitos, ideias e características em comum. Além de uma entrevista semi estruturada com o autor do projeto, Márcio de Camillo.

O primeiro capítulo traz o contexto formador da poesia digital, conhecida inicialmente como poesia concreta, permeado por alguns aspectos históricos e conceituais da correlação entre poesia e artes digitais, baseados nos estudos de Brait (2015), Denker (2012), Araújo (1999) e Antônio (2001, 2010). Outro elemento de destaque no capítulo é a relação híbrida da poesia com a linguagem audiovisual e eletrônica, entremeada pela videoarte e videopoesia, sintonia fundamentada por autores como Dubois (2004), Machado (2011), Zanini (2007) e Mello (2008). Para discorrer sobre a hipermídia e seus pontos de contato com a ciberliteratura, Santaella (2005, 2007), Lucena (2017), Leão (2005) e Levy (1999) tecem um diálogo sobre como a poesia passa a ter lugar nos meios eletrônicos, e a ser vista nos monitores de aparelhos como computadores e *smartphones*.

Já o segundo capítulo, reflete sobre a convergência midiática entre linguagens, que têm modificado as instâncias de produção de textos, como os literários. Para

compreender essa relação entre a palavra e a imagem da palavra, os estudos de Lars Elleström (2017), Clüver (2008,2012), Higgins (2012), Rajewsky (2012) e Müller (2012) desenvolvem o conceito de Intermidialidade, como se estabelece a relação entre duas ou mais mídias. Santaella (2012) e Plaza (2003), baseados na semiótica americana de Charles Sanders Peirce, tratam sobre a analogia dos signos na transposição intersemiótica, por meio da interpretação de signos verbais por signos não verbais.

Sequencialmente, o terceiro e último capítulo analisa as poesias *Bernardo* e *O menino e o rio* de Manoel de Barros, no aplicativo *Crianceiras*. A saber, a confluência entre poesia escrita e a poesia digital, pois cada linguagem possui sua especificidade, no caso do objeto de pesquisa, cores, formas, animações, sons, signos digitais (como navegabilidade e usabilidade das interfaces), também possuem elementos significantes e significados que permitirão a compreensão do signo.

Por fim, esta dissertação tem o intuito contribuir para a compreensão dos estudos da Intermidialidade por meio da poesia digital, a partir dos textos-fonte de um poeta que não “nasceu digital”, mas que impulsionou a criação de um projeto hipermediático, instigando a criatividade advinda com os avanços tecnológicos. Diante do exposto, faz-se necessário expandir a investigação baseada em novos suportes tecnológicos, transformados constantemente, sendo berço de *softwares* que reconfiguram novas linguagens.

## 1 – POESIA EM TRANSFORMAÇÃO - O TEXTO, A IMAGEM, O SOM E A TELA

### 1.1 – Poesia Concreta e a confluência com as artes digitais

Há cerca de 30 mil anos, desenhos de animais eram feitos nas paredes das cavernas. Foram encontradas pinturas rupestres que remontam a esse período em mais de duzentos locais na França e na Espanha, desta forma, pode-se presumir que o uso das imagens foi fundamental para a comunicação humana. As primeiras técnicas de escrita, como a cuneiforme e a hieroglífica, também utilizavam imagens para transmitir significados, apesar de limitadas devido à falta de gravuras disponíveis. Posteriormente, com o surgimento do alfabeto fonético inventado pelos fenícios, foi resolvido o problema de como representar um grande número de palavras com uma quantidade reduzida de símbolos (PARRY, 2012).

A escrita começou como um modo de usar imagens para comunicar o discurso, mas foi na década de 1440, a partir da criação da prensa tipográfica e impressão do livro pelo alemão Johannes Gutemberg, que ela teve seu impacto na distribuição e na popularização do conhecimento. Assim, com a expansão das sociedades antigas, a tradição oral, a exemplo da poesia épica em que um poema popular chegava a milhares de pessoas por meio de contadores itinerantes de histórias, deixava de ser adequada à comunicação e à preservação das ideias que se multiplicavam. Poemas de Homero, como *Ilíada* e *Odisseia*, por exemplo, migraram de um rolo manuscrito na Biblioteca de Alexandria, no Egito, para páginas impressas em papiro. Com a popularização do livro, a caligrafia e a pintura tornaram-se basicamente decorativas, mas com o advento dos computadores, a computação gráfica traz uma nova gama de possibilidades (PARRY, 2012).

Brait (2015, p.41) discute a transformação que ocorre na literatura, por conta do desenvolvimento das novas tecnologias de comunicação de massa e aponta que se está assistindo a um recuo da edição tradicional, relacionada ao livro. A criatividade das relações com a linguagem torna a literatura um lugar estratégico para possibilidades que, segundo a autora, é de “exploração da língua, [...] de mobilização de palavras e estruturas linguísticas, apontando para inúmeros fins, para diferentes propósitos”. Santaella (2007) considera que a perda da hegemonia do livro não significa que qualquer mídia possa substituí-lo, pois na realidade:

quando surge um novo meio de comunicação, ele não substitui o anterior ou os anteriores, mas provoca uma refuncionalização no papel cultural que era desempenhado pelos meios precedentes. Via de regra um período inicial de impacto é seguido por uma readaptação gradativa até que um novo desenho de funções se instale. (SANTAELLA, 2007, p.288)

As mudanças na escrita são reflexos das alterações da língua e da linguagem, escritas ou orais, que estão em permanente transformação e que refletem nas estruturas socioeconômicas. Nesse sentido, as transições mais radicais na linguagem poética que estão associadas a inovações literárias se vinculam a fenômenos nos campos econômicos e, principalmente, tecnológicos e científicas.

Ao longo da história humana, todas as vezes que houve modificações na escrita, foram os artistas e os poetas que tomaram a frente na exploração de seus potenciais para a criação e as novidades, extraindo das novas mídias características inéditas da escritura, tanto na sua aparência quanto no seu sistema de codificação interno (SANTAELLA, 2007). Segundo Parry (2012, p.13) a poesia surge de imbricações com a música e ganha força na tragédia grega quando texto e música não eram distintos, mas um complexo da tradição oral poética que perdurou até a baixa Idade Média. Para o autor, registros arqueológicos demonstram que as sociedades humanas primitivas já eram “capazes de fazer música muito antes de usar a escrita. A colaboração musical provavelmente desempenhou papel importante no desenvolvimento do discurso”.

Contudo, vale colocar em questão a dubiedade frequente de diversos autores ao utilizarem a palavra “poesia” e “poema” como sinônimos. É importante compreender a linha limítrofe entre elas. O crítico literário e poeta Octavio Paz (2012) em *O arco e a lira* sentiu necessidade de delimitar de fato o que é o poema e a poesia. Para ele, o poema pode ser construído de acordo com regras métricas e rítmicas, um organismo verbal, que pode conter, suscitar ou emitir poesia que, por sua vez, pode ser, por exemplo, uma paisagem ou acontecimento, elementos poéticos dispostos no poema. O poeta seria então o fio condutor responsável por inserir na poesia, as intenções artísticas no poema. Entretanto, o poeta e filósofo Antônio Cícero tenta identificar algumas ambiguidades em torno dos termos, para ele:

A palavra “poesia” é normalmente entendida de dois modos. Ou se trata da arte de fazer poemas – a arte do poeta – ou das propriedades em virtude das quais algo possa ser considerado um poema. Ora, que ainda haja semelhante arte – e, se houver, que ainda tenha qualquer relevância – é hoje uma opinião controversa; mais controversa ainda é

a opinião de que existam qualidades determinadas em virtude das quais algo seja considerado um poema. (CÍCERO *apud* REZENDE e MACIEL, 2013, p.23)

Para Leão (*apud* BRAIT, 2015, p.220), o conceito de poema não está atrelado necessariamente a versos, ritmos e rima, mas à ideia de poesia como “a capacidade de iluminar a linguagem de todos os dias, aprofundando-lhe os significados, tornando-os, de tal modo, memoráveis que eles nunca mais consigam separar-se do modo por que foram ditos”. Clüver (2012, p.155) argumenta que diante das várias formas de “poesia em novas mídias”, o conceito de “poesia” envolvido nessa prática, expande “a convenção de se considerar ‘poesia’ todas as formas de manipulação e experimentação da mídia verbal e suas representações escritas e auditivas, datadas do início do século XX e rotuladas, respectivamente, de poesia visual, concreta ou sonora”.

Santaella e Nöth (2012) corroboram as ponderações dos autores supracitados ao afirmarem que o código hegemônico, deste século, não está nem na imagem, nem na palavra oral ou escrita, mas nas suas interfaces, sobreposições e intercursos, ou seja, naquilo que sempre foi domínio da poesia. Vale ressaltar, que no Brasil, na década de 1950, a poesia concreta, como proposta pelos poetas Haroldo de Campos, Augusto de Campos e Décio Pignatari, pôs em discussão sua visualidade, juntamente com a criação de poemas que trouxeram diagramas de som e de sentido multiplamente direcionados, bem como formas desenhando significados, enfatizando a materialidade plástica dos vocábulos.

Os irmãos Campos e Pignatari são considerados fundadores da poesia concreta brasileira, devido a suas inovações de linguagem. Esta fase literária é voltada para a valorização e incorporação dos aspectos geométricos à arte (música, poesia, artes plásticas). Sua principal característica é a geometrização e visualização da linguagem: há uma integração entre o som, a imagem e as palavras, além de uma forte ligação com a música, as artes visuais e o *design*. O poema passa a existir no campo gráfico, um campo de atuação dos elementos plásticos da composição:

tipos gráficos em tamanhos e formas variadas, posição de linhas tipográficas que fazem do poema uma relação de materiais e criam uma nova sintaxe com uma outra dinâmica que opera por justaposição, superposição, intraposição, desmembramento ou derivação do próprio desenho das palavras ou fragmento de palavras. (SANTAELLA, 2007, p.341)

Com o intuito experimental de inovação da linguagem poética, Campos e Pignatari formam, em 1952, um grupo chamado *Noigrandes* que, posteriormente, seria



projetado em uma revista homônima. Mas, antes da grande repercussão no Brasil, Denker (2012) destaca que o termo poesia concreta surgiu, em 1953:

Em um manifesto feito pelo artista sueco Övind Fahlström. Em 1954, Eugen Gomringer define e descreve a poesia concreta no seu manifesto *Vom Vers zur Konstellationen (Do Verso à Constelação)*, mas sem usar esse termo, que aparece pela primeira vez, em 1956. Depois disso, encontrou-se com representantes do grupo brasileiro *Noigandres* em *Ulm Hochschule* (na Faculdade de Ulm). (DENKER, 2012, p. 141)

Santaella (2007, p.342) frisa que o lema dos concretistas estava no ideal verbivocovisual, contexto em que a visualidade da poesia deveria estar mais próxima do “visual ideogramático do que do visual ótico”. Araújo (*apud* CAMPOS, 1999, p.40) aponta para a relevância de entender o termo “sintético-ideogrâmico” (criado pelo escritor francês Guillaume Apollinaire) que seria a “totalidade do poema: todos os seus elementos, todo o material em jogo”; e o sentido da palavra “verbivocovisual”, neologismo criado pelo poeta irlandês James Joyce e “utilizado pela Poesia Concreta para designar aspecto material da linguagem poética”. Haroldo de Campos (1975, p.99) também descreve uma definição para verbivocovisual: “Chamamos o poema que concebemos como uma unidade totalmente estruturada de maneira sintético – ideogrâmica (todos os elementos sonoros, visuais e semânticos – *verbivocovisuais* – em jogo) de poema concreto”.

Em entrevista cedida a Ricardo Araújo, no ano 1993, Haroldo de Campos destaca a importância dos precursores da poesia concreta e a relevância dos ideogramas como parte de uma escrita que possui forte componente visual:

a poesia tem no passado toda uma tradição figural, uma tradição ocidental de poemas figurados, dos *carmina figurata*, de origem grega e latina. Esta dimensão visual é essencial, porém, nos poemas de estrutura ideogrâmica orientais, caso da poesia chinesa e japonesa; também nos casos de literaturas de tradição caligramática, como a árabe e, em alguns casos, a hebraica (os caracteres, no caso árabe e hebraico, são do tipo alfabético, mas se prestam a disposições ornamentais, a arranjos visuais extremamente requintados). (ARAÚJO, 1999, p. 83)

O poeta ressalta ainda que, antes mesmo da poesia concreta, outros poetas utilizaram recursos tecnológicos disponíveis em sua época, como o poema do francês Stéphane Mallarmé, *Um Lance de Dados*, publicado, em 1897, na revista *Cosmópolis* em que continha variações tipográficas, algo que se acrescentou à possibilidades do

manuscrito tradicional. Já na década de 1950, o desenvolvimento tecnológico somado à pretensão de sair do círculo fechado do beletrismo acadêmico e ligar a poesia à outras manifestações, motivaram a criação da poesia concreta (ARAÚJO, 1999).

Contudo Rezende e Maciel (2013, p.39) salientam que a “poesia concretista foi no fim das contas bem mais *verbivisual* do que *voco*”. O poeta Augusto de Campos (*apud* ARAÚJO, 1999, p.50) reitera esta afirmação ao dizer que embora “se acredite que a Poesia Concreta só possua este aspecto visual privilegiado, ela, desde o início, pensava em utilizar o som ao lado da imagem”, tanto que seus primeiros poemas da série Poetamenos, foram apresentados no Teatro de Arena, em São Paulo, “por um grupo musical que interpretava várias vozes, correspondendo às várias cores do poema”. Todavia, somente na década de 1980 este projeto chegou a uma concretização mais absoluta, quando a empresa *Apple* lançou os primeiros computadores pessoais (*Macintosh*), possibilitando o trabalho com um computador gráfico, sendo realizada sua primeira experiência de animação, do poema *Pulsar*, com música de Caetano Veloso (ARAÚJO, 1999).

Fajardo (2014) acentua que anteriormente à popularização do microcomputador, já existiam experimentações poéticas computacionais. No Brasil, um dos precursores foi o poeta e engenheiro Erthos Albino de Souza, que tinha acesso a grandes computadores, com cartões perfurados e válvulas, graças à sua função profissional em uma grande empresa estatal. Assim, Erthos pode desenvolver sua pesquisa acerca da confluência entre computação e poesia. Seus primeiros experimentos, afirma o autor:

consistiam em submeter as obras literárias de Gregório de Mattos (1636-1695), Pedro Kilkerry (1835-1912) e Carlos Drummond de Andrade (1902-1987) ao processo digital com o intuito de levantar o vocabulário destes autores. (...) Os trabalhos autorais de Albino de Souza surgiram por volta de 1972, período no qual se iniciam as experimentações poéticas com o processamento de dados computacionais. (FAJARDO, 2014, p.73)

Para Kac (*apud* FAJARDO, 2014, p.73), Erthos buscava a novidade do material poético nas linguagens programação, “a nova poética surge, então, desse uso criativo e programático das linguagens para a obtenção de texto-imagens, um uso em que a precisão da sintaxe dos programas origina poemas com uma nova estrutura visual e sequencial”, porém a preocupação de Erthos em ajudar outros poetas, a exemplo de Haroldo e Augusto de Campos, fez com que ele deixasse de se dedicar

integralmente às próprias publicações.

Sendo assim, os autores da poesia concreta manipulavam as palavras de forma que não se apresentassem apenas em versos lineares, mas que incorporassem som e imagem às estruturas matemáticas computacionais. Por possuir essa aderência à visualidade, Denker (2012) evidencia que o termo poesia concreta era utilizado, frequentemente, como sinônimo de poesia visual, porém essa descrição se refere apenas à materialidade e forma visual, já que:

Enquanto a poesia concreta se ocupa da linguagem do seu aspecto material, a poesia visual busca investigar o contexto como parte desse viés material; e, na medida em que a poesia visual é capaz de gerar outros contextos a partir de fragmentos contextuais, o público ficará sensibilizado pelos novos modos de ver e pensar. (DENKER, 2012, p. 143)

Para Freitas (2010), a principal diferença entre a poesia concreta e a visual é o momento na história em que cada uma surge, visto que:

A poesia visual é toda poesia com predomínio da imagem, que nasce em qualquer época da história e em qualquer lugar. Podemos considerar como poesia concreta, somente aquelas que foram desenvolvidas no período do movimento de vanguarda do Concretismo. Devido a isso, nos dias de hoje não se pode mais produzir poesia concreta. Embora no Brasil, costumamos dizer que a poesia visual é uma vertente da poesia concreta, pois só com o movimento da poesia concreta, que começou na década de 50, é que essa poesia com visualidade estrutural ficou aqui conhecida. (...) Não se tem uma data efetiva para o encerramento da poesia concreta, mas ainda nos anos 70 acreditava-se que ela existia. (FREITAS, 2010, p. 21-22; 34)

Santaella (2005, p.384) recorda que a escrita é a primeira dentre as linguagens visuais-verbais, “todas as formas de escrita, inclusive as pictográficas, ideográficas até atingir sua forma mais convencional e arbitrária na escrita alfabética”, verbo visualidade que também se expressa na poesia visual, sendo esta uma “cápsula condensada das matrizes sonora, visual e verbal”. A autora destaca, ainda, a ênfase no visual, em que a “palavra se impõe na sua natureza de imagem até o ponto de quase se transformar em linguagem visual com leves reminiscências do verbal”.

Denker (2012, p.145-146) reforça sobre o papel central da poesia visual, em que a linguagem não está reduzida apenas à linguagem alfabética, podendo interagir com novas formas de mídia, a exemplo do vídeo, computador e holografia, “uma forma de expressão que não depende de ser veiculada por nenhum meio específico; que pode

fazer parte, de modo criativo e inovador, dos modelos interativos de comunicação”.

A poesia digital vem desse desenvolvimento contínuo da linguagem poética, permeada de possibilidades através das tecnologias computacionais. Para Machado (2007, p.10), cada época da humanidade está condicionada ao uso da sua tecnologia e, se toda arte é feita através dos meios do seu tempo, “a arte eletrônica representa a expressão mais avançada da criação artística atual, aquela que exprime sensibilidades e saberes do homem da virada do terceiro milênio”, projetando a poesia num “universo interdisciplinar, plástico e múltiplo, sincronizado com as novas tecnologias (visual, gráfica, musical) do mundo moderno” (CAMPOS *apud* SANTAELLA, 2007, p. 342). Antônio (2001) confirma esse pensamento ao proferir que as poesias digitais:

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

Desta forma, Wiese (2012) aponta que a poesia digital parece surgir da combinação entre esses dois elementos: entre a prática artística, que se debruça sobre as possibilidades criativas e originais do signo verbal (sonoras, imagéticas, semânticas e outras), e a realização desta prática conjugada à manipulação de outro código, o digital, e das estruturas complexas que este edifica (a programação, multimodalidade etc.). Antônio (2001) complementa essa ideia ao afirmar que:

A poesia digital - ou qualquer outro nome que ela teve ou possa ter - tem um percurso que vai do som, da palavra e da imagem, do estático ao dinâmico, do linear ao não linear, do intertexto ao hipertexto, da apresentação impressa ou on-line, podendo ser incluído aqui todos os recursos tecnológicos que surgiram ou que possam surgir. Embora possa não ser inovador, é, também, a reprodução no micro ou na internet do que tem sido feito nos livros, mas, se destaca como uma adequação e/ou utilização dos recursos tecnológicos na produção de novos significados. (ANTÔNIO, 2001, p.10)

Antônio (2010) discorre sobre as negociações da poesia com o digital e defende que a mediação dos signos e códigos verbais e não verbais possibilita a existência de uma linguagem poética essencialmente verbal, com uma linguagem híbrida, em que a palavra:

negocia com as imagens e os grafismos da letra e da palavra manuscrita ou manipulada graficamente e interfere neles para a produção da poesia visual; com som, para produzir efeitos sonoros

(poesia sonora); com a animação, para produzir movimentos de palavras, letras e imagens (poesia animada) com espaço físico, para a poesia tridimensional. A poesia interfere na simulação realizada pela tecnologia computacional e chega à tecnopoesia, que passa a ter existência no espaço simbólico do computador, individualmente, ou dos computadores em rede. (ANTÔNIO, 2010, p.26)

Dubois (2004, p.31,47) afirma que não foi preciso esperar o advento do computador para se engendrar imagens sobre bases tecnológicas, para ele “é evidente que toda imagem, mesmo a mais arcaica, requer uma tecnologia (...), pois pressupõe um gesto de fabricação de artefatos por meio de instrumentos, regras e condições de eficácia, assim como de um saber”. Antônio (2010, p.7) reflete sobre essa relação com o tempo e afirma que “a tecnopoesia é o procedimento do poeta sintonizado com as tecnologias do seu tempo”. Assim a expressão “novas tecnologias” no domínio das imagens, remete a instrumentos técnicos que vêm da informática e permitem a fabricação de objetos visuais.

Entretanto, Dubois (2004, p.47) observa que as “máquinas de imagem” sempre foram novidades no momento em que surgiam, e após as “maquinarias de projeção e de transmissão, que expandiram no tempo e no espaço a visualização e a difusão da imagem, uma ‘última tecnologia’” surge, trata-se da imagem informatizada, também chamada de imagem digital, virtual etc. Antônio (2010) corrobora com tais afirmativas e faz uma diferenciação entre tecnologia e tecnologia computacional:

A tecnologia é um conjunto de conhecimentos científicos que se aplicam a um determinado ramo da atividade e compreendem os saberes (matemática, ciência, biologia, geometria, teoria da informação, informática, computação, programação, arte, literatura, etc), as máquinas que foram criadas para as mais diferentes finalidades pragmáticas (indústria, comércio, residência, cidade), os meios de comunicação de massa (...) e assim por diante. A tecnologia computacional compreende procedimentos científicos que envolvem o uso do computador como máquina individual de processamentos diversos (programas, CPU, teclado, mouse, monitor, impressora ...) e como máquina de comunicação (internet e web). (ANTÔNIO, 2010, p.26,27)

O autor ressalta que é a poesia que produz significados e não a tecnologia computacional, embora a tecnopoesia (utilizada como sinônimo de poesia digital) seja feita com o auxílio de uma máquina, não é uma “poesia maquínica, mas uma atitude reflexiva, uma manifestação a respeito da tecnologia computacional, sob o ponto de vista do poeta. É a poetização da tecnologia computacional”. Para ele, a tecnopoesia se serve dos recursos eletrônicos digitais para “ambientar a palavra no contexto

potencial da sua verbo-voco-moto-visualidade”, onde há um deslocamento de aparato de produção e registo para a concretização de procedimentos visuais, sonoros e cinéticos (ANTÔNIO, 2010, p.28).

Santaella (2005, p.374) aprofunda seus estudos para além da linguagem sonora, visual e verbal e faz ressalvas sobre o sentido “tátil”, que apesar de não criar uma linguagem, apresenta nas suas extremidades “órgãos exploratórios que são também órgãos motores performativos”, diferenciando-se então dos sentidos como o paladar e o olfato, pois “exaurem-se no ato perceptivo, ato sem rastros”. Para a autora, o sentido tátil tem algo que os outros não têm, pois:

Seu equipamento para sentir é, ao mesmo tempo, equipamento para fazer. Quando explora o ambiente, o tato pode inclusive mudá-lo. O corpo não só toca as coisas, mas age sobre elas. Esse agir faz som, gesto sonoro puro e simples. Quando registrado em uma gravação, esse registro sonoro, encarnação do gesto, dá oportunidade ao tato para existir como linguagem. Sua única possibilidade de ser linguagem. (SANTAELLA, 2005, p.374)

A respeito das negociações da poesia com outras linguagens, Antônio (2010, p.33,34) apresenta a poesia como palavra que aponta para a sonoridade, visualidade e animação. Ele lembra que por um longo tempo, a poesia era representada apenas pela linguagem verbal (oral ou escrita), e a partir dos avanços tecnológicos pode reunir “palavra + imagem, palavra + imagem + som, palavra + imagem+ som+ animação”, diálogos realizados nos meios bidimensionais (poesia impressa), mesclados ou não com outros meios, “como os audiovisuais, tridimensionais (poesia performática, poesia-objeto, instalação poética) e os eletrônicos-digitais (vídeo, televisão, cinema, holografia, painéis luminosos, computador, estruturas híbridas etc.)”.

Vale ressaltar que, nesta pesquisa, optou-se, assim como o autor supracitado, por utilizar o termo “poesia digital” para designar a análise em questão pois abarca os meios eletrônicos de um modo geral, mas também pode abranger a poesia feita como auxílio do computador. O autor considera que:

A poesia digital, em suas diferentes fases, é composta por uma linguagem tecno-artística poética e é sob esse viés que ela pode ser lida e apreciada. A poesia digital é um tipo de poesia contemporânea – formada de palavras, formas gráficas, imagens, grafismos, sons, elementos esses animados ou não, na maior parte das vezes interativos, hipertextuais e/ou hipermediáticos e constituem um texto eletrônico, um hipertextos e/ou hipermissão. Ela existe no espaço simbólico do computador (internet e rede), tendo como forma de

comunicação poética os meios eletrônicos-digitais que se vinculam a esses componentes. De um modo geral, ela só existe nesse meio e só se expressa, em sua plenitude, por meio dele. (ANTÔNIO, 2010, p.41)

Dentre tantas possibilidades de combinações entre as linguagens, Antônio (2010) elencou 84 denominações para os diversos gêneros da poesia digital, o qual alguns serão tratados nesta pesquisa. O termo “videopoesia” começou a circular no Brasil a partir de 1964, com o projeto intitulado “Roda Lume”, de E.M.de Melo e Castro. Observa-se então que, desde a década de 1960, já existiam trabalhos que relacionavam arte e vídeo, entretanto a apropriação de uma pela outra tem sido mais intensa no final do século XX. Denker (2012, p.135) enfatiza que nesse percurso histórico de desenvolvimento, acontece “uma série de mudanças radicais, que afetam a chamada pureza dos gêneros (tanto da literatura quanto das belas artes) e suas mídias (o livro e a tela), promovendo mixagem e ruptura”. A literatura, a música, o teatro e o cinema absorvem novos recursos tecnológicos do vídeo e da informática fomentando o hibridismo entre as artes.

## **1.2 – Videopoesia e a linguagem audiovisual**

A imagem audiovisual foi exibida pela primeira vez em 1895, em uma sala de cinema na cidade de Lyon, na França. *A chegada do trem à estação Ciotat*, dos irmãos Auguste e Louis Lumière mostram, em menos de 60 segundos, imagem de um trem que vai em direção à plateia. Tão deslumbrado quanto as demais pessoas, o artista George Méliès percebeu naquela nova tecnologia uma ferramenta para contar histórias, e especulou novas possibilidades criativas para o cinematógrafo, máquina à manivela capaz de captar, revelar e projetar imagens em movimento. Em 1902, realizou o filme *Viagem à Lua*, que marcou o início do cinema. A cada avanço técnico do cinematógrafo, surgiam novas linguagens, gêneros e estilos (Lucena, 2017).

Dubois (2004) ressalta que, na década de 1960, havia uma atmosfera de experimentações que unia televisão e informática ao cinema, à pintura, à literatura e ao teatro e destaca o trabalho pioneiro de Nam June Paik na produção da videoarte. O artista sul coreano exibiu, em New York, a *Exposition of music-electronic television*, conhecida como *Tv Magnet*, espalhando no local diversos televisores com ímãs para distorcer as imagens. Para Lucena (2017), essas apropriações por parte dos artistas das tecnologias permitiram o surgimento de diversas manifestações, dentre elas a

videoarte, pioneira em definir para o vídeo estratégias e perspectivas próprias, deixando de ser “concebido e praticado apenas como uma forma de registro ou de documentação” (MACHADO 2011, p.173).

Zanini (2007, p.57) evidencia que a “videoarte não é um produto originalmente nacional, uma linguagem que alguma nação possa reivindicar como invenção sua”, pois nasceu amparada pelo universal e desenvolveu-se com características de várias áreas do mundo. Segundo Mello (2008), no Brasil, a videoarte teve seu marco inicial, em 1956, nos programas de televisão, com intervenções realizadas pelo engenheiro e pintor Flávio de Carvalho. Vale destacar que esta experiência, com ressalva à diferença dos suportes, é anterior a Paik.

Mas, de acordo com Cocchiarale (2007), em 1974, inicia-se a história da videoarte no Brasil através de artistas experimentais do Rio de Janeiro, com poéticas inovadoras, que tinham em comum a curiosidade de investigar as possibilidades de invenção com meios tecnológicos. O autor salienta que entre as experiências iniciais realizadas no Rio de Janeiro, em 1974, e o 1º Encontro Internacional de Vídeo-Arte de São Paulo, em 1978, foram realizadas algumas mostras que constituem o único registro a ser considerado no mapeamento dos primórdios do uso dessa tecnologia da imagem pela arte brasileira.

Um ponto interessante destacado por Bentes (2007) é que, nas décadas de 1960 e 1970, a videoarte ecoa e prolonga as experiências do cinema experimental, em que o vídeo aparece como potencializador do cinema e vice-versa, a exemplo da recriação de algumas características, tais como:

Flicagem, as cinecolagens, as superposições e fotomontagens, os grafismos, as imagens simultâneas no quadro, os trípticos, as telas duplas – iriam reaparecer com o vídeo. Certos efeitos das primeiras ilhas de edição, que se tornaram programas e de experimentação fácil, invadiram o vídeo nos seus primórdios. Olhando em conjunto certos vídeos dos anos 80, é possível perceber claramente o estágio da técnica no momento da sua realização: solarizações, incrustações e *croma-key*, cores ácidas e artificiais. O espectador podendo ser visualmente soterrado por um excesso de signos encadeados, superpostos ou fundidos. (BENTES, 2007, p. 116).

Para Bentes (2007, p.115,116) a “ideia de um ‘quase-cinema’, proposta pelo artista plástico Hélio Oiticica, sintetiza esse momento de ‘passagens’ e ‘contaminações’ em que as artes plásticas cruzam com o cinema experimental, criando o ‘audiovisual’”. Mello (2008) aponta sobre a onipresença da imagem e som



eletrônicos na contemporaneidade e dialoga com Bentes (2007) a respeito do princípio do vídeo ser:

uma linguagem híbrida, uma arte situada nas extremidades de outros campos, um processo de interferência no sistema, uma *fenda, desvio*, ou *estranhamento* que impulsiona o projeto de desmaterialização nas práticas estéticas. Trata-se de verificar formas expressivas possibilitadas ao meio videográfico na atualidade, que dependem menos das relações encontradas na superfície da imagem e mais da capacidade do vídeo de potencializar ações e provocar o entrelaçamento de diversos códigos e processo. (MELLO, 2007, p.140)

Mello (2008, p.25) defende a ideia de que a visão das extremidades do vídeo implica “analisar menos as especificidades do vídeo como linguagem e mais os modos como a estética contemporânea dele se apropria”. A autora parte do princípio da observação das relações que o vídeo estabelece com as demais linguagens, enfatizando a ideia de o vídeo operar transformações na produção imagética, a exemplo da desconstrução da televisão pela videoarte, alteração signíca observada entre as décadas de 1960 e 1970, em que é possível notar a linguagem televisiva, sendo desconstruída pelos criadores da videoarte. Para a autora, a desconstrução do vídeo:

É um procedimento criativo em que há a intenção consciente de desmontar a linguagem videográfica, desmontar um tipo de contexto midiático ou uma imagem. (...) Com essas interferências, as práticas artísticas com o vídeo em um primeiro momento negam o seu caráter preexistente de linguagem, para logo em seguida afirmá-lo sobre novas circunstâncias criativas. (MELLO, 2008, p.115,116)

Outro termo utilizado para tratar sobre a extremidade do vídeo é “contaminação”, que seria um tipo de estética descentralizada em que o vídeo se potencializa como linguagem a partir de outra linguagem. Santaella (2007) recorda que é comum ocorrer um processo de contaminação e trocas na coexistência de diferentes mídias e linguagens, como pode ser observado na aparência do livro impresso, que foi sofrendo modificações em sua diagramação bem parecidas com as que constituem um jornal, com áreas de respiro<sup>1</sup> e espaços para subdivisões de tópicos. Mello (2008, p. 137) salienta que as estratégias criativas geralmente advém do contexto videográfico e seassocia com diversos campos artísticos, como no caso do diálogo do vídeo com a

---

<sup>1</sup> Área vazia, em branco dentro de uma diagramação, que mantém as páginas atrativas e convidativas à leitura/visualização.

literatura, “é a lógica do vídeo +”, do vídeo que soma seus sentidos aos sentidos de outras linguagens, como no videoclipe e na videopoesia, “de tal forma que uma linguagem não pode mais ser lida dissociada da outra”. A pesquisadora enfatiza que:

A ideia central da contaminação do vídeo diz respeito a compreender que o vídeo não pode ser considerado nessas manifestações como um produto acabado de linguagem, mas sim como um processo, em que as outras linguagens e seus reflexos co-participam da experiência artística sem um estatuto hierárquico. Nos procedimentos de contaminação do vídeo, a sua linguagem é colocada em discussão a partir de outras linguagens, como uma convergência incessante de contrários, geradora de síntese e potencialidade poética. (MELLO, 2008 p. 139)

Machado (*apud* MELLO, 2008, p.77,109) emprega o termo “poéticas tecnológicas” para abranger todas as atividades que “lançam mão de novas tecnologias – holografia, vídeo, computador, redes telemáticas – para dar forma a novas estéticas”, a exemplo dos concretistas que delinearão a videoarte na década de 1950 e que, posteriormente, geraram novos avanços na experimentação da linguagem eletrônica entre as décadas de 1980 e 1990, quando há “tensões entre um mundo imagético que resiste em continuar a ser representado de forma cinematográfica, fílmica, estável, e um mundo imagético que surge e passa a se configurar de forma eletrônico-digital, instável”. Guimarães (2005, p.193) afirma que depois da “explosão das manifestações da poesia visual deflagrada pela poesia concreta, a imagem está definitivamente introjetada na palavra poética”, para Santaella e Nöth (1999):

Se a visualidade explícita se constitui em tendência dominante na poesia contemporânea, não resta dúvida que, desde tempos imemoriais, antes de esse seu pendor para a contenção plástica, na síntese do “olhouvido”, ter marcado nossa história, foi sempre no seio da palavra poética que a imagem, em todas as suas multiformes manifestações, (perceptivas, mentais, verbais, sonoras, alegóricas), fez e continua fazendo seu ninho onírico. (SANTAELLA; NÖTH, 1999, p. 71)

Santaella (2007, p.293, 294) revela que a linguagem digital transcodifica quaisquer códigos, linguagens e sinais (textos, imagens, gráficos, sons e ruídos) processando-os computacionalmente e devolvendo-os na sua forma original, entretanto “por ter a capacidade de colocar todas as linguagens dentro de uma raiz comum”, a linguagem digital permite que essas linguagens se reprocessem no ato de sua formação, criando-se assim “sintaxes híbridas, miscigenadas”. A partir dessas

reflexões torna-se evidente a natureza híbrida do vídeo, ao apresentar-se “quase sempre de forma múltipla, variável, instável, complexa, ocorrendo numa variedade infinita de manifestações” (MACHADO *apud* DUBOIS, 2004, p.12,13). Considerado por Mello (2003, p.140) “uma arte não linear, um fluxo contínuo de informação”, o vídeo:

soma-se hoje a produtos híbridos que mixam sistemas e animações em plataformas computacionais, instalações artísticas, roupas e objetos. O mesmo vídeo, que passou a ser tecnologia para transmissão dos conteúdos audiovisuais pela televisão, também foi incorporado como material para a produção e fruição da arte. A videoarte seguiu sempre se apropriando dos avanços tecnológicos, ora subvertendo, ora desviando a tecnologia de seu projeto industrial inicial. (LUCENA, 2017, p.27-28)

Machado (2011, p.174-175) exemplifica que “uma das conquistas mais interessantes da videoarte foi justamente a recuperação do texto verbal, a sua inserção no contexto da imagem e a descoberta de novas relações significantes entre códigos aparentemente tão distintos”, e afirma que o discurso videográfico reprocessa formas de expressão colocadas em circulação por outros meios, atribuindo-lhe novos valores. Para o autor, com exceção de alguns trabalhos pioneiros da videoarte, que consistiam apenas na exploração de efeitos de *feedback* de vídeo, poderiam ser considerados exemplares raros de vídeo puro, contudo a mídia eletrônica encontra-se numa fronteira de interseção de linguagens. Machado (2011) acrescenta ainda que é preciso entender o sentido do termo “linguagem” nas formas audiovisuais. Para ele, o nome não é adequado para refletir toda a articulação de sentidos inseridos no vídeo, pois:

de inspiração linguística, pode dar ideia de um parentesco enganoso com as chamadas línguas naturais, de extração verbal, e isso pode dar origem a uma compreensão equivocada do vídeo como sistema signifiante ou como processo de comunicação. Muitas vezes, fala-se em “linguagem” nos meios audiovisuais num sentido puramente normativo. (...) as regras de formar, no universo do vídeo, não são tão exatas e sistemáticas como nas línguas naturais. (MACHADO, 2011, p.173-174)

O autor exemplifica tal afirmativa com a frase em português, “Maria está bonita”, considerada correta, pois cumpre a regra de concordar predicativo com sujeito, enquanto “Maria estão bonitos”, contraria as regras da língua e poderia não ser compreendida por quem a lê. No entanto, quando se diz que “uma imagem videográfica deve ter um recorte fechado (...) essa afirmação tem apenas um valor indicativo, não é uma regra absoluta e o seu peso real vai depender da ideia geral que

o videasta quer desenvolver”, não existe “uma tábua de valores, uma gramática normativa que estabeleça o que pode e o que não se pode fazer em vídeo”. (MACHADO, 2011, p. 174).

Já Dubois (2004, p.71) esclarece que o termo “vídeo”, utilizado com frequência como um complemento nominal, uma espécie de sufixo ou prefixo (sua posição sintática flutua), como pode ser observado nas palavras, “câmera de vídeo”, “tela de vídeo”, “videocassete”, “videogame”, dentre outras, mas, “o termo ‘vídeo’ não funciona nunca como ‘fixo’, a raiz, o centro, mas sempre como um periférico, uma especificação, uma variante, uma das várias formas possíveis de uma entidade que vem de outro lugar”. Machado (1996, p.57) argumenta que o termo “vídeo” significa “eu vejo” em *latim* e portanto seria inadequado para designar a experiência perceptiva pela expressão, defendendo que tecnicamente o sintetizador do vídeo e o sintetizador do som, “podem trocar informações, convertendo as ondas sonoras em imagens de vídeo e vice-versa, de modo a tornar possível ‘enxergar’ o som e ‘ouvir’ a imagem”.

Dubois (2004, p.73) salienta que deve-se perceber o vídeo tanto em sua estética quanto como processo, como dispositivo, independentemente do seu resultado visual e do conteúdo das margens que ele pode veicular, “o vídeo se propõe a ser ao mesmo tempo uma imagem existente por si mesma e um dispositivo de circulação de um simples ‘sinal’”. Mello (2008, p.44) ressalta que “em sua natureza eletrônica, em relação ao modo de registro da imagem e do som, ele é instável, constituído por pontos (pixels) e linhas (de varredura)”.

Santaella e Nöth (2012), ao tratarem das relações da imagem, do texto e do contexto, exploram a imagem vista na relação com o texto que a acompanha e no contexto que a circunda. Primeiramente, abordam a relação imagem-texto no que tange à redundância e à informatividade no plano do conteúdo, investigando se a imagem é apenas uma duplicata das informações do texto, ou se acrescenta novas informações à imagem, elencando três casos:

- (1) A imagem é inferior ao texto e simplesmente o complementa, sendo, portanto, redundante. Ilustrações em livros preenchem ocasionalmente essa função, quando, por exemplo, existe o mesmo livro em uma outra edição, sem ilustrações.
- (2) A imagem é superior ao texto e, portanto, o domina, já que ela é mais informativa do que ele. Exemplificações enciclopédicas são frequentemente deste tipo: sem a imagem, uma concepção do objeto é muito difícil de ser obtida.
- (3) Imagem e texto tem a mesma importância. A imagem é, nesse caso, integrada ao texto. (SANTAELLA E NÖTH, 2012, p. 56,57)

Já o caso de equivalência entre texto e imagem é descrito como “complementariedade” e o oposto como “discrepância” ou “contradição”. Os autores, em seguida, delinham as relações entre a palavra e a imagem como forma de expressão visual comum à linguagem (na forma escrita) e à imagem, também em três tipos:

(1) *Coexistência*: palavra e escritura aparecem numa moldura comum; a palavra está inscrita na imagem. (2) *Interferência*: a palavra escrita e a imagem estão separadas uma da outra espacialmente, mas aparecem na mesma página (por exemplo em ilustrações de textos com comentários textuais). (3) *Correferência*: palavra e imagem aparecem na mesma página, mas se referem ao mundo uma independente da outra. (SANTAELLA E NÖTH, grifos dos autores, 2012, p. 58)

Outra possibilidade seria a *autorreferencialidade*, relação entre texto e imagem recorrente na poesia visual. Há ainda mais duas formas, a ilustração (a imagem é precedida pela palavra) e a *ekphrase* (ou poema visual), em que o texto se segue à imagem, a exemplo de poemas que se referem a quadros famosos. Santaella (2005, p. 28) discorre ainda sobre o “efeito proliferativo das linguagens”, que desde a revolução industrial e mais recentemente com a revolução digital tem se ampliado. A autora destaca que essa multiplicação crescente das formas de linguagem, tem suas bases em três matrizes do pensamento e linguagem: a matriz verbal, visual e sonora, porém:

As matrizes não são puras. Não há linguagens puras. Apenas a sonoridade alcançaria um certo grau de pureza se o ouvido não fosse tátil e se não se ouvisse com o corpo todo. A visualidade, mesmo nas imagens fixas, também é tátil, além de que absorve a lógica a sintaxe, que vem do domínio sonoro. A verbal é a mais misturada de todas as linguagens, pois absorve a sintaxe o domínio sonoro e a forma do domínio visual. (...) As três matrizes não são mutuamente excludentes. Ao contrário, comportam-se como vasos intercomunicantes, num intercâmbio permanente de recursos e em transmutações incessantes. (SANTAELLA, 2005, p. 371,373)

Dentre os dez tipos de cruzamentos principais entre as matrizes, a autora enfatiza sobre a linguagem verbo-visual-sonora, sua natureza híbrida entre a sonoridade e visualidade, e traz como exemplos audiovisuais: a TV, o cinema e o vídeo que:

De fato, são áudio, no som em geral, música, ruído e na fala dos diálogos. São também visuais, nas imagens. (...) têm também caráter discursivo, verbal, na medida em que são necessariamente narrativos os descritivos. Isso quer dizer que, subjacente ao que se costuma ser chamado de audiovisual, há uma camada de discursividade que

sustenta o argumento daquilo que aparece em forma de som e imagem. (SANTAELLA, 2005, p.386,387)

Além da tríade supracitada, o movimento incorporado ao texto é um outro elemento da linguagem do vídeo que traz contribuições para a poesia. Garcia (2010, p.2) ressalta que esse movimento conduz os sentidos das palavras e altera o resultado final das mensagens poéticas, ampliando “a noção de tempo dos vocábulos e quebra a linearidade da leitura, revelando os textos segundo a programação do autor, com as palavras em movimentos distintos dos tradicionais de cima para baixo e da esquerda para a direita”. Machado (2011) lembra que o gerador de caracteres é uma invenção da tecnologia do vídeo e:

com ele, é possível construir textos iconizados, ou seja, textos que participam da mesma natureza plástica da imagem, textos dotados de qualidades cinemáticas e que, sem deixar funcionar basicamente como discurso verbal, gozam também de todas as propriedades de uma imagem videográfica. (MACHADO, 2011, p. 174)

Santaella (2007) atenta que apenas as mensagens breves são confortavelmente lidas nas telas dos monitores, devido à forma como o cérebro processa a informação em vídeo. O ato de ler seria uma atividade executada pelo lado esquerdo do cérebro, enquanto ver a informação codificada em um vídeo é uma atividade designada ao lado direito, onde os impulsos de luz precisam ser reajustados para criar uma imagem, havendo assim um conflito ao ler diretamente de um monitor. Questionado sobre a adaptação da poesia à linguagem do vídeo, Augusto de Campos (1999) enfatiza que a dinâmica do vídeo requer uma “linguagem não linear, menos discursiva” e que

há uma compatibilidade muito grande entre este tipo de sintaxe espacial, mas reduzida (...). Ocorre o seguinte: o texto muito longo, muito discursivo, fica muito cansativo e até difícil de ler no vídeo (...) E esta linguagem mais ágil, que não tem muitos conectivos, de curso não linear, ela é apropriada para o vídeo, então há uma facilidade de adequação. (CAMPOS *apud* Araújo 1999, p.127-153)

Sendo assim, segundo Ferreira (2004, p. 38) intrinsecamente ligada à videoarte está a videopoesia, que também faz uso da linguagem audiovisual, híbrida, de matrizes que se entrecruzam, mas que apresenta “preocupação poético-literária como definidora de seus procedimentos”. A autora sugere dois grupos de videopoema, o primeiro formado por “videopoemas concretistas que, ao modo do poema concreto, mantêm o signo verbal gráfico enquanto núcleo” e o segundo são os que não se

encaixam ao concretismo e “rompem com a palavra enquanto elemento essencialmente gráfico, propondo experimentos em que a imagem é o fundamento, e não o signo verbal”.

No Brasil e em Portugal, o termo videopoema tem sido usado desde os anos 1980, quando ocorreram as primeiras experiências com a poesia nas telas dos computadores e televisores. Dentre as criações, estão as do escritor e diretor audiovisual Álvaro Andrade Garcia que, em 1987, realizou trabalhos com o grupo *Quarteto de Sopros*, com características da computação gráfica aplicada às palavras, criando poemas exclusivos para a videopoesia e também adaptou poemas advindos da escrita impressa.

Garcia (2010, p.2) sugere que o uso de texturas, cores e formas usadas junto às palavras, possibilita “a superposição de elementos das artes plásticas no encadeamento sintático do poema” e discorre sobre algumas características da videopoesia, como a necessidade de concisão do texto, para melhor adaptação à horizontalidade da tela, além do uso da trilha sonora, que propicia interações com músicas ou poesias faladas. Amâncio (2012) acrescenta às características do videopoema a:

computação gráfica utilizada para animação de caracteres ou outras técnicas, como, por exemplo, o stop motion, são bastante úteis para a produção de poesia em vídeo baseada no movimento de letras e palavras. Mas ela é apenas uma das ferramentas que o poeta dispõe em seu arsenal tecnológico para a criação de obras de videopoesia. Câmeras, softwares, ilhas de edição, banco de imagens, fotos, áudios de poesias, músicas e outras opções existentes ou em vias de serem descobertas podem ser utilizadas na produção da poesia em vídeo. (AMÂNCIO, 2012, p.99)

Guimarães (2005) dialoga com os apontamentos dos autores de que a partir do movimento do texto gerado pelos computadores, agregado aos recursos da computação gráfica, surgem novas dimensões para a poesia digital. Diante do hibridismo tecnológico, a autora sugere o termo poesia multimídia para designar videopoemas e cliopoemas (considerados sinônimos), exibidos tanto nos monitores dos computadores como nas telas de cinema ou TV. Guimarães (2005, p.191, 205) justifica que o termo cliopoema, em associação com videoclipe, faz referência às experiências realizadas por profissionais que trabalhavam com a computação gráfica na “transcrição de poemas concretos para novos suportes”, no início da década de 1990 e tem como características a “mescla de câmeras e recursos de computação para criar textos poéticos a serem veiculados nos mais diferentes meios”. Em seus estudos, a

autora ressalta que adotou como critério o componente tecnológico utilizado, privilegiando os modos de criação e não os meios de veiculação e propôs também outras duas novas tipologias das manifestações poéticas em multimeios, são elas:

Cine-videopoesia – Trata-se de uma linguagem próxima à do cinema e da TV porque usa exclusivamente as câmeras. Nesse tipo de poesia tecnológica, o verbal é associado às imagens, numa interação contínua e motivada. Infopoesia ou computer poetry – São produções poéticas exclusivamente ligadas aos computadores, em que se enfatiza o uso de computação gráfica. (GUIMARÃES 2005, p. 205)

Pode-se assim compreender, que o vídeo na contemporaneidade, como afirma Mello (2008, p. 27) é produtor de uma rede de conexões e possui “alto grau de retroalimentação entre os mais variados procedimentos e linguagens”, passando a ter a habilidade de transitar nas mais diversas manifestações criativas, a exemplo da poesia. Antônio (2010) traz também o conceito de uma “poesia performática cíbrida” que nasce imersa nos espaços híbridos, composto pela aglutinação de redes informacionais, vivenciadas a partir de aparatos como telefones celulares, *notebooks*, GPS etc, permitindo experiências cíbridas que mesclam e hibridizam o real e o ciberespaço. O termo “cíbrido” tem como sufixo “ci” derivado de “cibercultura” que substitui o “hi” de “híbrido” e significa o hibridismo da cibercultura.

Mello (2008) pensa o vídeo como um fluir de relações, que o insere em uma sinergia proporcionada pelas ideias e vivências descentralizadas da cultura digital e conforme Machado (1996, p.46,57), constitui-se como um objeto híbrido, impuro, que tende a se “dissolver camaleonicamente em outros objetos ou a incorporar seus modos de constituição”, na contramão de outros sistemas figurativos que caminham na direção de uma hierarquização, “em que o olho, separado dos demais sentidos, reina absoluto e solitário”, a arte do vídeo tende à reunificação dos sentidos, à sinestesia.

O vídeo e a poesia possuem essa sinergia sinestésica em movimento com distintos modos de produção audiovisual, com o campo do *design*, com a criação de *softwares*, com os circuitos *online* da *internet*, com as redes nômades de telefonia móvel, com linguagens como a da interatividade e da hipermídia, a serem aprofundados no tópico a seguir.



### 1.3 – Ciberliteratura e Hipermissão - a era da mobilidade eletrônica

Diante dos grandes avanços tecnológicos promovidos na última década e, conseqüentemente, a absorção das funções da *internet* por diversos meios, a Literatura, além do livro impresso, dispõe-se também dos recursos da informatização e interatividade por meio das redes de fibras ópticas. Machado (2011) discute a vitalidade do livro e os prognósticos de diversos autores, dentre eles Walter Benjamim (*apud* MACHADO 2011, p.160) que profetizava: “o livro, na sua forma tradicional, encaminha-se para seu fim”, contudo Machado reitera que “é possível que o modelo gutemberguiano de livro esteja fadado a desaparecer”, mas não o livro próprio, ao considerar que as mídias dão continuidade à construção histórica do livro, transformando-o em razão das necessidades do homem contemporâneo.

Desta forma, Jenkins (2009, p.29) aponta para a “Cultura da Convergência”, termo criado pelo autor para definir o momento em que, por meio da *internet*, “velhas e novas mídias colidem” e “fluxo de conteúdos convergem através de múltiplas plataformas midiáticas”. Para o autor, “convergência” define uma série de transformações, dentre elas as tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, entretanto ressalta que a convergência não deve ser compreendida somente como:

um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Em vez disso, a convergência representa uma transformação cultural. (...) A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros dos consumidores individuais e em suas interações sociais com os outros. (JENKINS, 2009, p.30)

Jenkins (2009, p.32, 33) afirma ainda que, nos anos 1990, a retórica da revolução digital supunha que os novos meios de comunicação eliminariam os antigos, que a *Internet* substituiria os demais meios de comunicação, porém o “emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas”. O autor pontua que os meios de comunicação não são substituídos, mas suas funções são transformadas pela introdução de novas tecnologias. Para refletir sobre essas transformações a partir dos desdobramentos da *internet*, Santaella (2004, p.45) trata o ciberespaço como “espaço que se abre quando o usuário conecta-se com a rede”, considerado “como todo e qualquer espaço informacional multidimensional que depende da interação do usuário”, e que permite

“o acesso à manipulação, à transformação e o intercâmbio de seus fluxos codificados de informação”.

A palavra ciberespaço foi inventada, em 1984, por William Gibson, em seu romance de ficção chamado *Neuromante*, termo que no livro designa o universo das redes digitais. Levy (1999, p.92) complementa a definição ao dizer que o ciberespaço é “como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”. Para Santaella (2004, p.40), o ciberespaço “se relaciona com a realidade virtual, com a visualização da informação, com as interfaces gráficas dos usuários, com as redes, com os meios de comunicação múltiplos, com a convergência das mídias, com a hipermídia”, pois “tem a capacidade de reunir e concentrar todas essas faces”.

A autora afirma ainda que há inúmeras opções para o usuário adentrar o ambiente ciberespacial, seja por meio de correio eletrônico, grupos de discussão, busca de informações na *internet*, dentre outras possibilidades que reforçam o crescimento e diversificação das comunidades virtuais de forma tão intensa que desenvolveram uma nova forma de cultura, a cultura do ciberespaço ou cibercultura. Mello (2008) reflete sobre esse novo ambiente de experiência com os meios digitais, denominando-o como “cultura digital”, compreendido:

como um estado de experiência híbrida, na medida em que ela há o constante confronto entre realidades diferentes, fazendo com que haja a mistura de diferentes naturezas de linguagens. Esse fenômeno, conhecido como convergência das mídias, diz respeito aos processos de digitalização da imagem, do som e do texto, assim como permite a tradução de todo e qualquer meio analógico para os meios digitais. (MELLO, 2008, p. 199)

Para Bicudo (2004), com o processo de digitalização, todas as mídias podem se fundir, todo tipo de informação está predisposto a ser traduzido em uma estrutura binária de *bits*<sup>2</sup>, podendo ser processado, por exemplo, por telefones ou computadores. Levy (1999), explica que digitalizar uma informação consiste em traduzi-la em números:

(...) se fizermos com que um número corresponda a cada letra do alfabeto, qualquer texto pode ser traduzido em uma série de números. (...) Uma imagem pode ser transformada em pontos ou *pixels* (*picture elements*). Cada um destes pontos pode ser descrito por dois números que especificam suas coordenadas. (...) Um som também pode ser

---

<sup>2</sup> Dígitobinário. Menor unidade de informação que pode ser armazenada ou transmitida na comunicação de dados. Um bit pode assumir somente 2 valores, como 0 ou 1.

digitalizado se for feita uma amostragem, ou seja, se forem tiradas medidas em intervalos regulares (...). Cada amostra pode ser codificada por um número que descreve o sinal sonoro no momento da medida. (...) Em geral, não importa qual é o tipo de informação ou mensagem: se pode ser explicitada ou medida, pode ser traduzida digitalmente. (LEVY, 1999, p.50)

Não obstante a importância dessa questão, para os objetivos deste tópico, os estudos serão concentrados em um dos vieses fundamentais da cibercultura, e das linguagens do ciberespaço, por meio da compreensão da hipermídia. Feldman (*apud* SANTAELLA, 2004, p.48) define de forma sucinta e precisa, que o termo hipermídia significa “a integração sem suturas de dados, textos, imagens de todas as espécies e sons dentro de um único ambiente de informação digital”. Santaella (2004, p.48) considera que um dos traços característicos da hipermídia é a hibridização de linguagens, ao mesclar textos, imagens fixas e animadas, vídeos, sons, ruídos, “é essa mescla de vários setores tecnológicos e várias mídias anteriormente separadas e agora convergentes em um único aparelho, o computador, que é comumente referida como convergência das mídias”. Bicudo (2004) dialoga com Santaella ao considerar que:

Cada mídia tem suas peculiaridades, que são ressignificadas a cada aparecimento de um novo meio de comunicação. Com o digital, ainda, abrem-se as possibilidades das combinações hipermidiáticas. A discussão se dá na análise crítica da linguagem, sua história e inter-relações: a oralidade, o som, a memória, os diálogos e o teatro, registro e propagação, signos e representações, a pintura, a escrita, a imprensa, a fotografia, o cinema, o vídeo, o computador multimídia e a rede informacional. (...) Processos esses que acabam por determinar a passagem do texto linear para o texto hipermídia. (BICUDO, 2004, p.101,102)

Outro traço definidor da hipermídia está na sua capacidade de armazenar informações, torná-las digitais. Esse processo de digitalização permite a organização dos fluxos informacionais em arquiteturas hipertextuais. Para compreender melhor essa estrutura, Santaella (2007) considera relevante o entendimento do sistema hipertexto, que:

Em vez de um fluxo linear de texto como é próprio da linguagem verbal impressa, no livro particularmente, o hipertexto quebra essa linearidade em unidades ou nódulos de informação, consistindo de partes ou fragmentos de textos. (...) Os nós são as unidades básicas de informação em um hipertexto. (...) Cada vez menos os hiperdocumentos estão constituídos apenas de texto verbal, mas estão integrados em tecnologias que são capazes de produzir e disponibilizar som, fala, ruído, gráficos, desenhos, fotos, vídeos etc. Essas informações multimídias também constituem os nós. Um nó

pode ser um capítulo, uma seção, uma tabela, uma nota de rodapé, uma coreografia imagética, um vídeo ou qualquer outra subestrutura do documento. (SANTAELLA, 2007, p.49)

Machado (2011, p.167) enfatiza que a ideia de hipertexto foi um divisor entre o antigo e o atual conceito de livro, e acrescenta que desde a invenção da escrita, todo texto sempre foi pensado e praticado como um “dispositivo linear, com sucessão retilínea de caracteres, apoiada num suporte plano”, com exceções, por exemplo, da poesia visual e concreta. Assim, o autor conclui que o hipertexto aproveita a “arquitetura não linear das memórias do computador para viabilizar textos ‘tridimensionais’, textos dotados de uma estrutura dinâmica que os torne manipuláveis interativamente”. Por conseguinte, Santaella (2005) faz a distinção entre hipertexto e hipermídia, a autora define ser hipertexto como:

o texto digitalizado, fluido, reconfigurável à vontade, que se organiza de modo não linear (...). A hipermídia é uma extensão do hipertexto, pois não se limita à informação escrita, mas permite acrescentar aos textos não apenas os mais diversos grafismos (símbolos matemáticos, notações, diagramas, figuras), mas também todas as espécies de elementos audiovisuais (voz, música, sons, imagens fixas e animadas. (SANTAELLA, 2005, p.24)

Em correspondência com os apontamentos da autora, Machado (2011, p.160) destaca, mais uma vez, as observações “proféticas” de Walter Benjamim, em 1978, a respeito dos bancos de dados interativos e dos sistemas informatizados de hipertextos e hipermídias, “podemos supor que novos sistemas, com formas de escritura mais versáteis, far-se-ão cada vez mais necessários. Eles substituirão a maleabilidade da mão pela nervosidade própria dos dedos que operam os comandos” (BENJAMIN *apud* MACHADO, 2011, p.160). Mais de 30 anos depois, Lucena (2017, p.32) confirma essa previsão de Benjamim ao proferir que a tela e todo conteúdo exibido, passam a ser um espaço de “manuseio”, manipulação com as mãos e dedos nas telas *touchscreen* dos *smartphones*, cuja “pontas dos dedos, e sua eletricidade inerente, dialogam com o conteúdo exibido”. Sendo assim, Santaella (2004, p.45), conclui que o “ciberespaço é um espaço feito de circuitos informacionais navegáveis. (...) um universo etéreo que se expande indefinidamente mais além da tela, por menor que seja, podendo caber até mesmo na palma de nossa mão”.

Para Lemos (2009, p. 30), com as novas mídias digitais, “ampliam-se as possibilidades de consumir, produzir e distribuir informação, fazendo com que esta se exerça e ganhe força a partir da mobilidade física”. Desta forma, a poesia passa a ter

lugar nos meios eletrônicos, é animada e vista nos monitores de aparelhos como a televisão, sala de projeções, os painéis luminosos, computadores e *smartphones*. Essa versatilidade fez com que a poesia possa ser discutida não apenas no âmbito literário, mas também no âmbito das artes em geral. Lemos (2004) define que a era da informação está em uma nova fase no século XXI, com o desenvolvimento da computação móvel e das novas tecnologias móveis (*laptops, palms, celulares*), chamada de “era da conexão” ou “era da mobilidade”, práticas atuais ligadas às tecnologias da cibercultura, configurando a cultura contemporânea como uma cultura da mobilidade que mescla pontos tecnológicos, sociais e antropológicos. Para a comunicação, a mobilidade é uma questão central, já que “comunicar é fazer mover signos, mensagens, informações, sendo toda mídia (dispositivos, ambientes e processos) estratégias para transportar mensagens [...]” (LEMOS, 2009, p.1).

O autor destaca ainda que o celular passa a ser um “teletudo” e expressa a radicalização da convergência digital, sendo mais do que uma máquina de contato oral e individual, um verdadeiro centro de comunicação, tornando-se um equipamento que é ao mesmo tempo:

Telefone, máquina fotográfica, televisão, cinema, receptor de informações jornalísticas, difusor de e-mails e SMS WAP, atualizador de sites (moblogs), localizador por GPS, tocador de música (MP3 e outros formatos), carteira eletrônica...Podemos agora falar, ver TV, pagar contas, interagir com outras pessoas por SMS, tirar fotos, ouvir música, pagar estacionamento, comprar tickets para o cinema, entrar em uma festa e até organizar mobilizações políticas e/ou hedonistas (LEMOS, 2004, p.24)

Lucena (2017, p.73) considera que os celulares se tornaram “nós”, pois ao “que nos parece é que a ação de conectar os aparelhos, dos mais diversos celulares, a geladeiras, às redes informáticas estão transformando a própria qualidade do objeto, que passou a ser um nó. Um portal de acesso ao ciberespaço”. Os celulares evoluíram de ferramentas simples de comunicação para um conglomerado de funções que facilitam e entretêm o cotidiano do usuário, por meio do uso de “aplicativos móveis” ou “Apps”, *softwares*:

projetados e desenvolvidos para serem executados especificamente em dispositivos eletrônicos móveis, tendo como comuns os (...) Palmtops, Tablets, leitores de mp3, telefones celulares, e Smartphones mais modernos e com larga capacidade de armazenamento e processamento. Um aplicativo móvel pode ser baixado diretamente do aparelho eletrônico, desde que o dispositivo possua conexão com a Internet. A gama de fornecedores que disponibilizam aplicativos para download através de lojas virtuais como

a Apple Store - loja virtual da Apple, Play store – loja virtual do Google para o sistema operacional Android, Windows Phone Store – loja virtual da Microsoft para Windows Phone (entre outras diversas lojas para seus respectivos sistemas operacionais), é enorme e é possível encontrar todo tipo e gênero de aplicação. (SILVA, PIRES e NETO, 2015)

Levando-se em consideração a interatividade como elemento importante na composição da hipermídia, os aplicativos móveis podem ser considerados hipermidiáticos, já que para serem acessados é necessária a presença de um usuário. Santaella (2007, p. 294) relembra que o princípio da hipermídia também se instala no cerne da linguagem, onde sons, palavras e imagens que antes, “só podiam coexistir, passam a se co-engendrar em estruturas fluidas, cartografias líquidas para a navegação com as quais os usuários aprendem a interagir, por meio de ações participativas”, a exemplo os celulares *smartphones*, suporte tecnológico para *download* de aplicativos. Leão (2005) apresenta algumas características que os aplicativos hipermidiáticos costumam oferecer, a saber:

um sistema de ícones para a navegação. Isto é particularmente importante no auxílio ao usuário (...). As ferramentas de navegação básicas referem-se aos movimentos: sair do sistema, retornar (para a página visitada anteriormente ou para a página que se encontra imediatamente atrás em uma sequência pré-programada na autoria) e avançar (“para frente” no sentido linear em que estão organizadas as páginas e “para frente” após uma ação de retorno, ou seja, para um ponto determinado no momento da navegação pelo leitor). Mesmo quando não se tem tais comandos visíveis, são esses os procedimentos mínimos utilizados para navegar num sistema. Os botões, visíveis ou ocultos) que compõem o sistema de navegação devem estar presentes em todas as lexias. (LEÃO, 2005, p.28)

Desta forma, ao se refletir sobre a confluência entre a literatura e as mídias digitais, Gutierrez (*apud* SANTAELLA, 2012, p.229) destaca que a configuração da literatura sofre um salto qualitativo em todos os seus aspectos, “envolvendo a instância autoral, a leitora, o contexto, o canal, o referente e o código, além do próprio discurso ou construção textual e hipertextual”. Santaella (2012, p.230) atenta que contexto da literatura digital pertence “ao mundo das redes e das mídias programáveis, quais sejam: games, animações, artes digitais, design digital, todos eles pertencentes à cultura visual eletrônica”. O espaço virtual gerado pela rede de computadores abre um leque de possibilidades de expandir o conceito de literatura:

em função da emergência de novas formas de criação literária. São

muitos os nomes que a literatura no ciberespaço e a profusão quantitativa e qualitativa de seus formatos, protótipos e estilos vêm recebendo, tais como: literatura gerada por computador, literatura informática, infoliteratura, literatura algorítmica, literatura potencial, ciberliteratura, literatura generativa, hiperficções, texto virtual, geração automática de texto, poesia animada por computador, poesia multimídia. (SANTAELLA, 2012, p.3)

Segundo Vires (*apud* SANTAELLA, 2012), o termo ciberliteratura (ou qualquer outro correlato), funciona como “guarda-chuva” e engloba pelo menos três ramos de produção:

- (a) Todos os textos literários disponíveis nas redes, cobrindo tanto a prosa quanto a poesia que aparecem em sites e blogs de escritores profissionais, em antologias digitais e em revistas literárias *online*.
- (b) Textos literários não profissionais disponíveis na internet, cuja inclusão na análise literária expande as fronteiras da literatura tradicional. (...)
- (c) Literatura hipertextual e cibertextos que incluem textos literários de estrutura mais complexa, explorando várias soluções possíveis de hipertextos e intrincados cibertextos multimídia que fazem a literatura misturar-se com as artes visuais, vídeo e música. (VIRES *apud* SANTAELLA 2012, p.231)

Santaella (2012) evidencia que há muitas formas textuais e gêneros de literatura digital que resultam da transposição de formas e gêneros pertencentes à tradição literária, de uma estética que vai para a *internet* a partir do impresso e, aos poucos, é transformada por esse meio e de uma produção especificamente digital. Torres (2014, p.17,18) evidencia que a ciberliteratura ou criação poética em meio digital, utiliza o computador de forma criativa, como “manipulador de signos verbais e não apenas como simples armazenador e transmissor de informação”, sendo dependente de uma “construção cibernética ou hipermediática que acaba por promover novas formas de escrita e de leitura”. Para o autor, tal criação permite “apropriar o potencial dos meios digitais para a formulação de novas práticas criativas, de novas linguagens híbridas que articulam no seu código de programação a possibilidade de integração, convergência, ou (...) de um novo campo interdisciplinar”. Mello (2008) diz que:

A convergência das mídias é o contexto sógnico híbrido em que o sistema digital não mais se opõe ao sistema analógico, mas em que há a convergência entre um e outro. (...) O fenômeno de convergência das mídias possibilita uma espécie de transmutação sógnica da imagem digital, ou a alteração de seu estado simulado e autônomo. (MELLO, 2008, p. 200)

Levy (1999, p.149) complementa a análise de Mello (2008) ao discorrer que

“para cada uma das grandes mobilidades do signo, texto alfabético, música ou imagem, a cibercultura faz emergir uma nova forma e maneira de agir”. Assim, pode-se compreender que a poesia digital adaptou-se aos avanços tecnológicos, associando-se a novos equipamentos, como os celulares *smartphones*, permitindo a interação simultânea entre os modos verbais, visuais e auditivos.



## 2.0 - SIGNOS EM MOVIMENTO

### 2.1 – Semiótica e Audiovisual

Para discorrer sobre as questões que envolvem os signos audiovisuais e avaliar as diversas interfaces dessa linguagem, esta pesquisa seguirá a linha teórica do americano Charles Sanders Peirce sobre Semiótica, ciência que estuda a teoria geral dos signos sob todas as formas de manifestações que assumem.

O termo Semiótica vem do grego “*semeion*”, que significa “signo”, sendo assim designada como ciência dos signos, proferida por Santaella (1983, p. 01, 02) como “ciência geral de todas as linguagens”, “ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno de produção e significação de sentido”, reafirma. A autora ainda pontua que:

Embora Peirce considerasse toda e qualquer produção, realização e expressão humana como sendo uma questão semiótica, isto não significa que a ciência semiótica tenha sido por ele concebida como uma ciência onipotente, ou toda suficiente, visto que, para ele, qualquer todo suficiente é necessariamente insuficiente. (SANTAELLA, 1983, p.05)

Para tentar decifrar os entremeios semióticos, é preciso entender a definição de signo. Santaella (1983, p.12), ao interpretar Peirce, diz que signo é “uma coisa que representa uma outra coisa: seu objeto. Ele só pode funcionar como signo se carregar esse poder de representar, substituir uma outra coisa diferente dele. Ora, o signo não é o objeto. Ele apenas está no lugar do objeto”. Peirce (*apud* ELLESTRÖM, 2017, p. 108) destaca dois termos alternativos para a constituição do signo: signo ou *representâmen*, ou seja, “algo que está no lugar de algo para alguém, em algum aspecto ou capacidade. Ele se dirige para alguém, isto é, cria, na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido”. Desta forma, o signo será interpretado por alguém, o intérprete, sendo definido como interpretante, a criação de significado na mente do intérprete. Peirce estabeleceu 10 tricotomias combinatórias, dentre elas dedicou-se com afinco a três relações: do signo consigo mesmo (quali-signo, sin-signo e legi-signo), do signo com seu objeto (ícone, índice e símbolo) e do signo com seu interpretante (rema, dicente e argumento).

Contudo, não é o objetivo desta pesquisa discorrer sobre cada uma das bases

da sua tricotomia, bem como as definições, divisões e classificações de signo formuladas por Peirce, entretanto será pontuado, a *posteriori*, algumas questões relativas à primeira e segunda triconomia. A análise semiótica aqui desenvolvida busca também tratar a imagem audiovisual, mais precisamente aquelas geradas por computação gráfica, sob o ângulo da significação, buscando considerar o modo de produção de sentido e a forma como são provocadas as significações.

Sobre o termo “significação”, Elleström (2017, p.121,122) explica que ele seria “a soma das relações entre os três constituintes do signo e inclui tudo o que acontece nele” e encontra a aporte em Peirce quando escreve sobre “significação no sentido da ação de um signo”. Para o autor, “a significação sempre inclui elementos familiares; é difícil imaginar como um representâmen possa ser ligado a um objeto completamente desconhecido. [...] a significação sempre gera novos elementos”.

Assim, Machado (1996, p.34) trata a relação entre arte e tecnologia e seus desdobramentos na cultura contemporânea sob o aspecto da criação em um contexto mediado por máquinas. Para ele, tem-se como máquinas semióticas “aquelas dedicadas prioritariamente à tarefa de representação”. Já, Dubois (2004) propõe que as máquinas semióticas se dediquem não somente à tarefa de representação, como também ao processamento e produção de signos. Nöth (2001) pontua que para o computador ser uma máquina semiótica, não deve ser restrita ao processamento de símbolos, mas também envolvida em outros processos sígnicos. Para o autor, com a capacidade de processamento de dados, o computador certamente é um máquina que opera signos, mas, ressalta que existem outra máquinas envolvidas nesse processo, a exemplo copiadoras, câmeras e gravadores que também produzem signos. Antônio (2010) traz o exemplo da mediação poeta-máquina que

gera trocas e partilhas semióticas em duas fases: na primeira, a assimilação de neologismos e conceitos tecnológicos, para poder aplicá- los como temas e expressões poéticas, ou seja, a produção de signos, pois o poeta, ao tomar conhecimento do conceito cultural de determinada máquina, realiza a semiose (signo, objeto, interpretante, na conceituação peirceana), ou seja, o signo da máquina passa a ter significação em sua arte verbal. Numa segunda fase, o poeta, não necessariamente o mesmo, nem precisamente num tempo imediatamente posterior, assimila a linguagem da máquina e intervém nela, com a interface de que dispõe e por meio da criatividade de que dispões, transmuta a função predominante da máquina – pragmática, referencial, objetiva – em poética – plurissignificativa, interagente. (ANTÔNIO, 2010, p. 26)

Para o autor, o poeta vem fazendo negociações semióticas (medições,

intervenções, transmutações) com qualquer tipo de ciência e de tecnologia através dos tempos, “ele negocia o sentido da palavra em seu uso cotidiano, social, cultural ou científico, para estabelecer um outro significado, comparativo, metafórico” (ANTÔNIO, 2010, p. 32-33).

Desta forma, Hildebrand (2004, p.124) atenta que com o avanço da tecnologia, surge um novo meio de produzir imagens, por meio das mídias digitais. São novas formas de representações geradas por códigos numéricos e linguagens de programação, processadas por computadores através da lógica binária e que podem ser observadas como “signos numéricos”. Para o autor, as imagens sintéticas produzidas pelas novas tecnologias, não dependem mais de qualquer fato observável, são “quase-imagens”,

são “imagens sem olhar”, aquelas que se concretizam a partir de processamentos numéricos dos computadores [...], são “imagens sintéticas”; herdeiras ao mesmo tempo da matemática e da arte e encontram um destino privilegiado na simulação e na realidade virtual [...]; são imagens que geram uma “ordem visual numérica” [...], ou ainda, podem ser chamadas de “imagem em potencial” e “imagens sínteses”, todas elas dando ênfase ao caráter abstrato, lógico, virtual e diagramático destas formas de representação. (HILDEBRAND, 2004, p.118)

Nöth e Santella (2012, p.112) definem como processo evolutivo de produção da imagem o paradigma “pós-fotográfico”, referindo-se às imagens sintéticas ou infográficas, calculadas em sua totalidade por “computação, imagens que se libertaram de quaisquer dispositivos fotossensíveis químicos ou eletrônicos que registram o traço de um raio luminoso emitido por um objeto pre-existent”. Os autores acrescentam ao conceito de imagem dois polos opostos: o da imagem direta perceptível (representação visual) e o da imagem mental simples (imaginação mental). Para eles, na atual tipologia da imagem, são distinguidos diversos tipos de imagens, tais como: gráfica (desenho, pintura e escultura), óticas (espelhos, projeções), perceptíveis (dados de ideias, fenômenos), mentais (sonhos, lembranças, ideias, fantasias) e verbais (metáforas, descrições); e que estas imagens, podem ser observadas tanto como signos que representam aspectos do mundo visível quanto em si mesmas.

A diferença entre elas é distinguida na semiótica da imagem como a dicotomia entre os signos icônicos e plásticos. Os signos icônicos são observados a partir de imagens representadas determinadas como ícones, uma relação de semelhança entre o signo e o objeto que ele substitui. Já o conceito de signo plástico, possibilita a análise

semiótica de imagens que não representam coisa alguma, contudo, as imagens icônicas podem ser também consideradas como signos plásticos. Nöth e Santaella (2012) esclarecem essa diferença ao dizer que no caso de um “macha azul”, por exemplo, pode-se argumentar:

“isto é azul”, ou “isto representa a cor azul”. Na primeira hipótese, trata-se de um signo plástico, na segunda, de um signo icônico. O plástico e o icônico não devem ser confundidos com a dicotomia expressão vs. conteúdo de um signo de imagem. O signo plástico é um signo completo com expressão e conteúdos próprios. O conteúdo de um signo plástico resulta de cada significado que o observador une às qualidades como forma, cor e textura. (NÖTH E SANTAELLA, 2012, p.41)

Hildebrand (2004, p. 121) propõe que para melhor compreender estas observações relativas à visualidade das produções imagéticas, deve-se considerar a teoria semiótica de Peirce a partir do estudo dos “grafos existenciais” que trata a respeito da “qualidade que as imagens possuem de se organizarem através de suas características estritamente visuais”. O autor exemplifica com a análise da infografia<sup>3</sup>, que permite observar os signos pelas suas características eminentemente visuais, “uma forma de organização do pensamento estruturada pelos desenhos, gráficos, mapas, diagramas e imagens”. Para ele:

Peirce dá ênfase aos aspectos diagramáticos das imagens e das expressões matemáticas, cujos enfoques estão nas relações existentes entre os signos matemáticos e os visuais. A matemática traz em si uma perspectiva de percepção que sempre esteve presente nos modelos e nas formas de produzir conhecimento dos seres humanos, no entanto ela, historicamente, tem recorrido à visualidade para se organizar. (HILDEBRAND, 2004, p. 122)

Nöth e Santaella (1998, p. 159) dialogam com o autor ao afirmarem que uma imagem infográfica, trata-se de uma matriz algorítmica, produzida por meio de três suportes: “uma linguagem informática, um computador e uma tela de vídeo”. Deste modo, Machado (2011) pontua que o vídeo, como um sistema híbrido,

opera com códigos significantes distintos, parte importados do cinema, parte importados do teatro, da literatura, do rádio e, mais modernamente, da computação gráfica, aos quais acrescenta alguns recursos expressivos específicos, alguns modos de formar ideias ou sensações que lhe são exclusivos, mas que não são suficientes, por si só, para construir a estrutura inteira de uma obra. (MACHADO, 2011, p.74)

---

<sup>3</sup> apresentação de informações com preponderância de elementos gráfico-visuais (fotografia, desenho, diagrama estatístico etc.) integrados em textos sintéticos e dados numéricos.

Machado (2011, p.176) ressalta que “é preciso considerar também que no universo das formas audiovisuais, o estatuto da significação está intimamente ligado à proposta ‘estética’ da obra”. Para o autor, isso significa dizer que em um meio de expressão como o vídeo,

os quesitos relativos à linguagem (ou seja, os recursos de expressão, as regras de utilização e combinação dos elementos imagéticos) e as questões mais amplas relativas à Intervenção artística (renovação das formas, estilo, background ideológico) encontram-se tão profundamente imbricados, que não é possível, senão a custo de uma violência contra a obra, separá-los ou tratá-los como entidades distintas. Se for possível falar em “códigos” videográficos, eles não se dão, jamais, com a mesma consistência ou com a mesma estabilidade das linguagens verbais. [...] Uma semiótica das formas videográficas deve, portanto, ser capaz de dar conta desse fundamental hibridismo do fenômeno da significação na mídia eletrônica, da instabilidade de suas formas e da diversidade de suas experiências, sob pena de reduzir toda riqueza do meio a um conjunto de regras esquemáticas e destituídas de qualquer funcionalidade”. (MACHADO 2011, p.176)

Quanto ao o texto visual cinético, Santaella (2007, p. 335) expõe que ele é semioticamente híbrido, “englobando o texto escrito, a exploração de suas possibilidades gráficas, as distintas mídias imagéticas (gráficas, fotográficas e videográficas) e o som, constituindo-se na “performatividade da escrita”, que faz dela uma atividade semiótica que usa e está consciente das várias espécies de mídias que nela se manifestam, “está aí um dos poderes mais significativos da escrita na nova mídia: reunir o texto com a imagem, assim com outras mídias, tais como som e vídeo”.

Vale salientar que dentre um dos recursos constitutivos do audiovisual está a computação gráfica e a música. Para Santaella (2012, p.89) “a chave semiótica da computação gráfica não está só na imagem, mas nas ligações indissolúveis da imagem computacional como forma de engendramento que é constitutiva da sintaxe sonora”, além disso os meios audiovisuais, por meio da imagem em movimento, “manifestam a semiose que é própria da sonoridade, não apenas naquilo que é neles audível, mas também na ausência de som, isto é, nos movimentos, durações, enfim, nos ritmos de suas imagens” (SANTAELLA, 2005, p.387). Com o objetivo de analisar a constituição estrutural da computação gráfica como processo de signo, a autora profere que mediante as novas modalidades computadorizadas de multimídia ou hipermídia, aponta-se para a possibilidade de uma nova “gramática” dos meios audiovisuais,

uma dissolução de fronteiras entre visualidade e sonoridade, dissolução que se exacerba a um ponto tal que, no universo digital do som e da imagem, não há mais diferenças em seus modos de formar, mas só nos seus modos de aparição, isto é, na maneira como se apresentam os sentidos. Trocando em miúdos: ambos dependem de programas, de valores numéricos, e de procedimentos específicos, algoritmos de simulação do som ou da imagem, para serem transmitidos nos terminais específicos de efeito sensível para o olho ou para o ouvido. (SANTAELLA, 2012, p.91)

Santaella (2012, p.92,93) destaca ainda que em uma trajetória gradual, a linguagem pictórica se desprende das obrigações figurativas, explorando as “qualidades sensíveis de seus próprios materiais: cor, luz, textura, brilho, massas, proporções, volumes e especialmente ritmo”, conduzem essa linguagem ao encontro dos princípios que constituem a música. A autora enfatiza que quando se é mencionada a música no cinema e no vídeo, não se tem por referência apenas a trilha sonora, “mas sim o movimento das próprias imagens, quer dizer, o movimento plástico no tempo”; o ritmo se dá pelas imagens, tomadas e planos, pontuados por cortes, as “imagens em movimento são os olhos que apalpam e auscultam o ritmo”.

Por conseguinte, Levy (1999, p.149) considera que para cada uma das grandes modalidades do signo (texto alfabético, música ou imagem), a cibercultura faz emergir uma nova forma e maneira de agir “o texto dobra-se, redobra-se, divide-se e volta a colar-se pelas pontas e fragmentos: transmuta-se em hipertexto, e os hipertextos conectam-se para formar o plano hipertextual indefinidamente aberto e móvel na web”, a exemplo da poesia, que sempre fez interações semióticas com outras linguagens. As artes digitais estão inseridas no seu código verbal como mediação da possibilidade de criar transmutações de sentidos e significações, como na poesia digital. Para Antônio (2010):

Poesia e computador realizam um ato semiótico, em que a primeira é a representante de uma tradição da arte da palavra e o segundo, um aparelho eletrônico, uma máquina programável que estoca e recupera dados e executa operações lógicas e matemáticas numa grande velocidade, mas que também oferece possibilidades de mediação, intervenção e transmutação, produzindo signos, significações. (ANTÔNIO, 2010, p. 27)

Esta configuração da palavra, de utilizá-la em um meio eletrônico onde se processam *bits*<sup>4</sup> e *pixels*<sup>5</sup>, reafirmam a natureza intersemiótica da poesia, que passa a interagir com os signos que melhor representam essa confluência com os meios

---

<sup>4</sup> Dígitos binários, menor unidade de informação que pode ser armazenada ou transmitida.

<sup>5</sup> Menor ponto que forma uma imagem digital.

digitais: os signos tecnológicos. Tem-se então processos de semioses (de significação e de produção de significados) poético-digitais, que realizam diferentes combinações por meio de novos métodos de recodificação.

## 2.2 - Intermedialidade - Conexões

Os estudos da Intermedialidade foram antecidos historicamente pela Estética, Filosofia, Semiótica, Literatura Comparada, Estudos da Mídia e da Comunicação e dos Estudos Interartes. Inicialmente, denominada Artes Comparadas, associado ao conceito de Literatura Comparada, passou a ser chamar Estudos Interartes. Contudo, foi na Alemanha e nos países europeus de língua alemã que a Intermedialidade passou a se constituir como um campo de estudos autônomo, que amplia o desígnio de suas pesquisas ao inserir o termo “mídias” e não apenas “artes”, já que o conceito de “arte” está associado a certos valores e convenções culturais e o termo “mídia”, à materialidade dos produtos de uma mídia, gerando diversas possibilidades de pesquisa. Müller (2012) ressalta esse pensamento ao refletir que:

Intermedialidade não é uma conceito acadêmico completamente novo, mas uma reação a certas circunstâncias histórias nas humanidades, na paisagem midiática e nas artes. [...] A história da intermedialidade e as reflexões sobre intermedialidade se estendem por mais de duas décadas nos discursos de estudos de mídia ou da literatura. (MÜLLER, 2012, p. 82)

Vale ressaltar, que tais transformações foram precedidas pelo crítico literário Walter Benjamin, no seu texto “*A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*,” publicado pela primeira vez em 1936, onde o autor menciona a ruptura da “aura”, uma figura simbólica que corresponde ao valor da obra de arte e trata sobre as transformações ocorridas na produção da obra de arte, por meio de sua reprodutibilidade técnica, que destituía a noção de original, capaz de gerar novos significados.

Desta forma, a convergência midiática entre linguagens tem modificado as instâncias de produção de textos, como os literários. Para compreender essa relação entre a palavra e a imagem da palavra, os estudos de Lars Elleström (2017) sobre intermedialidade, consideram a mídia/linguagem em quatro modalidades: a material, a sensorial, a espaçotemporal e a semiótica. Mas, antes, é preciso compreender o que é mídia. O autor destaca que “mídia” é um termo empregado de forma ampla e que

não há uma definição direta que abrange todas as noções, por isso delimita um conceito aplicável à questão da intermidialidade, dividindo-o em subcategorias que possam abranger inúmeros aspectos, como “mídias básicas”, “mídias qualificadas” e “mídias técnicas”. Para o autor, mídias básicas e qualificadas são “categorias abstratas que nos ajudam a entender como os tipos de mídias são formados por qualidades muito diferentes”, já as mídias técnicas “são recursos muito tangíveis necessários à materialização de instâncias de tipos de mídias” (ELLESTRÖM, 2017 p.52).

Elleström (2017, p. 57-58) destaca que as três mídias supracitadas não são três tipos separados de mídia, ao contrário, são três aspectos teóricos complementares. Para ele uma mídia é um canal, e “há muitas mídias, isto é, modos de mediar informação e entretenimento”. Definições de mídias que tratem apenas dos aspectos físicos da midialidade, como a proferida por Levy (1999, p.61), “suporte ou veículo de mensagem” a exemplo do rádio, televisão, cinema ou internet, são muito limitadas, Elleström (2017) prefere então enfatizar o encontro crítico do material, do perceptivo e do social. Para Clüver (2008, p.222), a proposição feita pelos alemães há anos, possui uma certa aceitação, “eles definiram “mídia” como “aquilo que transmite um signo (ou uma combinação de signos) para e entre seres humanos com transmissores adequados através de distâncias temporais e/ou espaciais”.

Tal formulação trata essa transmissão como um processo dinâmico e interativo, envolvendo a produção e recepção de signos. Já Wolf (*apud* CLÜVER, 2006, p.34) declara que a mídia pode ser definida tanto como um meio de comunicação convencional, especificado por um canal ou canais de comunicação, como também “pelo uso de um ou mais sistemas semióticos que servem para transmitir mensagens culturais”. Contudo o ponto de partida de Elleström (2017) é através do termo “modalidades das mídias”, fundamento essencial sem os quais a midialidade não pode ser compreendida, juntos “constroem um complexo midiático que integra a materialidade, a percepção e a cognição”, que vai do tangível ao perceptual e conceitual. Para ele, o termo “modalidade” está relacionado a “modo” e

um “modo” é uma forma de ser ou de fazer as coisas. No contexto dos estudos de mídia e da linguística, “multimodalidade” às vezes se refere à combinação de, por exemplo, texto, imagem e som e, outras vezes, à combinação dos sentidos: a audição, a visão, o tato, etc. (ELLESTRÖM, 2017 p.55)



Sousa (2014, p. 92-93) exemplifica a multimodalidade por meio da exploração dos significados que provêm da multimodalidade textual, um recurso para ampliar a significação textual, uma vez que “a integração de diferentes semioses produz novos tipos de textos e textualidades, além de novas possibilidades de significação” como a hipermídia “uma forma de organização textual na qual o hipertexto é um agregador de múltiplas semioses”. Xavier (*apud* SOUSA 2014, p.93) considera que a hipermodalidade (hipertexto constituído de multimodalidades), “é uma tecnologia enunciativa que viabiliza a emergência de uma nova forma de acessar, produzir e interpretar informações de maneira multissensorial, que se constitui no modo de enunciação digital”. Para Lemke (*apud* SOUSA, 2014), a hipermodalidade abrange um contexto maior que a multimodalidade, por ser a confluência entre multimodalidade e hipertextualidade. Sousa (2014) corrobora com o autor ao dizer que:

A hipermodalidade não é simplesmente uma justaposição verbal, do visual e som; nela são projetadas interconexões múltiplas entre os textos e suas semioses, tanto potencial quanto explicitamente. Não só há as ligações entre as unidades de textos (lexias), mas também há ligações entre elementos verbais, visuais e sonoros”. (SOUSA, 2014, p. 99)

No trabalho de Kress e Leewen (*apud* ELLESTRÖM, 2017, p.55) um modo é entendido como qualquer recurso semiótico, que produza significado em um contexto “verbal, visual, de linguagem, musical, sonoro, gestual, narrativo, de cor, de sabor, de fala, de tato, plástico e assim por diante”. Elleström (2017) então descreve sobre as quatro modalidades. A modalidade material pode ser definida como a interface corpórea latente da mídia, como por exemplo a interface da maioria dos tipos de texto escrito, que consiste em uma superfície plana, mas a aparência dessa superfície não se modifica. Já a modalidade sensorial são os atos físicos e mentais de perceber, através dos órgãos dos sentidos, a interface presente na mídia, como por exemplo:

ler um texto, que faz uso da visão e também costuma envolver a criação e a recordação de experiências visuais muito distante da aparência das letras, bem como uma audição interna dos sons e das palavras. Sensações novas são, portanto, uma rede frequentemente complexa de dados sensoriais percebidos e concebidos, combinados a sensações recuperadas. (ELLESTRÖM, 2017 p.55)

A terceira modalidade descrita por Elleström (2017) é a espaçotemporal, que seria uma estruturação da percepção sensorial da interface material em experiências e concepções de espaço e tempo. Já a modalidade semiótica está estritamente ligada

à espaçotemporal, visto que envolve a criação de significados por meio de diferentes tipos de raciocínio e de interpretação de signos. O autor ressalta que:

todas as mídias [...] são necessariamente realizadas na forma das quatro modalidades. Assim, não é suficiente considerar apenas uma ou algumas delas se quisermos compreender o caráter de determinada mídia. [...] O modelo proposto pode ser utilizado para enfatizar tanto divergências cruciais quanto paralelos fundamentais entre todos os tipos de formas midiáticas. (ELLESTRÖM, 2017 p.59-60)

Desta forma, conhecendo-se as modalidades das mídias, pode-se entender melhor as mídias básica, qualificada e técnica. ELLESTRÖM (2017, p.85-90) define mídia técnica “como qualquer objeto, fenômeno físico ou corpo que faz mediação, no sentido que ‘realiza’ e ‘exibe’ mídias básicas e qualificadas” como, por exemplo, o papel, que é uma mídia técnica, que pode mediar palavras escritas. Já o aspecto qualificador da mídia, pode ser caracterizado pelo aspecto qualificador contextual, a exemplo do *e-mail* e das mensagens em código Morse, que não são mídias eternas,

elas aparecem e (talvez, dentro de algum tempo) desaparecem e são inteligíveis apenas em certos contextos culturais e sociais. Às vezes é uma mudança mais ou menos radical ao nível material e técnico, como a invenção de uma nova técnica de impressão ou de um novo dispositivo tecnológico, que desencadeia a gênese do que consideram novas mídias. (ELLESTRÖM, 2017 p.75)

Outro aspecto qualificador é o operacional, que inclui características estéticas e comunicativas, a exemplo do cinema, que não se transformou em cinema no dia em que a técnica foi inventada. Ele tomou emprestadas características estéticas e comunicativas pertencentes a mídias antigas. Para Müller (*apud* ELLESTRÖM, 2017, p.77), essas características de uma mídia “costumam surgir ou ser aceitas gradualmente ou desaparecer em determinado momento da história e em certas circunstâncias socioculturais”.

Sobre a mídia básica, Elleström (2017) diz não haver um conjunto definido de mídia básica, entretanto, se definir “‘texto’ como qualquer sistema convencional de signos, mídias como ‘texto audível’, ‘texto tátil’, ‘imagem estática’, ‘imagem em movimento’,[...] seriam exemplos do que podemos considerar como mídias básicas (ELLESTRÖM, 2017 p.79-80).

Em suma, Elleström (2017, p. 85-86) diz que “mídia técnica pode, portanto, ser descrita como uma ‘forma’ realizadora, enquanto as mídias básicas e qualificadas são

‘conteúdo’ latente”. A respeito da literatura e do texto alfabético, o autor não as define como mídia, já que existe uma diferença modal distinta e extensa entre as modalidades material, sensorial e espaço temporal do texto visual e do texto audível, entretanto,

“texto visual” e “literatura visual” (com base em signos impressos ou de outro tipo), podem ser considerados como mídias já que ambos são categorias que incluem objetos midiáticos bem semelhantes (se entendermos “texto visual” como uma sequência escrita de signos linguísticos sobre uma superfície espacial).” (ELLESTRÖM, 2017 p.79)

Lemke (*apud* SOUSA, 2014, p.97) atenta para a incomensurabilidade dos significados gerados pelas combinações entre as modalidades, com cada linguagem salientando um conteúdo informacional conforme o seu potencial significativo, como quando há a combinação entre texto e imagem, onde “cada imagem-texto passa a ser o produto multiplicativo do conjunto de textos linguísticos possíveis e do conjunto de imagens possíveis”. Assim, Elleström (2017, p.89; 80-81) define como mediação a “relação entre mídias técnicas e mídias básicas ou qualificadas”, tendo a intermedialidade como o “resultado do ato de cruzar fronteiras construídas das mídias [...] A intermedialidade seria, assim, algo que às vezes “acontece”; um efeito de maneiras não convencionais de realizar trabalhos midiáticos”.

Clüver (2008, p.18, 20) aponta que, Intermedialidade diz respeito não só àquilo que é designado “amplamente como “artes” (música, literatura, dança, pintura e demais artes plásticas, arquitetura, bem como formas mistas, como ópera, teatro e cinema), mas também às mídias e seus textos”. O autor, defende ainda que “o texto intersemiótico ou intermídia recorre a dois ou mais signos e/ou mídias de uma forma tal que os aspectos visuais e/ou musicais, verbais, cinéticos e performativos dos seus signos se tornam inseparáveis e indissociáveis.” Higgns (2012) declara que em termos gerais, a intermedialidade:

refere-se às relações entre mídias, às interações e interferências de cunho midiático. Daí dizerem que “intermedialidade” é em primeiro lugar, um termo flexível e genérico, capaz de designar qualquer fenômeno envolvendo mais de uma mídia, ou seja, qualquer fenômeno que – conforme o prefixo inter indica – ocorra num espaço entre uma mídia e outra(s). Logo, o cruzamento de fronteiras midiáticas vai constituir uma categoria fundadora da intermedialidade. (HIGGNS, 2012, p.52)

Müller (2012, p. 83,76,80) defende que a “‘novidade’ do conceito intermedialidade residiria, principalmente, em sua capacidade de ser permanentemente reformulado e

de reformular campos tradicionais de pesquisa”. Para ele, este é um dos mais evidentes e relevantes campos dos processos intermediários constitui-se nos “encontros entre as mídias antigas e as mídias novas”, e questiona “quando uma mídia torna-se uma mídia e quando uma nova mídia torna-se uma mídia nova”, um processo complexo que envolve o meio social, cultural e tecnológico. O autor define intermedialidade como “um processo” e toma como exemplo a materialidade da nova mídia “televisão”, que similar à história do cinema, não há data específica a ser definida para determinar um ponto inicial, visto que a televisão é o resultado de um longo “processo imaginativo e tecnológico, que começou dois séculos antes das primeiras transmissões de programas de televisão, na Alemanha, nos anos 1930; é o resultado de diferentes séries culturais e tecnológicas”, que envolvem diferentes padrões de temporalidade, de encontros e interações midiáticas:

Um polissistema feito de várias unidades de significação (literatura, pintura, artes e tradição popular, etc.) que são eles mesmos subsistemas do primeiro e que têm, em comum, as características que estão em contínua interação entre si, dentro de uma hierarquia com crescimento contínuo [...] que dura o tempo suficiente e tem uma esfera de concisão suficientemente precisa para produzir uma demarcação de coordenadas espaço-temporais. (FRANCOER *apud* MÜLLER, 2012, p. 80)

Desta forma, vale ressaltar que a poesia também possui a habilidade de ser interativa e empregar-se em multimeios, ambiente que gera a poesia digital e com ela uma infinidade de significantes. Dentre suas propriedades, a poesia digital se reproduz em cores, em movimentos, deixando o mundo da rigidez ao entrar em uma “textualidade mais múltipla, variável e vibrante”. Santaella (2007, p. 337) também determina como qualidades da poesia digital, a “intermedialidade, a hibridização, a interatividade, a permutabilidade e a cinética”, entretanto Müller (2012, p.92) destaca que a era digital constitui o maior desafio para a pesquisa intermediária, pois conduz a novas “estratificações e combinações multimodais de mídias anteriormente separadas em termos de ‘imaterialidade’ unificadora dos códigos digitais” e destaca a importância de se desvendar “como as tradicionais mídias audiovisuais e/ou imagens e sons analógicos imprimiram seus traços nesses mundos digitais”.

Assim, Rajewsky (2012) propõe que o emprego da intermedialidade não seja feito apenas como categoria descritiva e analítica de certos fenômenos, mas também por meio da descrição de grupos de fenômenos, cada qual com características

intermediáticas preeminentes, permitindo discernir entre subcategorias individuais como:

1. Intermedialidade no sentido estrito de transposição midiática, denominada igualmente transformação midiática, a exemplo das adaptações fílmicas de textos literários [...];
2. Intermedialidade no sentido estrito de combinação de mídias, que inclui fenômenos como ópera, filme, teatro, [...] noutra terminologia, as chamadas formas multimídia, de mescla de mídias e intermediáticas;
3. Intermedialidade no sentido estrito de referências intermediáticas, a exemplo das referências, num texto literário, a um certo filme, [...] idem as referências que um filme faz a uma pintura, ou que uma pintura faz de uma fotografia, dentre outras. (RAJEWSKY, 2012, p. 58)

Clüver (2007, p. 17) acrescenta que a combinação de mídias enquanto “plurimedialidade” se refere à presença de várias mídias dentro de uma mídia e, enquanto “multimedialidade”, a inserção de mídia diferentes dentro de um texto individual. Para o autor, a mídia que mais se envolve em tais combinações é a mídia verbal, que faz parte das mídias plurimidiáticas, como o rádio e a tv por exemplo, como também de muitos gêneros musicais e visuais. Nesta subcategoria, o autor pontua a necessidade da presença de pelo menos duas mídias em sua materialidade, em várias formas e graus de combinação, dentre eles, tem-se os

Textos multimídias, que combinam textos separáveis e separadamente coerentes, compostos de mídias diferentes” e textos mixmídias, que contém signos complexos em mídias diferentes que não alcançariam coerência ou autossuficiência fora daquele contexto. Canções, revistas, emblemas são textos multimídias; exemplos de textos mixmídias são cartazes de publicidade, histórias em quadrinhos e selos postais. Diferentes desses tipos de combinação de mídias são textos os gêneros de textos que recorrem a dois ou mais sistemas de signos e/ou mídias de uma forma tal que os aspectos visuais e/ou musicais, verbais, cinéticos e performativos dos seus signos se tornam inseparáveis e indissociáveis. A esse tipo de texto chamamos de texto intermídia ou intersemiótico. Exemplos são graffiti, caligramas, certos logotipos [...]. (CLÜVER, 2007, p.15,16)

Sobre as referências intermediáticas, Clüver (2012, p.17) esclarece que nesse caso se trata de “textos de uma mídia só (que pode ser uma mídia plurimidiática), que citam ou evocam de maneiras muito variadas e pelos mais diversos motivos e objetivos, textos específicos ou qualidades genéricas de uma outra mídia”. Rajewsky (2012) vai além e caracteriza tais referências diferenciando-as entre intermediáticas e intramediáticas, destacando a relevância do critério de cruzamentos de fronteiras neste contexto. Para a autora, no caso das referências intramediáticas,

O referenciar acontece no domínio de uma única mídia e, conseqüentemente, não envolve qualquer tipo de diferença midiática. Daí o fenômeno das referências intramidiáticas não trazer consigo o cruzamento de fronteiras entre as mídias. Alternativamente, no caso das referências intermidiáticas uma diferença midiática está em jogo; mais precisamente, uma diferença midiática que não pode se apagar. O que se verifica, então, é uma aproximação (relativamente pronunciada, apesar de assintomática) da mídia a que a obra se refere; a atualização ou realização do outro sistema midiático não se efetiva. A dança-teatro não pode converter-se em pintura – do mesmo modo que a pintura não pode não pode transformar-se em fotografia, a despeito do que a pintura foto-realista sugere. As condições materiais e midiáticas da dança-teatro e da pintura não o permitem. Há que se considerar certas restrições midiáticas básicas na medida em que, aqui também emergem especificidades e fronteiras entre as mídias. (RAJEWSKY, 2012, p.68)

Para Clüver (2007), a finalidade dessas reflexões é evidenciar que as três categorias supracitadas não são fixas e impermeáveis. Rajewsky (2012) complementa este pensamento ao ressaltar que, com esses três grupos de fenômenos, pode-se lidar com concepções qualitativamente diferentes de intermedialidade. Como esta pesquisa se baseia na transposição dos versos literários de Manoel de Barros, do livro impresso para a poesia digital disponibilizada em um aplicativo para *smartphone*, será relevante ater-se e aprofundar a primeira categoria, de transposição midiática, a ser descrita no tópico a seguir.

### **2.3 – Transposição Intersemiótica – versos e versões**

O século XX é considerado por muitos estudiosos como o “século da imagem”, momento em que surge a digitalização, e os textos são absorvidos para as telas dos computadores. No século XXI, os textos voltam para a palma da mão por meio dos *smartphones*. Com o avançar do desenvolvimento tecnológico, o texto se reconfigura através da *internet* e do audiovisual, criando possibilidades hipermidiáticas, formadas pela justaposição de textos, sons e imagens. Entretanto, vale ressaltar o percurso histórico de “remediação” das mídias destacado por Bolter e Grusin:

Por exemplo, Gutenberg e a primeira geração de tipógrafos remediaram os formatos de letras e o layout a partir do manuscrito; o cinema remediou tanto a fotografia quanto as práticas teatrais; na computação gráfica, os programas de pintura [paint] remediaram técnicas e nomes da pintura manual ou das práticas de desenho gráfico; os designers da World Wide Web remediaram o design gráfico como ele era praticado por jornais impressos e revistas. (BOLTER e GRUSIN *apud* RAJEWSKY, 2009, p.68)

Elleström (2017, p. 202,203) pontua que o termo “remediação” proposto por Bolter e Grusin está em um sentido muito aberto, onde um meio passa a incorporar ou imitar elementos de outros meios, e propõe o uso do termo transmídiação. Para tanto ele descreve o termo mediar como o processo em que um meio técnico torna perceptível algum tipo de conteúdo de mídia, como por exemplo uma página de livro que pode mediar um poema, mas se o conteúdo de uma mídia é mediado uma segunda vez (e assim por diante), por outro meio técnico, convém chamar esse processo de transmídiação. O autor explica ainda que enquanto a “intermedialidade inclui amplamente todos os tipos de relações entre diferentes tipos de mídias, transmídiação inclui relações intermidiáticas mais estreitas que se caracterizam por transferências reais ou potenciais”, podendo assim serem denominadas tanto intermidiáticas como transmidiáticas.

Sendo assim, faz-se necessário entender como a categoria da transposição midiática está enraizada no conceito de intermedialidade, envolta ao processo de produção, de cruzamento de fronteiras, relacionando-se à transformação de uma configuração midiática, como por exemplo, a música, dança, cinema, pintura ou um texto em outra mídia. No caso do objeto de pesquisa em questão, o texto seria a fonte original da nova configuração midiática, geradora de novos signos.

Clüver (2007) reitera que o conceito de transposição ou transformação midiática seria um processo análogo à tradução interlinguística, denominado então por Jakobson (*apud* CLÜVER, 2007, p.19) como “tradução intersemiótica ou transmutação”. Para o autor tal analogia sustenta-se

no fato de que a tradução, digamos, de um poema para outra língua é uma substituição linguística total, utilizando as possibilidades na nova língua para reproduzir o sentido e os efeitos do texto fonte. Uma comparação dos dois textos vai mostrar como o tradutor interpretou o original e quais características do texto-fonte foram preservadas ou (necessária ou voluntariamente) modificadas. [...] Ao contrário da tradução interlinguística, esse tipo de transposição, [...], não funciona como substituto do texto-fonte: a função primária, para o leitor, parece ser a exploração das possibilidades e das limitações do processo, que deve resultar num conhecimento das diferenças midiáticas mais do que das semelhanças. (CLÜVER, 2007, p.19)

Baseado na triconomia de Peirce, Plaza (2001, p.91,93) estabelece a tradução intersemiótica em três categorias: icônica, indicial e simbólica. A primeira trata-se do princípio da similaridade e estrutura, já a segunda “suas estruturas são transitivas, há continuidade entre o original e a tradução” e, por fim, a terceira que caracteriza-se

pela contiguidade instituída, utilizando-se de “metáforas, símbolos ou outros signos de caráter convencional”. Esse tipo de tradução é chamado pelo autor de transcodificação.

Por tradução intersemiótica, Plaza (2003, p.109) entende, por exemplo, a transposição de uma peça literária, como um poema, para outro código, seja ele visual ou sonoro, desde que mantenha as ideias, estruturas e o modo de funcionamento do original. O autor ressalta que esse processo de passagem da linguagem de um meio para outro, implica em “perscrutar não apenas os meandros da natureza do novo suporte, seu potencial e limites, mas, a partir disso, dar o salto qualitativo, isto é, passar da mera reprodução para a produção”. Clüver (2006, p. 17) corrobora com este pensamento ao proferir que “questões sobre fidelidade para com o texto-fonte e sobre a adequação da transformação não são relevantes, simplesmente por que a nova versão não substitui a original”, e frisa que a tradução não se constitui apenas da substituição de formatos, mas de uma rediscussão sobre o potencial expressivo de cada mídia.

Elleström (2017, p.230) concorda com Clüver (2006) em que a fidelidade é um quesito vago e ambíguo, porém suscita que é válida uma discussão a respeito semelhança e diferença entres produtos de mídia, sem normatização. As configurações correspondentes podem ser um pouco diferentes e claramente reconhecíveis ou podem ser profundamente transformadas. Assim, as similaridades e diferenças entre elas constituem-se fundamentais para essa abordagem: “transferir dados significativos entre mídias diferentes é transformá-los, o que é equivalente a manter algo, desfazer-se de algo e adicionar algo novo. Nesse sentido, Sousa (2014) considera que:

Nenhum texto verbal corresponde plenamente uma imagem. Nenhuma imagem ou representação visual representa efetivamente um texto verbal. É essa incomensurabilidade essencial que permite que novos significados sejam criados de combinações entre as modalidades com cada linguagem salientando um conteúdo informacional conforme seu potencial comunicativo. (SOUSA, 2014, p. 97)

Essa mediação de um signo original para o signo tradutor tende a trazer ganhos ou perdas também na informação estética. Não se pode tratar a tradução estética como transferência fiel de unidade para unidade, pois cada mídia constrói o seu sentido e significação. Plaza (2010, p.1) intervém nesse sentido ao defender que a tradução



“como trânsito criativo de linguagens, nada tem a ver com fidelidade, pois ela cria sua própria verdade e uma relação [...] entre passado-presente-futuro, onde se processa o movimento de transformação de estruturas”. Para tanto, cabe ao leitor/tradutor optar ou não por alterações como omissão ou adição de elementos, bem como enfatizar ou obscurecer aspectos originais. A obra traduzida é evidenciada em novas linguagem, com técnicas, estilos em diferentes suportes, sendo

[...] inevitável que uma tradução não seja equivalente ao original, e que, ao mesmo tempo, contenha algo a mais ou a menos que o original (...) Toda tradução oferece, de maneira inevitável, mais e menos que o texto original. O acerto do tradutor depende [...] também das decisões que tome quanto ao que pode ser sacrificado (CLÜVER, 2001, p.19).

Cabe frisar que alguns conteúdos se expressam melhor em um meio verbal escrito, por exemplo, do que em um meio audiovisual, e vice-versa, pois os recursos de cada linguagem são diferentes. Algumas transposições permitem uma abertura maior de possibilidades, ou impõem uma restrição na reformulação do sentido. Sobre a construção da transposição para meio videográfico, Moran (*apud* MELLO, 2008, p. 207) fala em “artesanato digital”, em que a qualidade estética é gerada pela maior gama de complexidade e imersão no processo de captação, edição e processamento de sons e das imagem, ou seja, os códigos verbais passam a ser dialogados por meio de interação e movimento. Neste sentido, Plaza (1987) destaca a relevância das relações entre sentidos, meios e linguagens:

Os meios, como instrumentos da tradução, emprestam as qualidades necessárias aos caracteres dos signos, as suas aparências. Os meios artesanais, industriais e eletrônicos e os procedimentos poéticos nos mostram como traduções entre diferentes sistemas de signos absorvem as qualidades materiais desses mesmos meios e interferem nas aparências, qualificando-as. (PLAZA, 1987, p. 9)

Isso significa que as possibilidades de experimentação são ampliadas. Sobre esse aspecto que cada modo pode sugerir, Kress (*apud* SOUSA, 2014) enfatiza a relação entre verbal e imagético, e sugere que a imagem repete o modo verbal, responsável por carregar todo o conteúdo informacional. O autor ressalta que:

As estruturas visuais produzem significado, assim como as estruturas linguísticas. Entretanto, as interpretações das experiências são diferentes, além de gerarem formas de interação social diferentes. Os significados que podem ser compreendidos pela linguagem e pela comunicação visual coincidem em parte, isto é, algumas coisas podem

ser expressas tanto visualmente quanto verbalmente; e em parte elas divergem – algumas coisas podem ser “ditas” somente visualmente, outras somente verbalmente. Mas, mesmo quando algo pode ser dito tanto visualmente quanto verbalmente, a forma como será expressa é diferente. (KRESS *apud* SOUSA, 2014, p. 102)

Clüver (2006) enfatiza que os estudos sobre esses processos tratam da representação linguística de textos não-verbais e da transposição de textos literários para outras artes e mídias, a exemplo da ilustração, filmagem e musicalização (como poema sinfônico e não como canção). A respeito da ilustração Lund (2012) atenta para as diferentes funções do diálogo intermediário: a de adornar, a de explicar e a de traduzir. O primeiro sentido “envolve o texto em belos trajes” e guiam o leitor através do texto sem explicá-lo ou interpretá-lo. No segundo sentido, a ilustração elucida e explica o texto verbal do qual é suporte e confirma o que está sendo expresso em palavras. No terceiro sentido, supõe-se que a ilustração traduza o texto, por exemplo transferindo o sentido textual para imagens visuais. Vale ressaltar que, literalmente, é impossível realizar tal transferência, pois a tradução de uma língua para outra sempre implica seleção entre modos alternativos de expressão, baseados na interpretação do texto fonte.

A transposição intersemiótica, configura-se então na mudança de um sistema de signos para outro, traduções de uma linguagem para outra. Ou seja, a palavra deixa de ser linguagem verbal e amplia seus horizontes, tornando-se texto verbal, sonoro, visual, audiovisual e digital em outro contexto. Antônio (2010, p.3) complementa este pensamento ao proferir que “tantas alterações ocorrem que a palavra deixa de ser legível e passa a ser imagem” e acrescenta que vem ocorrendo diferentes associações:

Palavras e imagens estáticas; palavras e imagens animadas; palavras e sons; palavras, imagens estáticas e/ou animadas e sons. Os agrupamentos produzem novas significações e, de certa forma, realizam e enriquecem o que já está potencialmente indicado nos recursos expressivos, polissêmicos e multidisciplinares da linguagem poética verbal. (ANTÔNIO, 2008, p.37-38)

É o caso da poesia digital, um produto que concilia a arte da palavra e a tecnologia contemporânea. Essa fusão da palavra e da imagem determina inúmeros caminhos, capazes de produzir a poesia digital como forma de releitura da poesia verbal já existente. A poesia vem sendo explorada pelos meios eletrônicos e tem buscado adequar o uso da palavra a diferentes técnicas, fazendo com que a poesia digital seja

um formato de experimentação do texto verbal, um percurso entrelaçado pela imagem e som, que vai do estático ao dinâmico, do linear ao não linear, do impresso ao *online*.

Bastos (*apud* MELLO, 2008, p.202) diz que nas mídias digitais “o código binário unifica o processo de construção de sentido” e traz a ideia de *sampler*, inaugurando uma forma de produzir sentido que permite não apenas a colagem e a montagem, mas a reciclagem das mídias-fonte. Mello (2008, p.202) enfatiza que as poéticas híbridas participam dessa nova realidade, como um tipo de “experiência capaz de reconfigurar as apropriações ocorridas entre a matriz e a cópia”, a partir das transcrições dessas linguagens em novas formas e estratégias de estrutura do trabalho.

Desta forma, por meio da transposição intersemiótica, da possibilidade de recriação da linguagem de um sistema sógnico para outro, tem-se a possibilidade de interação da poesia em meio digital. Antônio (2010) pontua que a linguagem tecnopoética produz novos signos e novas significações, onde o signo poético é traduzido para um signo tecnopoético. Sobre essa relação de mediação e intervenção entre poesia e computador como um ato semiótico, o autor destaca que:

a primeira é a representante de uma tradição da arte da palavra e o segundo, um aparelho eletrônico, uma máquina programável que estoca e recupera dados e executa operações lógicas e matemáticas numa grande velocidade, mas que também oferece possibilidades de mediação e transmutação, produzindo signos, significações. (ANTONIO, 2010, p. 27).

Machado (2007) elucida que nem todas as traduções procuravam explorar todas as possibilidades de efeitos disponibilizados pelo meio videográfico. Ele cita como exemplo o artista digital Eduardo Kac, que apostou na investigação das especificidades de leitura e percepção dos diferentes contextos poéticos como na tradução do poema “Não!”, em 1984. O artista traduziu do texto impresso para um letreiro eletrônico e chamava a atenção para a diferença de leitura entre a tela e a página impressa, fazendo com que o leitor estivesse lendo poemas diferentes. No impresso, o texto era vertical e escrito como pontos e o eletrônico na horizontal, sem espaços e regras gramaticais. O autor suscita que:

Mediados por computadores e feitos para saídas variadas (televisão, monitor de computador e painéis) os textos videográficos delineavam um hibridismo de linguagens que se pauta pela distribuição da leitura em diferentes interfaces e pela dispersão do leitor, que articula e recompõe os sentidos a partir de diferentes suportes. Se isso já era

evidenciado pelos projetos que traduziam, transcodificavam e transcreviam poemas de um meio a outro, se tornavam patentes em obras concebidas para plataformas múltiplas. (MACHADO, 2007, p. 135)

Para Bicudo (2004), a exploração desse universo digital tende para a convergência e integração entre suportes e tecnologias, com um conteúdo repleto de referências cruzadas, viabilizando confluência de conteúdos audiovisuais e multimidiáticos, multiplicados por diversas possibilidades através de animações, vídeos, sons, games entre outros. Vale lembrar que essa mistura de linguagens que desencadeiam na hipermídia estão fundamentadas sobre três fontes: os signos audíveis (sons, músicas, ruídos), os signos imagéticos (todas as espécies de imagens fixas e animadas) e os signos verbais (orais e escritos), a serem analisados no capítulo a seguir a partir da transposição dos poemas de Manoel de Barros para o aplicativo para *smartphone*, intitulado *Crianceiras*.

### 3 – AS CRIANCEIRAS DE MANOEL DE BARROS E MÁRCIO DE CAMILLO

O rio que fazia uma volta atrás de nossa casa era a  
 imagem de um vidro mole que fazia uma volta atrás da casa.  
 Passou um homem depois e disse: essa volta que o rio  
 faz por trás de sua casa se chama enseada.  
 Não era mais a imagem  
 de uma cobra de vidro que fazia  
 uma volta atrás de casa.  
 Era uma enseada. Acho que o  
 nome empobreceu a imagem.  
*Manoel de Barros (1993)*

#### 3.1- Idioleto Manoelês Archaico

Manoel Wenceslau Leite de Barros (1916-2014) nasceu em Mato Grosso, nas proximidades do rio Cuiabá. Publicou seu primeiro livro de poesias *Poemas concebidos sem pecados* em 1937, o que, cronologicamente, insere o poeta na Geração Modernista de 45. Contudo, o próprio autor esclarece o não pertencimento a esse movimento literário ao proferir que não sofreu “aquelas reações de retesar os versos frouxos ou endireitar sintaxes tortas. (...) Sou mais a palavra arrombada a ponto de escombro” (BARROS, 1990, p. 308-309).

Em 1941, mudou-se para o Rio de Janeiro, onde se formou bacharel em Direito. Sua consagração como poeta se deu ao longo das décadas de 1980 e 1990, chegando a ocupar a cadeira número um da Academia Sul-Mato-Grossense de Letras. Recebeu diversos prêmios, dentre eles dois Jabuti de Poesia, concedido pela Câmara Brasileira do Livro, um pela obra *O Guardador de Águas* (1989) e outro na categoria livro de ficção, com *O fazedor de amanhecer* (2002).

Temas como infância, vida no campo e natureza, recorrentes na poesia de Manoel de Barros, são ambientados no pantanal mato-grossense, não com a exuberância da sua fauna e flora, tampouco pelo destaque no turismo, mas pelo recorte de seus pequenos seres. O cenário do qual emana sua voz “é a do mato embrenhado das extensões dos rios. Tudo se mistura num processo de troca e sinestesia” (FREITAS JÚNIOR, 2011, p.250). Para Vieira (2009, p.10), o ambiente pantaneiro de Barros mescla o humano, o animal, o vegetal e o mineral, “não é apenas um pano de fundo pitoresco, e sim material a ser reinventado e transformado, assim como a infância e os seres do chão, temas geradores de sua poética”.

Para Voloshinov (*apud* BRAIT, 2015), a definição de linguagem se funda na

“concepção que ultrapassa a ideia de língua em estado de dicionário para pensar a linguagem em uso, a ideia de grupo social, ideologia, tom e ambiente” materializados no sujeito produtor do discurso artístico. Desta forma, Brait (2015) afirma que:

A boa literatura é sempre uma janela escancarada para o mundo. Por meio dela, a vida pode ser observada, usufruída, compreendida, questionada e, em certa medida, vivida. Tudo isso graças à sensibilidade de um escritor, incessantemente atento à vida e à arte que a reinventa. Isso se traduz, necessariamente pela capacidade de recolocar em pé o vivido, o imaginado ou a mistura das duas coisas, por meio da linguagem e, generosamente, oferecer vivências, percepções, aos que têm acesso a seu texto. (...) O escritor vai buscar nos discursos produzidos no dia a dia – coloquial ou científico, histórico ou artístico, verbal ou visual – a matéria-prima para sua obra. (BRAIT, 2015, p.133,149)

A poesia de Manoel de Barros apresenta homem árvore, caranguejo se achante, rio que prateia, aranha, formigas, passarinhos, palavras que vão além do seu sentido denotativo e esbarram em neologismos e no limite da agramaticalidade, dando origem a um linguajar inovador, promovendo “o arejamento das palavras, inventando para elas novos relacionamentos, para que os idiomas não morram a morte por fórmulas, por lugares comuns” (GUIZZO *apud* FREITA JÚNIOR, 2011, p.249), pensamento que condiz com Barros (1996, s/p) ao afirmar que “dentro de mim existe um lastro que é brejal. Misturo dicionários com brejo, não faço mais do que isso”. Manoel de Barros brinca com as palavras, as maneja de forma incomum, tendo sua poética percebida como fragmentária, onde:

o leitor depara-se com uma realidade estilhaçada e marcada pela invenção de uma nova linguagem, uma vez que desconstrói para construir. De modo que sua obra caracteriza-se como um verdadeiro artesanato da palavra, ou às vezes, como um grande laboratório vocabular em que o artista atua sobre cada significado verbal e continua em seu trabalho criativo de novas dimensões linguísticas. (FREITAS JÚNIOR, 2011, p.255)

Sobre a linguagem barreana, Müller (2003, p.277) destaca que o encanto das frases do poeta provém da fusão de expressões que envolvem palavras esquecidas, o arcaico do sertanejo e do pantaneiro com o culto, a exemplo de “fico louvoso”. O autor aconselha: “vá o leitor aos dicionários em busca desse adjetivo. Talvez não o encontre. Pois, Manoel de Barros sabe onde e como inventar”. Manoel de Barros é avesso à repetição de formas e ao uso de palavras comuns, chavões, por isso ele dribla a língua, como aponta Silva C. (2009) ao proferir que o poeta:

quase que se limita a criar suas palavras novas por dois processos: o deslocamento da classe gramatical da palavra – verbalizar um adjetivo ou substantivo, por exemplo, como em “imensam”, “analfabetam”, “monumentar”, “embostando” – e o acréscimo de prefixos, especialmente do prefixo ‘des’ – como em ‘despalavra’, ‘desherói’, ‘deslimites’, ‘desutilidades’, ‘desbrincar’, ‘desobjeto’, ‘desacontecido’, ‘desco meço’, ‘dessaber’. (SILVA, C., 2009, p.544,545)

O poeta, iguala-se a uma criança, diverte-se com a linguagem, já que a “palavra poética tem que chegar ao grau de brinquedo para ser séria” (BARROS, 2000, p.71). Barros (2000, p.43) possui um idioma particular, que ele mesmo denominava como *Idioleto Manoelês Archaico*, onde “Idioleto é o dialeto que os idiotas usam para falar com as paredes e com as moscas. Preciso de atrapalhar as significâncias. O despropósito é mais saudável do que o solene”. O autor justifica esse modo arcaico de escrita por permitir a prática de formas alternativas de “desviação ortográfica”, como “estômago” e “celeusma”, afinal “não gosto de palavra acostuada”, diz (BARROS, 2000, p.71). Desta forma, sua poesia manipula e reconfigura as palavras em uma linguagem inusitada, articula-se como brincadeira e interação recreativa, dando

vida aos animais e às coisas representadas. Não se trata de dar voz aos bichos, como ocorre com intensidade em fábula, ele não utiliza as técnicas e os recursos daquele gênero. Ao contrário, sua intensão é expor a animação desses seres de forma que lhe é característica, isto é, a partir do próprio corpo, conseguindo alcançar uma linguagem corporal, concebida pela palavra. (FREITAS JÚNIOR, 2011, p.261)

Para Paes (*apud* ABRAMOVICH, 2008, p.67) nessas brincadeiras com as palavras, cada uma delas “pode e deve significar mais de uma coisa ao mesmo tempo: isso aí também é isso ali. Toda poesia tem que ter uma surpresa. Se não tiver, não é poesia: é papo furado”. E é a partir da ludicidade aplicada à linguagem, a poesia do autor se constrói. É na infância que encontram-se as formas mais puras da língua, com desordem das palavras e construções inusitadas. Barros (2005, p. 14) destaca que aprendeu “com as crianças, por primeiro, que a mistura dos sentidos dá poesia. Ouvi meu filho certo dia: ‘Pai, eu escutei a cor de um passarinho’”. Desta forma, o sujeito-lírico Manoel de Barros se descobre e se encontra num tempo longínquo, quando a criança que era se apropria da natureza e reconstrói aquilo que vê, inventa e rearranja a paisagem, a palavra. Assim, a poesia de Manoel de Barros possui um caráter auto reflexivo e se significa:

Eu tenho um ermo enorme dentro do olho. Por motivo do ermo não fui um menino peralta. Agora tenho saudade do que não fui. Acho que o que faço agora é o que não pude fazer na infância. Faço outro tipo de peraltagem. Quando eu era criança eu deveria pular muro do vizinho para catar goiaba. Mas não havia vizinho. Em vez de peraltagem eu fazia solidão. Brincava de fingir que pedra era lagarto. Que lata era navio. Que sabugo era um serzinho mal resolvido e igual a um filhote de gafanhoto. Cresci brincando no chão, entre formigas. De uma infância livre e sem comparamentos. Eu tinha mais comunhão com as coisas do que comparação. Porque se a gente fala a partir de ser criança, a gente faz comunhão: de um orvalho e sua aranha, de uma tarde e suas garças, de um pássaro e sua árvore. Então eu trago das minhas raízes *crianceiras* (grifo nosso) a visão comungante e oblíqua das coisas. Eu sei dizer sem pudor que o escuro me ilumina. É um paradoxo que ajuda a poesia e que eu falo sem pudor. Eu tenho que essa visão oblíqua vem de eu ter sido criança em algum lugar perdido onde havia transfusão da natureza e comunhão com ela. Era o menino e os bichinhos. Era o menino e o sol. O menino e o rio. Era o menino e as árvores. (BARROS, 2008, p.11)

Além da inspiração da infância, O poeta também possui outras duas fontes como matéria-prima da sua poesia: os passarinhos e os andarilhos, ambientados no Pantanal Matogrossense, convivendo harmonicamente e poeticamente. Para ele, a criança fornece a “semente da palavra”, os passarinhos o “desprendimento das coisas da terra” e os andarilhos a “precidência da natureza de Deus”. Barros (2007) discorre a respeito da relevância de cada um deles, a começar pelos andarilhos e sobre o:

uso em primeiro lugar que eles faziam da ignorância. Sempre eles sabiam tudo sobre o nada. E ainda multiplicavam o nada por zero — o que lhes dava uma linguagem de chão. Para nunca saber onde chegavam. E para chegar sempre de surpresa. Eles não afundavam estradas, mas inventavam caminhos. Essa a pré-ciência que sempre vi nos andarilhos. Eles me ensinaram a amar a natureza. Bem que eu pude prever que os que fogem da natureza um dia voltam para ela. Aprendi com os passarinhos a liberdade. Eles dominam o mais leve sem precisar ter motor nas costas. E são livres para pousar em qualquer tempo nos lírios ou nas pedras — sem se machucarem. E aprendi com eles ser disponível para sonhar. O outro parceiro de sempre foi a criança que me escreve. Os pássaros, os andarilhos e a criança em mim são meus colaboradores destas *Memórias inventadas* e doadores de suas fontes. (BARROS, 2007, s/n)

No documentário *Só dez por cento é mentira* (2008), Manoel de Barros comenta seu trabalho poético, e diz que só ter tido infância, e só sabe escrever sobre ela. A partir do seu “idioleto”, cria um “universo tão obscuro quanto palpável”. Para o poeta: o “olho vê, a lembrança revê, e a imaginação transvê. É preciso transver o mundo”. Sendo assim, sua poesia “fertilizada pelo Sol, pelas águas e pelo chão do Pantanal”, é capaz



de “fazer coisificação do humano, a humanização das coisas, a vegetalização do ser humano, do bichos”. Uma mente criativa, sem limites. Manoel de Barros criou uma relação diferenciada com a linguagem, desobedecendo a seu modo às regras da sintaxe. Os elementos da sua poesia, apesar de ambientados pela exuberância fauna e flora pantaneira, com tamanha riqueza tátil, olfativa e visual, buscou sempre pelas características do ínfimo, do insignificante, transformando o cotidiano em palavras.

### 3.2 – Aplicativo *Crianceiras*: Manoel de Barros hipermidiático

Manoel de Barros deu vida a esses temas com a publicação de 34 livros, utilizando palavras com aparente falta de lógica, semelhante à linguagem infantil que subverte a lógica gramatical, criando e recriando significados. A poesia barreana brinca com as palavras, mas dispensa características da poesia infantil, como a aliteração (repetição de sons consonantais), repetição de fonemas e rimas para produzir efeito, recursos que alguns poetas utilizam para produzir musicalidade, porém Barros optou por conduzir seus escritos por meio de versos livres. A riqueza de sua poesia não coube apenas nos livros e a musicalidade não aparente nas palavras, transbordou na criação de um aplicativo para celular *smartphone* e *tablet*, intitulado *Crianceiras*.

O cantor, compositor e criador do projeto, Márcio Rogério Pereira de Camillo, inspirado na poesia de Manoel de Barros e nas iluminuras de Martha Barros, filha do poeta, ressignifica dez poesias para a plataforma digital, tornando suas palavras hipermidiáticas por meio de vídeos musicais animados e textos interativos, no qual os leitores podem tocar nas palavras e ver animações, desenhos, sons e definições de significados. Nesse sentido, Machado (*apud* BICUDO, 2004, p.103) ressalta que um aplicativo de hipermídia oferece diferentes formas de navegação e de associação das unidades, sendo que essa “ligação expressiva dos diversos signos verbais, visuais, acústicos e táteis que compõem o aplicativo, permite estabelecer relações significantes entre eles”.

O aplicativo pode ser baixado gratuitamente desde outubro de 2016 e já possui mais de cinco mil *downloads* (em cerca de dois anos), sendo um desdobramento do projeto homônimo, concebido por Camillo e lançado em 2012, como disco<sup>6</sup> e

---

<sup>6</sup> CD *Crianceiras* de Manoel de Barros - indicado como melhor álbum infantil no Prêmio da Música Brasileira de 2012.

espetáculo teatral que, em 2019, estreou o projeto pedagógico *Crianceiras Poesia na Prática*, oficina de formação para educadores. Para Camillo, este projeto tem como intuito aproximar “as crianças das artes: da literatura, da música, do teatro, do cinema de animação e da tecnologia digital, fazendo-se ponte da obra poética para a infância<sup>7</sup>”. O artista conta ainda que este nasceu do desejo de referenciar a obras de Manoel de Barros por meio de sua música, para ele:

Ao mergulhar em sua obra, percebi o quanto era lúdico aquele universo de encantamento e descobertas, vividas pelo poeta em sua infância pantaneira. Assim, surgiu a ideia de musicar sua obra para o público infantil, criando uma ponte entre a poesia e a melodia, de forma que seus versos pudessem ser entoados como o canto dos passarinhos, e levados com o vento, sem direção. (CRIANCEIRAS, 2012)

Camillo (2019) é paulista mas a família é de Aquidauana, no Mato Grosso do Sul, onde passou boa parte da sua vida. Ele conta que desde a adolescência tem paixão pela música e pela literatura. Aos 13 anos teve contato com um instrumento chamado viola caipira, e aos 15, um professor deu a ele o livro *Antologia Poética de Mário Quintana* e disse: “a poesia é a ginástica do compositor”. A partir daí começou a ler poesia para aprender a escrever letra de música e naquele momento percebeu a musicalidade nas métricas do Mário Quintana (que também faz parte do Projeto Crianceiras).

Já o encontro com Manoel de Barros aconteceu em 1990, por meio do fotógrafo Marcelo Buainain, amigo em comum. Se conheceram na casa do poeta e a partir dali surgiu uma grande admiração, considerando-o como um dos maiores poetas da língua portuguesa, para ele “cada poema é mais que um poema, é um filme, é um livro. É muito difícil partir para outros poetas depois que você conhece Manoel de Barros. É um nível muito alto”. Camillo (2019) conta que as poesias de Manoel são inspiradoras e que a ideia de musicar os poemas foi do amigo fotógrafo, mas naquele tempo ele tinha apenas 20 anos e se achava muito novo para tamanho feito, deixando o projeto adormecido. Anos depois sua esposa, Isabela Magi, que é pedagoga, lembrou do projeto e sugeriu que Camillo o fizesse para crianças. O nome *Crianceiras* foi dado ao projeto por sua esposa, termo que faz parte do texto poético *Manoel por Manoel* (ver pág.63), onde o poeta fala dele mesmo, sobre suas raízes crianceiras.

A partir desse novo impulso, o compositor pediu permissão ao poeta em 2007,

---

<sup>7</sup> Texto extraído do link “sobre”, disponível no aplicativo Crianceiras.

ele aprovou e acompanhou todo processo de construção do projeto *Crianceiras*, alinhava o que devia ou não ser feito. Manoel era muito cuidadoso com sua obra e uma de suas exigências foi a de que o músico estudasse toda sua obra. Camillo (2019) perguntou ao poeta: “Manoel o que eu não posso fazer?”, ele respondeu: “Só não invente palavras, isso eu já fiz”. Foram cinco anos de produção até que o cd estivesse pronto. O músico teve várias reuniões com o poeta, que ouvia e lia cada canção cuidadosamente. O primeiro poema a ser musicado foi *Sombra Boa*, cantarolado por sua filha, Mariah de Camillo. As gravações demoraram dois anos para ficarem prontas, foi um trabalho minucioso pois é preciso respeitar as métricas, as sílabas tônicas, pra em nenhum momento descaracterizar a obra. O processo de busca por vozes infantis também foi criterioso, buscou crianças afinadas, algumas até participantes de coro, por exemplo.

Vale ressaltar que algumas canções são montagens de versos de poesias diferentes, a exemplo de *O menino e o rio* e *Idioma das árvores*, que passaram pelo crivo de Manoel de Barros, que nomeou todas as canções. *Silêncio Branco* foi a primeira a ser pensada, sempre respeitando a poesia. Camillo (2019) relembra que deixou a prova do cd final com o poeta e a emoção ao receber o retorno por telefone: “era a filha dele, Martha Barros. Ela disse: neste momento você não tem como falar com ele, ele tá chorando”. Manoel de Barros escutou o disco mas não viu o show, estava muito idoso, com mais de 90 anos.

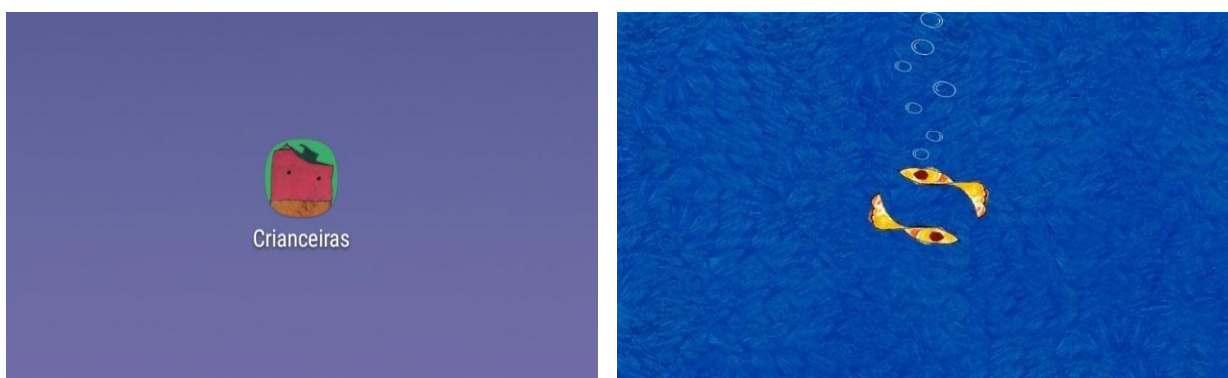
O projeto *Crianceiras* está em todo Brasil. Já são mais de 430 mil crianças que assistiram a aproximadamente 500 espetáculos (em torno de 7 anos). Escolas do Brasil inteiro usam o *Crianceiras* como material paradidático. Camillo (2019) conta que mostrou ao poeta uma gravação de uma escola pública com 600 crianças cantando *Bernardo* e Manoel disse: “eu fiz a poesia e você fez o encanto”. Foi a última vez que encontrou Manoel, depois “ele virou passarinho”.

*Crianceiras* não é só música, é um projeto de multilinguagem. Camillo (2019) viu na obra de Martha Barros, o que melhor traduz a obra do pai numa linguagem visual. Manoel disse ao músico que ela encontrou nas imagens as palavras que ele não conseguiu encontrar. Assim, ele percebeu a conexão das imagens de Martha Barros com as músicas, transformando-as também em aplicativo e espetáculo. Por fim, Camillo (2019) diz que olhou para o *Crianceiras* pensando em como construir um material educativo para essas crianças, esse público alvo que a Isabela o provocou, sem subestimar a criança. É um pensamento de Camillo e do Luiz André Querubini,

diretor do espetáculo. Acreditam que a criança tem um potencial incrível, curiosa, inteligente, que elas só tem menos tempo de vida.

*Crianceiras* pode ser baixado pelo *play store*<sup>8</sup> e acessado pelo *smartphone* ou no computador por meio de um emulador de *android* e *iphone*, alguns videoclipes também podem ser vistos no canal oficial do projeto no *Youtube*<sup>9</sup>. Para *download* no celular, o ícone (fig.01) que o identifica é a imagem da figura Bernardo, cujo o poema homônimo faz parte do aplicativo. Ao clicar no ícone, o usuário tem o contato com a imagem de dois peixes que nadam em círculo, o que remete ao símbolo de “carregamento”, além de soltarem bolhas com som e movimento.

Figura 01 – A esquerda Ícone e a direita carregamento do aplicativo



Fonte: Aplicativo *Crianceiras*

O aplicativo oferece quatro ferramentas (fig.02): “Clipes”, “Poesias”, “Desenhar” e “Foto”. Poemas musicados por Camillo, como “Bernardo” e “O menino e o rio”, ganham clipes com animações gráficas.

Figura 02 – A esquerda página inicial do aplicativo e a direita *link* Clipes



Fonte: Aplicativo *Crianceiras*

<sup>8</sup> Loja oficial de apps (aplicativos) para *smartphones* e *tablets* com sistema operacional Android.

<sup>9</sup> <https://www.youtube.com/channel/UckNefhHIJ5b08HljuGyMmhw>



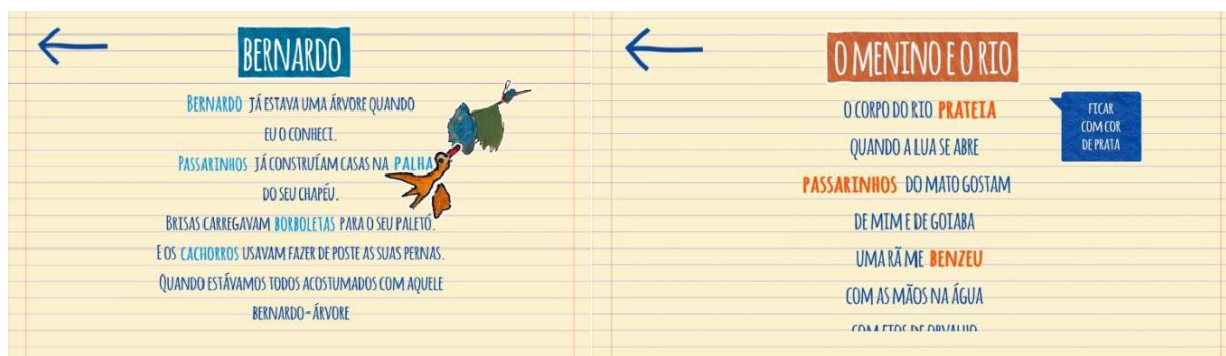
Já, no *link* “Poesias” (fig.03), as palavras se transformam em brinquedos, num formato interativo em que o usuário aprende mais sobre o poema a partir de sons, desenhos e significados, a exemplo dos poemas *Bernardo* e *O menino e o rio* que aparecem estáticos, porém, ao clicar nas palavras grifadas em azul, ganham referência imagética ou descrição do seu significado como, por exemplo as palavras (fig.04) “passarinho” e “prateia”.

Figura 03 – *Link* “Poesia”



Fonte: Aplicativo *Crianceiras*

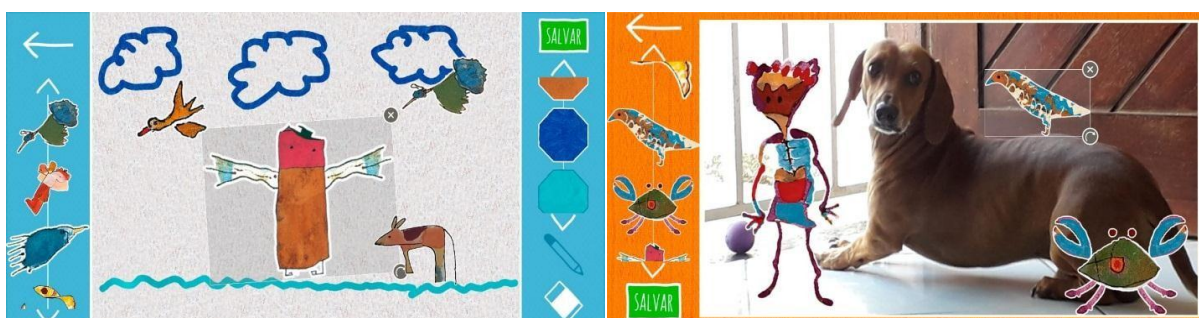
Figura 04 – A esquerda *link* “Poesia” *Bernardo* e a direita *link* “Poesia” *O menino e o rio*



Fonte: Aplicativo *Crianceiras*

Outras ferramentas (Fig.05) permitem fazer colagens e desenhos com as cores, texturas e personagens das iluminuras, bem como montagens com fotos disponíveis no aparelho celular ou tiradas diretamente pelo aplicativo.

Figura 05 – A esquerda *link* “Desenhar” e a direita *link* “Foto”

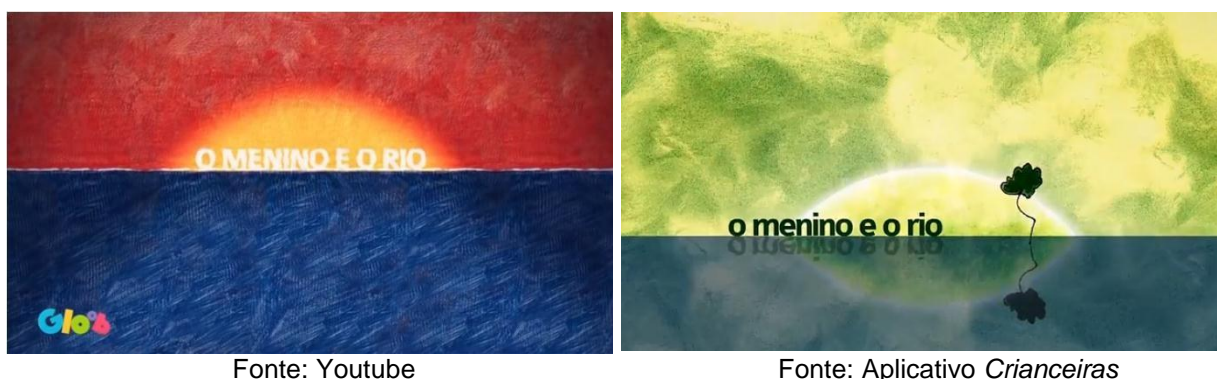


Fonte: Aplicativo *Crianceiras*

Durante a exploração de todo conteúdo, o usuário necessita clicar em *links* diversos que se encontram dispostos por toda a extensão da interface. *Links* visualmente compostos por elementos figurativos, dão indício sobre os poemas ferramentas ao qual pertencem.

Vale ressaltar que o projeto *Crianceiras* teve anteriormente, cinco de suas canções veiculadas no formato videoclipe no canal *Gloob* (canal de televisão por assinatura pertencente a Globosat), dentre elas *O menino e rio*, que como pode-se observar nas imagens (Fig.06), possuem diferenças nos traços gráficos (ambos feitos pela mesma artista), além disso o clipe veiculado na tv possui menos movimentos de animações imagéticas e textuais. No aplicativo, os vídeos possuem melhor tratamento estético, com maior riqueza de detalhes.

Figura 06 – A esquerda, frame do clipe *O menino e o rio* na TV Gloob e a direita no aplicativo



Fonte: Youtube

Fonte: Aplicativo *Crianceiras*

Assim, como aponta Nascimento (2009), as transformações literárias acabam por refletir na construção de um novo modelo literário, baseado na interação, no diálogo entre linguagens, com destaque para o verbal-visual. Santaella e Nöth (2012, p. 73, 74) ratificam esse pensamento ao apontarem que “as produções poéticas ficam tão profundamente marcadas pela visualidade que não é mais possível pensar a imagem à margem das aquisições poéticas”. Dentro dessa perspectiva, quando se reflete sobre os pontos de contato entre a Literatura e a poesia digital, busca-se compreender formas diferentes de significação.

Para Oliveira (2008), a ilustração desperta na criança vários sentimentos pela plasticidade da obra, que podem ser complementares, como o amor e o romantismo ou antagônicos, como a alegria e a tristeza, por exemplo. Essas sensações coexistem por meio da expressão artística da linguagem de Martha Barros ao transpor em imagens a poesia de Manoel de Barros. Vale ressaltar que a literatura infantil, desde a

sua origem, está atrelada à visualidade. As primeiras narrativas destinadas a esse público, por volta do século XVII, foram transpostas da oralidade para o impresso e por meio da ilustração, chamam a atenção das crianças.

Assim, o desenvolvimento do aplicativo hipermídia *Crianceiras* contribuiu com a visualidade do poema por meio de recursos gráficos, tipográficos e interativos, acrescentados à poesia impressa. Nele, as palavras jogam com os sons, cores e formas, um uso criativo pra se fazer arte literária, e explora as potencialidade que a tecnologia pode sugerir. A poesia “se serve dos recursos eletrônicos-digitais da informática para ambientar a palavra no contexto potencial da sua verbo-voco-moto-visualidade” (ANTÔNIO, 2008, p.25).

Com o advento das tecnologias digitais, surgem novas formas de escrever e veicular textos, provocando transformações estruturais nas narrativas literárias, tanto do ponto de vista da sua criação, quanto das formas de leitura e interação com o leitor. A relação entre poesia e os meios digitais transcende para outras linguagens como a visual e a sonora, possibilitando a hipermidialidade, a criação de inter-relações entre as obras. É nesse contexto que se desenvolvem as animações dos poemas *Bernardo* e *O menino e o rio*. Dentre os dez poemas musicados, estes foram escolhidos por transporem a poesia de Manoel de Barros de forma diferente, um inspirado em apenas um poema do autor e outro composto por um mosaico de versos de obras distintas, respectivamente.

Manoel de Barros publicou, em 2001, o livro *O fazedor do amanhecer* e dentre vários poemas está *Bernardo*. Vale ressaltar que desde o *Livro de pré-coisas*, de 1985, *Bernardo* foi citado em dez livros do poeta, como em *Cantigas por um passarinho à toa* (2003), *Menino do mato* (2010) e *Escritos em verbal de ave* (2011).

Os versos são baseados em um *Bernardo* real, um rapaz que cuidava da tia do poeta quando criança, e a quem o escritor passou a considerar como irmão, mantendo contato com ele até sua morte, em 2003. Em entrevista a Menezes (2013, s/p), o escritor disse que sua tia era furiosa e mantida presa em um quarto com grades e “quando ela viu *Bernardo*, ficou mansa. Os puros têm uma inocência que transmite aos loucos, aos bichos e aos poetas, também”. Melo (2013) também entrevistou o autor e fez considerações sobre a relação dos amigos:

Apropriando-se da voz de *Bernardo*, Manoel realiza fantasias e casamentos linguísticos inusitados que simbolizam o espírito de sua poesia. São escritos alucinados por uma aparente ingenuidade em

busca de um registro original, exaltando para isso elementos mínimos da natureza, ciscos, restos e pessoas fora do padrão. (MELO, 2013, s/p.)

Durante a entrevista, Manoel de Barros destaca ainda a forte influência do amigo em seus textos:

Bernardo transmitiu à minha poesia, às minhas palavras a inocência dele. Até hoje tenho as raízes da minha infância muito fortalecidas por causa dele. Ele era muito importante para minha poesia. Eu conseguia sair de dentro de mim e entrar na infância porque a presença dele em cima da minha palavra era uma presença muito forte. (MELO, 2013, s/p.)

Bernardo era mudo. Lúcia Castello Branco, amiga de Manoel desde os anos 1980, relata em entrevista a Melo (2013, s/p), que passou uma tarde em silêncio com Bernardo e Manoel, tempo suficiente para perceber que “Poesia é quando o silêncio fala. Manoel faz o silêncio de Bernardo falar, dá um estatuto poético para o silêncio dele”.

Dentre tantos “Bernardos” presentes em Manoel de Barros, esta pesquisa destaca o Bernardo hipermidiático, disponível em texto, audiovisual e interativo. No texto publicado, em 2001, no livro *O fazedor do amanhecer*, o cartunista Ziraldo ilustra um homem (fig.07) que se integra ao cenário, cujo tronco assemelha-se a uma montanha e sobre seu chapéu de palha, nota-se um ninho com um pássaro; no entanto, também a “parte ave” desse sujeito está representada, através de pequenas asas saindo de suas costas.

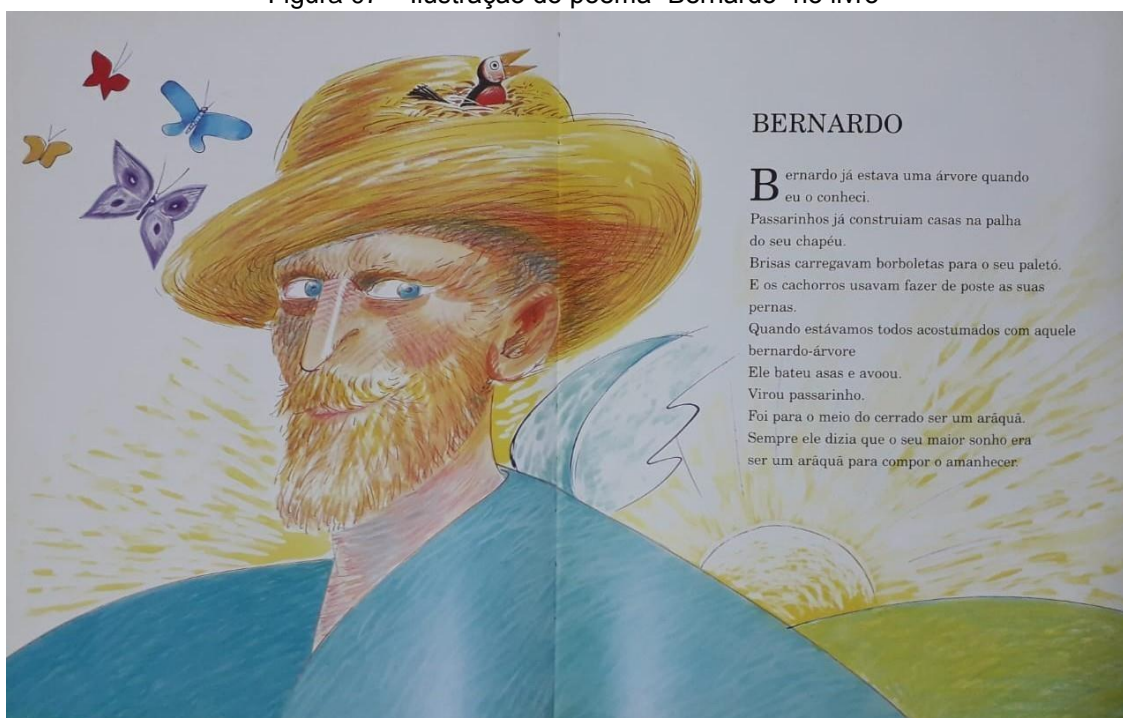
### Bernardo

Bernardo já estava uma árvore  
quando eu o conheci  
Passarinhos já construía casa  
na palha do seu chapéu  
Brisas carregavam borboletas  
para o seu paletó  
E os cachorros usavam fazer de poste  
as suas pernas  
Quando estávamos todos acostumados com aquele Bernardo árvore  
Ele bateu asas e avoou  
Virou passarinho  
Foi para o meio do cerrado ser um arãquã<sup>10</sup>  
Sempre ele dizia que seu maior sonho era ser um arãquã  
para compor o amanhecer.  
(BARROS, 2001, s/p)

<sup>10</sup> Palavra indígena também grafada como Aracuã. Define um pássaro existente nas florestas da América do Sul, em especial na planície pantaneira. Uma das suas características é o alto volume do seu canto.



Figura 07 – Ilustração do poema “Bernardo” no livro



Fonte: Livro “O fazedor do amanhecer”

Já no aplicativo *Crianceiras* (2013), Bernardo está integrado à natureza - como o “Bernardo-árvore”, que “virou passarinho” e transforma-se em um “arãquã”, “para compor o amanhecer” – e ganha interatividade, movimento e trilha sonora. A ilustradora do projeto Martha Barros, promove novos experimentos visuais e linguísticos. Bernardo se transforma em árvore na poesia e na ilustração, que mistura zoomorfismo com traço de humano. A interpretação da ilustradora permite ao leitor a oportunidade de conhecer novas visões da história e de inventar outras. O traço de cada ilustrador é proveniente de sua leitura e interpretação, sendo assim, Martha Barros e Zivaldo inserem características diferentes à mesma figura humana.

No videoclipe “O menino e o rio”, o músico Márcio de Camillo rearranja versos de poesias de três livros diferentes de Manoel de Barros. No livro *O tratado geral das grandezas do ínfimo* (2001), na segunda parte intitulada *O livro de Bernardo*, estão contidos quatro primeiros versos do poema. Já no livro *Memórias Inventadas* (2008), são extraídos trechos da apresentação, *Manoel por Manoel*, e do poema *O apanhador de desperdícios*. Em *Livro sobre nada* (1996) são encontrados os dois últimos fragmentos, um na primeira parte denominada *A arte de infantilizar formigas* e outro na terceira parte, homônima ao título do livro. Sendo assim, *O menino e o rio* é uma construção harmônica de Camillo a partir dos versos de Barros, que conduzem à esse desprendimento e se entrelaçam em edições separadas por décadas. O “menino”

Manoel de Barros, mantêm-se presente e constante no decorrer da sua poesia:

### O menino e o rio

O corpo do rio prateia quando a lua de abre  
Passarinhos do mato gostam de mim e de goiaba  
Uma rã me benzeu com as mão na água  
Com fios de orvalho aranhas tecem a madrugada  
Era o menino e os bichinhos era o menino e sol O  
menino e rio era o menino e as árvores  
Cresci brincando no chão entre formigas Meu  
quintal é maior do que o mundo  
Por dentro da nossa casa passava um rio  
inventado Tudo que não invento é falso  
(CRIANCEIRAS, 2016)

Em *Tratado geral das grandezas do ínfimo* (fig.08), e *Memórias inventadas* (fig.09), a ilustração é feita por Martha Barros. No primeiro, há ilustração apenas na capa do livro, já o segundo, no início de cada parte do livro, não sendo específico aos poemas. Já em *Livro sobre nada* (fig.10), os traços ficam por conta do artista matogrossense Wega Nery. Vale ressaltar que foi publicada uma segunda edição deste último livro, em comemoração aos 30 anos de carreira do poeta, ilustrado também por Martha Barros.

Figura 08 – Ilustração da capa do livro



Fonte: Livro *Tratado geral das grandezas do ínfimo*

Figura 09 – A esquerda Ilustração da apresentação Manoel por Manoel e a direita Ilustração do poema *O apanhador de desperdícios*



Fonte: Livro *Memórias inventadas*

Figura 10 – A esquerda Ilustração da 1ª parte do livro e a direita ilustração da 3ª parte do livro



Fonte: Livro *sobre nada*

Esta pesquisa não tem o viés de comparar qualitativamente as obras descritas, mas destacar as mudanças ocorridas no processo de transposição intersemiótica, com o objetivo de explorar as potencialidades de cada mídia. A ilustração possui um papel importante ao traduzir as palavras em imagens, ampliando as possibilidades de significação ao trazer uma carga simbólica, sendo capaz de criar um novo texto visual. Nesse aspecto, Oliveira (2009, p.07) ressalta que “a ilustração não se origina diretamente do texto, mas de sua aura (...) Com relação ao texto, a imagem é um prisma, jamais um espelho. Nenhuma ilustração possui uma leitura absoluta do texto.”

Em *Crianças, O menino e o rio* retrata episódios cotidianos da infância do menino pantaneiro Manoel, destacando aspectos do espaço físico como o quintal de casa, somados a elementos que compõe o ambiente da natureza e aos animais, que

por vezes estão em seu estado real ou metafóricos, como a rã que o benze. Vale destacar que enquanto nos livros as imagens ilustravam de uma forma geral a ideia dos capítulos, no aplicativo a animação gráfica pode trabalhar cada parte específica do poema. Contudo, é notório que a artista Martha Barros mantém as características dos traços e cores tanto no livro quanto no aplicativo. Para Barros (2003) ela:

faz metáfora de pássaros, de peixes, de conchas, de sapos. E muitas descoisas. Imagens trazidas por rastros de suas memórias afetivas. A linguagem desta pintora tem um estilo rigorosamente pessoal. Martha não copia a natureza, ela desfigura os seres e as coisas. Martha faz descoisas com encantamento de poeta. (BARROS, 2003, capa)

Sendo assim, a partir dessa confluência entre a literatura e a tecnologia, as poesias *Bernardo* e *O menino e o rio* de Manoel de Barros, contidos no aplicativo *Crianceiras* serão analisadas à luz da Intermedialidade, intrínseca nos estudos da semiótica peirceana, saber como procede a relação entre imagem e texto e a relevância dos signos para delinear os interstícios da transposição da palavra para o audiovisual. Vários aspectos serão analisados na poesia de Manoel de Barros dentro do contexto digital, como a conexão da palavra e imagem, recursos eletrônicos como produtores de sentido, ou seja, como a poesia se configura pelo uso das tecnologias para representar signos verbais e não verbais, fazendo uma interação entre diferentes códigos, por meio do audiovisual.

### 3.3 – Videoclipes *Bernardo* e *O menino e o rio*

O aplicativo *Crianceiras* desenvolve a transposição de linguagens a partir da interação entre a verbalidade, a visualidade e a sonoridade da poesia em meio a contextos videográficos e hipermediáticos. *Crianceiras* proporciona com esse trabalho, modificações no sistema poético e cria uma nova relação para os elementos constitutivos da poesia. Vale ressaltar que o “principal papel da poesia visual é desvelar uma nova consciência contextual e novos sistemas de referência linguísticos; nessa perspectiva, a linguagem não mais se reduz à linguagem alfabética” (DENKER, 2012, p. 146). Entretanto, Brait (2015) reflete que a construção artística de uma imagem, não é privilégio somente das artes visuais já que:

com frequência e intensidade, aparece em poetas e prosadores, de forma que os artistas da arte verbal, (...) esboçam retratos e autoretratos, introduzem o espelho em suas obras, mostram e deixam ver faces recortadas pela afiada tesoura das palavras. Com elas – sua organização sintática, sua força semântica, sua disposição no texto –

tecem traços, cores, espaços, trazendo para dentro do texto verbal a tensão da visibilidade do invisível. (BRAIT, 2015, p. 224)

Nessa construção de significados, as poesias *Bernardo* e *O menino e o rio* ganham voz e imagem no *link* “clipes” do aplicativo. Embora a música não seja o objeto de estudo dessa pesquisa, é importante salientar alguns aspectos do som no audiovisual, elementos musicais que delineiam os clipes. Como vem ocorrendo com as artes em geral desde o início do século XX, a poesia entrega-se, assim, ao prazer da pura exploração do seu próprio material. É o que ocorre na manipulação dos textos de Manoel de Barros, a poesia extrapola os limites dos sons da fala. Cada poema teve um estudo à parte, distinguindo-se afinidades de natureza fônica, rítmica e estrutural. Ao refletir sobre as afinidades entre as duas artes, retoma-se à sua aspiração a transcender o verbal para atingir a condição de música. (OLIVEIRA, 2010)

O videoclipe *Bernardo* tem a duração de três minutos e quinze segundos e sua letra é repetida duas vezes, não possui refrão. A letra é cantolada em primeira voz pelo músico Márcio Camilo acompanhado por uma segunda voz feminina e coral de crianças. Acordeão, violão e trompete conduzem a animação gráfica produzida pelo designer digital Rodrigo Dutra, que traz movimento não só às letras mas também aos elementos gráficos, como o andarilho Bernardo que parece dançar sutilmente, balançando seu tronco em alguns trechos no decorrer do vídeo, identificando o artefato do som diegético<sup>11</sup>.

Já *O menino e o rio*, com duração de dois minutos e trinta e oito segundos, é cantado apenas uma vez, com inserção de refrão, que é repetido duas vezes. A estrutura da composição vocal é feita por revezamento entre o músico, a voz feminina de uma criança e um coral de voz infantil no refrão. Instrumentos de percussão, corda e tecla formam a melodia da letra, ou seja, o *background* do clipe, além de onomatopeias que compõem o ambiente sonoro.

O compositor, articulando recursos rítmicos, sonoros e semânticos, traz para dentro da canção símbolos, personificações que auxiliam na compreensão da letra. Nos dois casos a duração das imagens é compatível com a duração da música, que insere movimento e ritmo à linear palavra escrita, desencadeando outros planos de significação. Goldstain (2006, p.05) ressalta que a poesia possui intrínseco à sua composição, o caráter da oralidade: “ela é feita para ser falada, recitada. Mesmo que estejamos lendo um poema silenciosamente, perceberemos seu lado musical, sonoro,

---

<sup>11</sup> Termo técnico da linguagem cinematográfica. É a realidade dos personagens, o meio em que vivem e como reagem aos acontecimentos, com naturalidade ou não. Faz parte da percepção dos personagens e do universo da história.

pois nossa audição capta a articulação (modo de pronunciar) das palavras do texto”. Peirce (*apud* JOLY, 1996) afirma que é possível perceber a materialidade do signo com um ou vários sentidos, para ele:

É possível vê-lo (um objeto, uma cor, um gesto), ouvi-lo (linguagem articulada, grito, música, ruído), senti-lo (vários odores: perfume, fumaça), tocá-lo ou ainda saboreá-lo. Essa coisa que se percebe está no lugar de outra; esta é a particularidade essencial do signo; estar ali, presente, para designar ou significar outra coisa, ausente, concreta ou abstrata. (PEIRCE *apud* JOLY, 1996, p. 32)

Desta forma a análise enfatiza a relação do signo com seu objeto como ícone (semelhança ou analogia), índice (associação ou referência) ou símbolo (convenção). Sob o aspecto da relação do signo em si mesmo, que de acordo a triconomia de Peirce, pode ser desmembrada em quali-signo (qualitativo, sua qualidade interna), sin-signo (existencial, sua presença no universo) e legi-signo (genérico, uma lei, convencional). Para tanto, dar-se-á destaque ao quali-signo, que refere-se à qualidade imediata do signos, as primeiras impressões no que diz respeito à sua constituição plástica, como cores, formas, texturas (3D), equilíbrio, luz, sombra, linhas movimentos etc. Para Hildebrand (2004):

as imagens sintéticas produzidas pelas novas tecnologias, não dependem mais de qualquer fato observável, são “quase-imagens”, “a indefinição que habita este tipo de signo como simulacro e como real virtual, faz dele um ‘quali-signo’, segundo Peirce, que transforma em ‘sin-signo’ quando, através da linguagem de programação e num tempo qualquer de processamento, apresenta-se virtualmente diante de nós através dos monitores de vídeo” (HILDEBRAND, 2004, p. 124)

A imagem é heterogênea e pode reunir diferentes categorias de signos, tanto signos icônicos, plásticos (considerados signos visuais, ao mesmo tempo distintos e complementares), como também linguísticos (JOLY, 2006). É essa interação que produz sentido e que serão distinguidos dentro da mensagem visual. Vale ressaltar que as imagens digitais, mesmo quando buscam imitar a realidade visível, são simulações produzida pelo cérebro e mediadas por *softwares*, e é nessa “simulação de processos dinâmicos puramente hipotéticos que esse tipo de imagem atinge o limite mais otimizado de seu potencial. É justamente aí, nesse limite que imagem, música, olho e ouvido, se encontram, numa homologia quase perfeita” (NÖTH e SANTAELLA (2005, p.95).

Desta forma, a poesia cantada se constitui como fio condutor do videoclipe, acompanhado por legendas e imagens gráficas em movimento, que “alargam o campo denotativo das letras das canções em cenários ou situações metafóricas, paródicas e

imaginárias” Santaella (2005, p. 386). Os textos se inserem no vídeo por meio de recursos gráficos e possuem relevância na composição da visualidade do videoclipe. Para Moles (*apud* SANTAELLA e NÖTH, 2012, p.57) “a legenda comenta a imagem que, sozinha, não é totalmente entendida. A imagem ou a figura comenta o texto e, em alguns casos, a imagem até comenta sua própria legenda”. Para Joly (2006) a escolha da tipografia é relevante para na análise da visualidade pois

As palavras têm uma significação imediatamente compreensível, mas essa significação é colorida, tingida, orientada, antes mesmo de ser percebida, pelo aspecto plástico da tipografia (sua orientação, sua forma, sua cor, sua textura), do mesmo modo que as escolhas plásticas contribuem para a significação da imagem visual. (JOLY, 2006, p. 111)

No aplicativo, ela é reproduzida em consonância com o áudio, sem subtração de nenhuma palavra escrita, se apresentando de forma tradicional, estática e na parte inferior do vídeo (fig. 11), ou ocupando outras dimensões da tela (fig. 12), além de ganhar movimento e efeitos gráficos, como no verso “carregavam borboletas para seu paletó” (fig. 13) onde as palavras voam como o inseto, e no trecho “com fio de orvalho aranhas tecem a madrugada” (fig.14) em que a palavra se coloca como imagem, a legenda é tecida como uma teia. Porém, na segunda parte do videoclipe *Bernardo*, a legenda só é inserida na parte de baixo, mantendo-se leves movimentos de “surgir”.

Figura 11 – Legenda com enquadramento na parte inferior



Fonte: Videoclipe *Bernardo*

Figura 12 – Legenda em outro ambiente da tela



Fonte: Videoclipe *O menino e o rio*

Figura 13 – Legenda em movimento



Fonte: Videoclipe *Bernardo*

Figura 14 – Legenda forma imagem de uma teia de aranha



Fonte: Videoclipe *O menino e o rio*

Pode-se observar também que o formato da fonte não possui *serifa*<sup>12</sup> e é contínuo durante os dois vídeos, favorecendo uma melhor legibilidade. Contudo há alternância do seu tamanho (fig.15) e nas cores, que variam entre preto e branco, chamando a atenção para algumas palavras. No verso “Meu quintal é maior, do que o mundo”, a fonte toma grande parte do enquadramento, tomando como a base a palavra “maior” e seu significado, de referir-se a grandeza, extensão.

<sup>12</sup> traço ou barra que remata a haste de algumas fontes



Figura 15 – Legenda com tamanho da fonte maior, utilizando duas cores



Fonte: Videoclipe *O menino e o rio*

Porém, há um momento do videoclipe *Bernardo* (fig.16) em que a legibilidade fica comprometida pois a fonte branca está sobreposta ao fundo de mesma cor, dificultando a leitura do verso.

Figura 16 – Legenda sem legibilidade



Fonte: Videoclipe *Bernardo*

Assim, a imagem e o texto possuem a mesma importância nos videoclipes, por vezes a própria legenda torna-se imagem, coexistindo em uma moldura comum, com a palavra inscrita sobre a imagem. Os textos se inserem no vídeo como prolongamentos eletrônicos da tipografia, absorvendo as características do novo suporte. O poema original é resignificado para o audiovisual, porém o verso “pra compor o amanhecer”, em *Bernardo*, é duplicado duas vezes, sendo adicionado logo após o verso “foi para o meio do cerrado ser um araquã”, o que evidencia que o clipe não é literal ao texto impresso. Contudo, “são as diferenças materiais, sensoriais, espaço-temporais e semióticas entre a mídia fonte e a mídia destino que permitem alterações inventivas que tornam os produtos de mídia novas criações” (ELLESTRÖM, 2017, p.239)

Nos videoclipes analisados, as imagens dos poemas são descritivas, são signos

icônicos que se assemelham de maneira geral ao seu objeto de referência, podendo-se observar que tanto se reproduz em imagem o que é descrito em palavras como são suprimidos elementos visuais, como por exemplo, respectivamente, nos trechos “ele bateu asas e avoou” (fig. 11) e “os cachorros usavam fazer de poste” (fig. 17), representado por apenas um animal.

Figura 17 – Ilustração de apenas um animal



Fonte: Videoclipe *Bernardo*

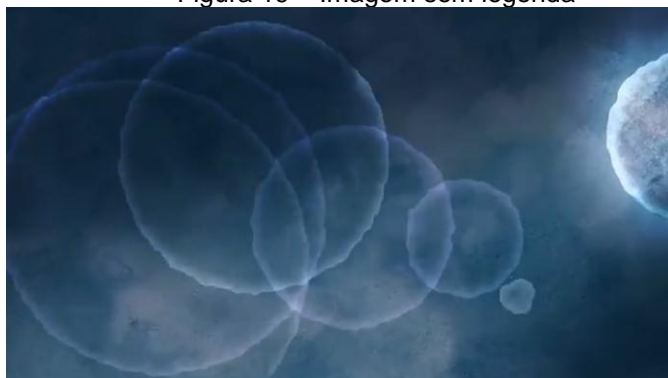
Vale frisar que a imagem e o texto não são simultâneos todo tempo, há segundos de “intervalo” entre as duas partes do videoclipe *Bernardo* (fig.18) e na introdução de *O menino e rio* (fig.19), com a presença apenas de som instrumental e imagem.

Figura 18 – Imagem sem legenda



Fonte: Videoclipe *Bernardo*

Figura 19 – Imagem sem legenda



Fonte: Videoclipe *O menino e o rio*

Analisado pelo aspecto da relação entre o signo e o objeto, estão representados de forma icônica em *Bernardo*: animais, andarilho e paisagem; e em *O menino e o rio*: animais, árvores, menino, fruta, rio, Lua, Sol, casa; elementos retratados de forma a sugerir o objeto que representam, criando significados à base da similaridade.

Em *Bernardo*, por exemplo, o andarilho é revelado no início do videoclipe por meio do efeito *fade in*<sup>13</sup>, uma transição suave onde a imagem pode começar em um tom escuro até tornar-se visível, concomitante com o primeiro verso do poema, que possui o seu nome. Primeiramente, tem-se a silhueta (fig.20) de algo parecido como um retângulo disforme na vertical que em seguida é elucidado com a finalização do efeito, realçando as características de “Bernardo-árvore”, um tronco com pernas, olhos e chapéu que, no decorrer da poesia, ganha asas. É ambientado em um cenário que representa o campo, com montes na cor azul, *background*<sup>14</sup> que mescla cores nos tons amarelados e esverdeados, que evidenciam características do dia, comprovados pelo nascer do Sol no verso “pra compor o amanhecer”. Figuras secundárias também compõem a atmosfera imagética, como borboletas, passarinhos e um cachorro de duas patas.

Figura 20 – Apresentação de Bernardo



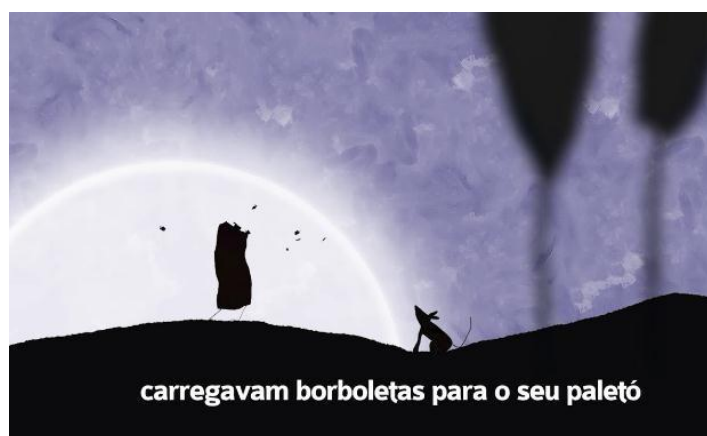
Fonte: Videoclipe *Bernardo*

O poema é exibido duas vezes. Na primeira parte (fig.13) do vídeo predominam cores quentes como o amarelo, laranja e vermelho. Na segunda (fig.21), preponderam imagens com cores frias, azuladas e recurso de contraluz, prevalecendo a silhueta de Bernardo na maior parte desse segundo momento do vídeo, diferenciando-se esteticamente da primeira parte, contudo retoma à característica da primeira cena o videoclipe, com Bernardo sendo representado também em silhueta.

<sup>13</sup> Efeito de vídeo ou áudio, utilizado para abertura de produtos técnicos de imagem e som.

<sup>14</sup> Em vídeo é descrito como um pano de fundo, ou seja, alguma coisa que está em segundo plano, mas que é perceptível.

Figura 21 – Cores frias e efeito de contraluz



Fonte: Videoclipe *Bernardo*

Com as palavras, Manoel de Barros explora diversos elementos do cotidiano pantaneiro, as “miudezas” encantam e inspiram o autor. Seu fazer poético emprega situações carregadas de imaginação e simbolismos. A transposição para o aplicativo reveste sua linguagem com outras roupagens, entretanto a tradução não é simplesmente a substituição de formatos, um conteúdo sendo tratado por outra mídia, mas uma rediscussão do potencial expressivo de cada mídia específica (CLÜVER, 1989). Um exemplo de relação simbólica presente em *O menino e o rio*, é na ressignificação do verso “Uma rã me benzeu com as mão na água” (fig.22). O ato de benzer, significa no catolicismo, santificar ou consagrar algo ou alguém, simbolizando um ato religioso. Neste caso, a rã é humanizada e exerce o papel de um sacerdote.

Figura 22 – Rã benze menino



Fonte: Videoclipe *O menino e o rio*

As imagens podem ser signos que representam elementos do mundo visível, abstratas ou simples formas coloridas. Diferente de Bernardo, o menino possui características semelhantes ao ser humano, com cabeça, corpo e membros, apesar de não ter olhos, nariz e boca. A organização gráfica do poema ilustra a criança e sua relação com o ambiente que o cerca (fig.23). Esta cena ilustra quatro versos, ornados

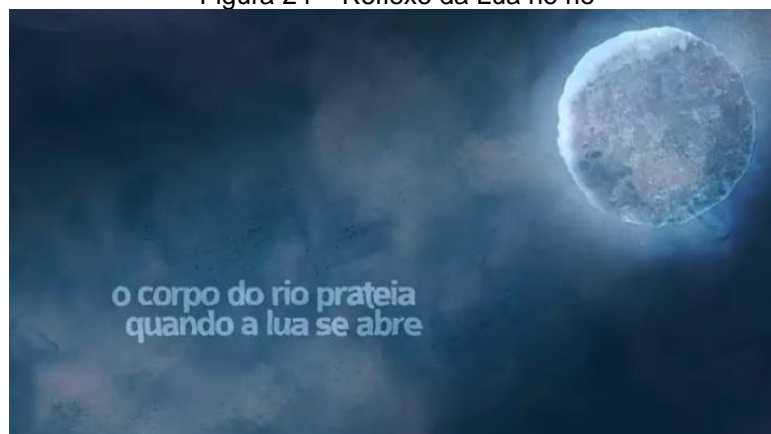
pela interação entre o menino, os animais e a paisagem. Já trecho “o corpo do rio prateia” (fig.24) é traduzido imageticamente com o reflexo da lua no rio e a legenda tremida com o balançar das águas.

Figura 23 – Menino interage com ambiente



Fonte: Videoclipe *O menino e o rio*

Figura 24 – Reflexo da Lua no rio



Fonte: Videoclipe *O menino e o rio*

A linguagem estética híbrida e interativa do aplicativo *Crianceiras* é desenvolvida a partir de negociações semióticas estabelecidas pela transposição intersemiótica, um viés dos estudos da intermedialidade, que consiste na interpretação de signos verbais por meio de signos não verbais. Na semiótica de Peirce, o caráter interpretativo do signo permite a ele representar outra coisa, como nos vídeos analisados, em que sons, cores, movimentos, formas e interatividade constituem-se em signos que representam a poesia barreana. Desta forma, pode-se perceber que:

[...] Texto, imagem e som já não são mais o que costumavam ser. Deslizam uns nos outros, sobrepõem-se, complementam-se, confraternizam-se, unem - se, separam-se e entrecruzam-se. Tornam-se leves, perambulantes. Perderam a estabilidade que a força da gravidade dos suportes fixos lhe emprestavam. Viraram aparições,

presenças fugidias que emergem e desaparecem ao toque delicado da pontinha do dedo em minúsculas teclas” (SANTAELLA, 2007, p. 24).

Brait (2015, p.174) profere que “as grandes obras, além de falar do mundo e dos homens de forma inusitada, têm a qualidade de dialogar com outras criações, reaparecendo sob diversas formas, em diferentes momentos”, é o caso aqui analisado. A poesia não está atrelada necessariamente a versos, ritmo e rima, mas à ideia de iluminar a linguagem, aprofundando-lhes os significados. O poema sai do lugar comum, de um estado exclusivo de comunicação para ressignificar-se sob um prisma especial.

Sendo assim, quando se traduz uma obra literária da mídia impressa para o audiovisual, recria-se os elementos com outros artifícios da linguagem, como as ilustrações em computação gráfica, que criam cenários e materializam seres e coisas. Portanto, *Crianceiras* lança mão dos recursos da visualidade, da sonoridade, da literatura, do audiovisual em si, para transpor poemas de seu estado estático para um estado fluido, hipermidiático e repleto de novos significados, processados computacionalmente.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a expansão da tecnologia nas últimas décadas, tornou-se crescente a coexistência de diversas linguagens, como a escrita, o som e a imagem, que passaram a produzir combinações múltiplas. Assim, esta dissertação propôs-se a analisar a confluência entre a poesia escrita de Manoel de Barros e a poesia digital presente no aplicativo *Crianceiras*, a intersecção entre o signo verbal e o visual, a partir dos estudos da intermedialidade e da transposição intersemiótica.

Para tal, foram revisitados os aspectos históricos e o experimentalismo da poesia concreta, da videoarte e da videopoesia, que puseram em discussão a visualidade e a materialidade plástica dos vocábulos, evidenciando a relação híbrida com a linguagem audiovisual. Enfatiza-se a ideia de que não existe mais oposição entre texto e imagem, passando a engendrar novas formas de contextualização, como a hipermidiática, um sistema alinear, cujas unidades de informação baseiam-se em múltiplas formas e combinações de imagem, texto e som, sob as escolhas singulares do usuário.

Essa interatividade equilibra os meios do ciberespaço e da literatura, tendo a palavra como o elemento motivador da criatividade. A ciberliteratura por exemplo, contraria o pensamento de alguns autores que acreditavam no fim do livro com os avanços tecnológicos, porém o espaço virtual gerado pela internet expandiu o conceito de literatura. O livro hoje pode ser lido impresso ou em formato digital, e levado para qualquer lugar, ao alcance de um *click*, é a chamada era da mobilidade. Desta forma, a ciberliteratura e a criação poética em meio digital se apropriam do potencial dos meios digitais para concepção de novas práticas criativas, que articulam código de programação na palma da mão.

Partindo desse pressuposto, os poemas representados no aplicativo *Crianceiras* puderam ser pensados no interior da semiótica, como produtor de sentido e significação e não como substituto do texto-fonte. Além da ligação entre o icônico e o verbal, destacam-se seus contextos, histórias e origens, ou seja, as negociações semióticas da poesia com o dinamismo das linguagens artísticas, poéticas e tecnológicas. Outro ponto a ser considerado são os estudos da intermedialidade, que podem ser permanentemente reformulados, pois trata-se do encontro de mídias antigas com mídias novas, que se desenvolvem constantemente. Contudo, vale frisar que as mídias deixam de ser apenas técnicas e se refazem em seus aspectos básicos e qualificadores.

Sendo assim, o estudo da Transposição Intersemiótica fez-se pertinente a fim de explorar a mídia como aquilo que transmite signo, seus modos de constituição sob as formas de manifestações que assumem. Neste caso, a imagem é um signo e, por isso, representa algo que precisa ser lido e decodificado, uma vez que ajuda a construir sentidos para aquilo que se observa. Por sua vez, percebe-se que esta migração trouxe consigo várias inovações estéticas na interpretação da palavra, podendo-se expandir em ritmo, cor, forma, imagens, texturas, sons, movimentos, bem como, podendo ou não, envolver interatividade e tudo mais que permite a poesia transmitir em sua interpretação em contexto digital.

O aplicativo *Crianceiras* incorpora elementos da linguagem digital ao texto literário, produzindo novos sentidos. O aplicativo permite unir uma multiplicidade de linguagens reunindo texto, animação e sons sob uma mesma plataforma de veiculação. Vale ressaltar que, apesar das poesias *Bernardo* e *O menino e rio* serem ressignificadas com características próprias e descrições distintas, eles estão interligados como uma criação intrínseca a Manoel de Barros. A palavra é o elemento motivador do poeta, que associada aos mais diferentes suportes, amplia suas delimitações, tornando-se verbal, sonora, audiovisual e digital nos mais diversos contextos.

Manoel de Barros foi um poeta que primou pelo processo de criação com muita espontaneidade, um tanto primitivo, que extraía seus versos da realidade imediata que o cercava, sobretudo a natureza pantaneira. Gostava de brincar com a língua e criou muitos neologismos, palavras inventadas. Ele, que tanto se debruçou a novas fórmulas, uma nova maneira de expressar-se, teve suas palavras transpostas para outra plataforma, tornando-as mais acessível, unindo palavra e imagem sem ser redundante. O aplicativo *Crianceiras* gerou novos significados a partir da sua poesia, para tanto foram escolhidos dois poemas para esta análise, pois entende-se que decifrar as significações presentes nas imagens visuais e sonoras de todos os poemas do projeto podem fazer parte de um outro momento acadêmico.

Portanto, esta dissertação não tem a intenção de esgotar os estudos sobre a intermedialidade nas poesias de Manoel de Barros, pois constata-se a extensão e profundidade que cercam a análise da imagem sob o ângulo da significação, considerando o modo de produção de sentido, ou seja, a forma como estes provocam significações e interpretações. É importante considerar que as interpretações deste trabalho não são as únicas possíveis, já que para cada poesia há uma carga interpretativa embutida por cada pesquisador, somando-se ainda a outras possibilidades tecnológicas.



## REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, F. **Literatura Infantil**. São Paulo: Scipione, 2008

ANTÔNIO, Jorge. **Poesia digital: teoria, história, antologias**. São Paulo: Navegar; FAPESP. Itu, SP: Autor. Columbus, Ohio, EUA: Luna Bisontes Prods, 2010. DVD.

\_\_\_\_\_. **Poesia eletrônica: negociações com os processos digitais**. – 1ª ed. Belo Horizonte: Veredas & Cenários, 2008.

\_\_\_\_\_. **Alguns aspectos da poesia digital**. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação X. XV Congresso Brasileiro da Comunicação – Campo Grande /MS – setembro 2001. Disponível em:<<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2001/papers/NP8ANTONIO.PDF>>. Acesso em: 30 de maio de 2018.

AMÂNCIO, Cardes Monção. **Videopoesia: análise, conceito e produção**. 2012. 142 f. Dissertação (Mestrado em Estudo de Linguagens) – Programa de Pós graduação em estudos de linguagens, CEFET-MG, Belo Horizonte, 2012. Acesso em: 15/06/2018. Disponível em: [http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/roteiropedagogico/publicacao/2133\\_o\\_livro\\_depois\\_do\\_livro.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/roteiropedagogico/publicacao/2133_o_livro_depois_do_livro.pdf).

ARAÚJO, Ricardo. **Poesia Visual - Vídeo Poesia**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

BENTES, Ivana. **Vídeo e cinema: rupturas, reações e hibridismos**. In: MACHADO, Arlindo (org.) **Made in Brasil**. Três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural 2007. p.111 a 128.

BARROS, Manoel de. **Meu quintal é maior do que o mundo. Antologias**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2015.

------. **Só dez por cento é mentira: a desbiografia oficial de Manoel de Barros**. Direção e Produção: Pedro César. Rio de Janeiro: Biscoito Fino, 2010. Disponível em:< <https://www.youtube.com/watch?v=ZdDmLBPgDvY>>. Acesso em: Novembro, 2018.

------. **Memórias Inventadas – As infâncias de Manoel de Barros**. São paulo: Planeta, 2008.

------. **A prática poética da infância**. In: Poesia Sempre. Revista publicada pela Biblioteca Nacional. Ano 13. Número 21 – Rio de Janeiro, 2005. 11 – 20. Entrevista concedida à Ana Cecília Martins.

------. **Poemas Rupestres**. Rio de Janeiro: Record, 2004.

------. **Livro sobre nada**. 8ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2003.

------. **O fazedor do amanhecer**. Rio de Janeiro: Salamandra, 2001.

----- **Gramática expositiva do chão.** (Poesia quase toda). 3ª.ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1996.

----- **O livro das ignoranças.** Rio de Janeiro: Alfabeta Brasil, 1993.

BICUDO, Sérgio. **Cultura digital e arquitetura da informação.** In: **Derivas:** cartografias do ciberespaço. Lúcia Leão (org.). São Paulo: Annablume, 2004.

BRAIT, Beth. **Literatura e outras linguagens.** São Paulo: Contexto, 2015.

CAMILLO, M. **Aplicativo Crianças.** [Entrevista cedida a]Roberta Santos Miranda. Áudio no Intragram/ Whatsapp. 2009

----- **Projeto Crianças,** 2012. Disponível em: <<http://www.criancas.com.br/manoel-de-barros/>>

CAMPOS, Augusto, Haroldo e PIGNATARI, Décio. **Teoria da poesia Concreta.** São Paulo: Brasiliense, 1987.

CLÜVER, Claus. **‘Arte trântgênica’: a biopoesia de Eduardo Kac.** In DINIZ, Thaís Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (Org.). Intermidialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea 2. Belo Horizonte: Rona Editora, FALE/UFMG, 2012.

----- **Intermidialidade e Estudos Interartes.** In: NITRINI, Sandra: PEREIRA, et aalli (org. Literatura, artes e saberes. São Paulo, SP: Editora HUCITEC, 2008, p. 209-232.

----- **Estudos interartes: introdução crítica.** Tradução de Yung Jung Im e Claus Cluver. Lisboa: Dom Quixote. 2001. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/ls/article/view/13267>> Acesso em: Novembro, 2018

COCCHIARALE, Fernando. **Primórdios da videoarte no Brasil.** In: MACHADO, Arlindo (org.) **Made in Brasil.** Três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural 2007. p.61 a 68.

DENKER, Klaus Peter. **Da poesia concreta a poesia visual: um olhar para o futuro dos meios eletrônicos.** In DINIZ, Thaís Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (Org.). Intermidialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea 2. Belo Horizonte: Rona Editora, FALE/UFMG, 2012.

DUBOIS, Phillippe. **Cinema, vídeo, Godard.** Matheus Araújo Silva (Tradução). São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

GARCIA, Álvaro Andrade. **Videopoesia.** In: ANTONIO, Jorge Luiz. **Poesia digital:** negociações com os processos digitais: teoria, história, antologias. São Paulo, SP: Navegar; Columbus, Ohio, EUA: Luna Bisonte Prods, 2010. DVD

GUIMARÃES, Denise. **A poesia em movimento nas telas.** In: **Revista de Letras,** São Paulo, p.189-212, 2005. Disponível em: <<https://periodicos.fclar.unesp.br/letras/article/viewFile/64/56>>. Acesso em: 15 de junho 2018.

FAJARDO, Luís. Erthos Albino de Souza: uma introdução ao mapeamento poético de dados computacionais. In: **Cibertextualidades** N.6. P.71-80 ISSN:1646-4435 Antônio, J e Silva, D. Org. Universidade Fernando Pessoa. Portugal. 2014 Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/306029308/cibertextualidades6-71-80>>. Acesso em: 28 de maio de 2018.

FERREIRA, Ana Paula. **Videopoesia**: uma prática da intersemiose. In: **Em Tese**. Belo Horizonte. V8. P.34-45. 2004. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/emtese/article/view/3582>>. Acesso em: 13 de junho de 2018.

FREITAS JÚNIOR, Dário Taciano de. **O bestiário poético de Manoel de Barros**: os animais em *Arranjos para assobio*. Litterata – Revista do Centro de Estudos Portugueses Hélio Simões. Vol.1, n.1.Bahia, Ilhéus: Editus, 2011. P.247-279.

FREITAS, Mônica Cristina de Paula. **A poesia visual de Miguel de Frias**: o universo da visualidade na poesia. 2010. 117 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes de São Paulo, 2010. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/86927>>. Acesso em: 30 de maio de 2018.

HILDEBRAND, H. **Derivas: cartografias do ciberespaço**. Lúcia Leão (org.) São Paulo: Annablume, Senac, 2004.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação. São Paulo: Aleph, 2009.

JOLY, M. **Introdução à análise da imagem**. Campinas, SP: Papirus, 2006.

LEÃO, Lúcia. **O labirinto da hipermídia**: arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Iluminuras, 2005.

LEMOS, André. **Cultura da Mobilidade**. In: FAMECOS. Porto Alegre, nº 40, dez. 2009.

----- **Cibercultura e mobilidade**: a era da conexão. In: **Derivas: cartografias do ciberespaço**. Lúcia Leão (org.). São Paulo: Annablume, 2004.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LUCENA, Thiago. **Arte comunicação móvel**: criatividade e arte no uso do smartphone. Curitiba: Appris Ltda, 2017.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. 3ª.ed. Campinas: Papirus, 2011.

----- **Made In Brasil**: três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Iluminuras, 2007.

----- **Arte Mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.

----- **Máquina e imaginário**. 2ª ed. São Paulo: USP, 1996.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: SENAC, 2008.

------. **Arte nas extremidades**. In: MACHADO, Arlindo (org.) **Made in Brasil**. Três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural 2007. p.139 a 168.

MÜLLER, Jurgen E. **Intermedialidade revisitada: algumas reflexões sobre os princípios básicos desse conceito**. In DINIZ, Thaís Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (Org.). **Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea**. Belo Horizonte: Rona Editora, FALE/UFMG, 2012.

MÜLLER JR. Adalberto. **Manoel de Barros: O avesso visível**. REVISTA USP, São Paulo, n.59, p. 275-279, junho/agosto 2003 Disponível em: <file:///C:/Users/D%C3%B3ris/Downloads/13295-16268-1-PB.pdf>.

OLIVEIRA, Solange. **Literatura e/ou música, hoje: poesia sonora ou música concreta?**. In: NOVA, Vera Casa; ARBEX, Márcia; BARBOSA, Márcio (Org.). **Interartes**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010

OLIVEIRA, Rui de. **Pelos jardins boboli: reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.p. 163 – 175.

------. **A arte de ilustrar livros para crianças e jovens**. In: Salto para o futuro: A arte de ilustrar livros para crianças e jovens. Núcleo de Produção Gráfica de Mídia Impressa – TV Brasil: Rio de Janeiro, 2009. P. 5 a 11. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000012187.pdf>> Acesso em: 08 de janeiro de 2019.

PARRY, Roger. **A ascensão da mídia: a história dos meios de comunicação de Gilgamesh ao Google**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

PAZ, Octavio. **O arco e a lira**. Trad. Ari Roitman e Paulina Watch. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

PLAZA, Júlio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

RAJEWSKY, Irina O. **Intermedialidade, intertextualidade e “remediação”: uma perspectiva literária sobre a intermedialidade**. In DINIZ, Thaís Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (Org.). **Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea**. Belo Horizonte: Rona Editora, FALE/UFMG, 2012.

REZENDE e MACIEL, Renato e Kátia. **Poesia e Videoarte**. Rio de Janeiro: Circuito, 2013. Disponível em: <[http://editoracircuito.com.br/website/wp-content/uploads/2013/10/poesia\\_miolo\\_SAIDA\\_2013-10-07-copy.pdf](http://editoracircuito.com.br/website/wp-content/uploads/2013/10/poesia_miolo_SAIDA_2013-10-07-copy.pdf)>. Acesso em 13 de junho de 2018.

SANTELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2012.

------. NÖTH, Winfried (2001). "**Máquinas semióticas**", in Galáxia – Revista Transdisciplinar de Comunicação, Semiótica, Cultura, São Paulo: educ, São Paulo, p.51-73.

SANTAELLA, Lúcia. **Para compreender a ciberliteratura**. In: **Texto Digital**, Florianópolis, v. 8, n. 2, p. 229-240, jul./dez. 2012.

----- **Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

----- **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal**. São Paulo: Iluminuras e FAPESP, 2005.

----- **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.

----- **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

SANTOS e ARAÚJO, Andreia da Silva e Érica Tavares. **A performance da videopoesia: uma análise de Pessoa de Arnaldo Antunes**. In: **Repositório Digital UNC** – Universidad Nacional de Córdoba. Argentina. 2012. Disponível em: <<https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/2398/12297-32444-1-PB.pdf?sequence=1>>. Acesso em 13 de junho de 2018.

SILVA, Célia. **Manoel de Barros sem margem com as palavras**. In: Fragmentos de Cultura, Goiânia, v. 19, n. 7/8, p. 541-550, jul./ago. 2009. Disponível em:

<[http://biblioteca.ifsul.edu.br/pergamum/anexos\\_sql\\_hom81/00000f/00000f23.pdf](http://biblioteca.ifsul.edu.br/pergamum/anexos_sql_hom81/00000f/00000f23.pdf)>

BARROS, Manoel de. **Cantigas por um passarinho à toa**. Rio de Janeiro: Salamandra, 2003.

SILVA, Leandro; PIRES, Daniel; NETO, Sílvio. **Desenvolvimento de Aplicações para Dispositivos Móveis: Tipos e Exemplo de Aplicação na plataforma IOS**. II Workshop de Iniciação Científica em Sistemas de Informação, Goiânia - GO, 2015. Disponível em: <<http://www.lbd.dcc.ufmg.br/colecoes/wicsi/2015/004.pdf>>. Acesso em: 31 de julho de 2018.

SOUSA, Gisella. **Leitura digital em tela: a hipermodalidade como forma de significação textual**. In: Humanidade Digitais- Leitura e Tecnologia. Assis, Emanuel (org. et al) 87-106 Nupill- UFSC 2014.

TORRES, Rui. **Criação poética em meio digital**. In: **Criação Digital: prática e reflexão**. Santa Catarina: Copiart, 2004. p.9 – 18.

VIEIRA, Tania Regina. **A (re)criação do idioleto mannelês**. Rev. Let., São Paulo, v.49, n.1, p.9-28, jan./jun. 2009.

WIESE, Borges Maíra. **A poesia digital de André Vallias**. Dissertação de Mestrado em Estudos Literários e Culturais. Portugal, 2012. Disponível em:

<[https://www.academia.edu/2954665/A\\_poesia\\_digital\\_de\\_Andr%C3%A9\\_Vallias](https://www.academia.edu/2954665/A_poesia_digital_de_Andr%C3%A9_Vallias)>

Acesso em: Janeiro, 2017.

ZANINI, Walter. **Videoarte: uma poética aberta**. In: MACHADO, Arlindo (org.) **Made in Brasil. Três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural 2007. p. 51-59.