

INTRODUÇÃO

Acredito que para melhor compreender algumas questões sobre a literatura digital, especialmente aquelas concernentes à técnica, é necessário sair da literatura e ir buscar em outras artes perspectivas que a literatura tende a não ressaltar. Para isso proponho um caso na música.

Francisco Tárrega foi um compositor e violonista espanhol responsável por restabelecer o violão como um instrumento de concerto, e por lançar as bases musicais desse instrumento no século XX com composições como *Recuerdos de la Alhambra*, *Capricho árabe* e *Lagrima*. Porém, não se pode falar de Francisco Tárrega sem mencionar outro nome, aquele do *luthier* Antonio de Torres, responsável por dar ao violão a forma e timbre que temos hoje.

Não há como pensar Tárrega sem Torres, ou melhor, não há como ouvir uma composição de Tárrega (ou qualquer violonista posterior) sem ser afetado pelo legado de Torres². Isso porque foi com um violão *Torres*³ que Francisco Tárrega estabeleceu sua obra e, conseqüentemente, o violão moderno.

¹ Doutorando do curso de Pós-Graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina. É membro do NUPILL – Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Lingüística. Defendeu a dissertação de mestrado intitulada *A Interatividade na Poesia Digital*. nonada1@gmail.com

² Isso faz lembrar a noção proposta por Merleau-Ponty sobre a história da arte (fortemente calcada em Hegel), em que uma pintura afeta todos que a veem, ou seja, que uma expressão afeta o todo da expressão posterior; não havendo como repetir um quadro de Vermeer após Vermeer, pois qualquer um que possa copiá-lo tão perfeitamente a ponto de ser identificado com um Vermeer original, não fará uma cópia, mas um “estudo sobre”, ou um “ao modo de” (MERLEAU-PONTY, 1974).

³ O nome virá em itálico quando me referir ao modelo de violão feito por Antonio de Torres, denominado violão *Torres*, evitando assim qualquer mal-entendido.



Imagem 01: Francisco Tárrega



Imagem 02: Antonio de Torres

INTERLIGAÇÃO entre o *luthier* e o músico

Podemos dizer que as construções de Antonio de Torres abrem as possibilidades de composição com o violão, e até mesmo para o surgimento de um novo estilo. Ao optar pela utilização de um violão *Torres*, Tárrega passa a pressupor aquele instrumento nas suas composições. Sua expressão leva em consideração os limites e possibilidades daquela materialidade criada por Antonio de Torres.

Ao mesmo tempo, e acrescentando a isso, os instrumentos de Antonio de Torres levam em consideração os novos tipos de composição que surgem na época. Ele dialoga (por volta de 1850) com o compositor, e também com futuro professor de Tárrega, Julián Arcas, que lhe oferece sugestões para a fabricação de seus instrumentos. Ele experimenta com a construção do instrumento, ele antecipa o que seria necessário para os compositores de sua época (talvez não como especificidade, mas como um plano de possibilidade).

Temos então a relação entre Torres e Tárrega, em que a existência da obra de um se torna intrinsecamente ligada à existência da obra do outro. No caso de Torres, se trata de uma criação técnica. A concepção de um instrumento, a criação de algo que será utilizado para criar. Obras essas (os violões) que tornam possíveis as composições musicais de Tárrega; elas dependem daquele instrumento de uma forma complexa. Em fim, não se pode imaginar a existência daquelas sem este.⁴

O que explícito na relação entre ambos é um convívio artístico não muito comum nas artes literárias, porém, é constante na música (e em várias outras artes). Esta é, no caso da música,

⁴ Obviamente não podemos reduzir as composições de Tárrega a “efeitos” de um violão *Torres*, mas podemos dizer que esse instrumento específico teve um papel na obra de Tárrega.

a de um *luthier* que constrói um instrumento ou altera um instrumento de acordo com as necessidades de composição de um músico. Entretanto, essa relação não é unilateral. Não é apenas o *luthier* que segue cegamente as ordens de um músico. Existe na relação uma articulação em que aquele que constrói propõe um leque de possibilidades dentro das necessidades daquele que toca. A música que irá surgir irá levar em consideração o instrumento fruto desta intersecção.

ARTE e TÉCNICA

O que busco nessa relação entre *luthier* e músico é uma compreensão da técnica na arte digital. Temos a tendência de achar que o meio digital coloca entre nós e o ato de criar – ou o objeto criado – um complexo aparato tecnológico. Como se ele erguesse uma barreira técnica ao ato criativo.

Daí, seríamos tentados a dizer que da mesma forma em que o meio digital interpõe seus meios tecnológicos entre nós e nosso ato de criar, também na pintura isso ocorre com as tintas e papéis, ou que no caso de um violão, este é uma barreira entre nós e a música que intencionamos criar. Mas não é isso que ocorre, pois todos esses aparatos são compreendidos como parte do ato criativo, inclusive o computador que pode parecer como “estranho” a quem cria.

Mas então porque há uma tendência de pensar o computador como algo que se interpõe entre nós e a criação?

Existe um problema que, me parece, consiste em recair num platonismo simplista, tendo sido talvez legado para nós por meio de algumas generalizações do Romantismo, muito rapidamente aceitas. Trata-se de pensar o criador como um ser inspirado e único, que concebe uma criação (como algo quase perfeito e acabado) e daí (de mãos limpas) a transpõe para uma rude materialidade. Temos aí a criação como um passar de uma *res cogitans* para uma *res extensa*. Uma ideia a ser encarnada na matéria, seguindo uma ordem de: primeiro a ideia, depois o objeto. Nada mais longe da realidade. Existe um elemento ignorado por essa concepção, e o fato de ignorarmos esse elemento nos leva a alguns incômodos quando tentamos pensar a criação digital. Esse elemento seria a técnica.

Dois casos a considerarmos:

Um, que à primeira vista pode parecer um contraexemplo ao que tento ilustrar, do escultor norte-americano Tony Smith (veja imagem 03).



Imagem 03: *Asterisko* (1968).

Smith não construía fisicamente suas obras, mas sim concebia o objeto que queria e o encomendava a um produtor. Algo aparentemente comum na nossa era de instalações, em que muitas vezes há trabalhadores que montam aquilo que o artista imagina ou concebe. Mas no caso específico de Tony Smith existia um trabalho de projetar geométrica e materialmente uma forma, existia um fundo tecnológico (e aqui entendamos tecnologia como conhecimento e discurso da técnica) que ele levava para a sua criação⁵.

Outra situação que me vem à mente é aquela do quadro *Battesimo di Cristo* (imagem 04) encomendada Andrea del Verrocchio em que Leonardo Da Vinci, seu aprendiz, tinha o dever de pintar um dos anjos que ficaria ao lado da figura de Cristo.

⁵ Vale lembrar que, entre outras coisas, Smith havia trabalhado como arquiteto e como professor de design.



Imagem 04: *Battesimo di Cristo* (1472-1475).

Na Renascença era comum que os discípulos de um pintor fizessem os retoques ou partes menos importante de um quadro encomendado ao ateliê de seu mestre. Não havia ainda a figura do gênio solitário a criar, mas a de uma criação que se dava no convívio de um ateliê (onde não se limitavam apenas a um estudo de arte, mas abrangiam de pinturas e esculturas a cálculos geométricos e engenharia). No caso, o mestre não só pintava, mas coordenava os pintores aprendizes. Existia uma noção de composição conjunta (apesar de que ela era coordenada por um mestre).

Ambos os casos servem para ilustrar aspectos do fazer artístico que a citada concepção romântica tende a deixar de fora: o trabalho de criação como uma arte técnica (um fabricar técnico), e o ato de criação como um ato conjunto (apesar de que tendemos a pensar estas criações como sendo de um indivíduo e não da coletividade que as fabrica).⁶

⁶ Existe uma diferença entre os dois casos: no de Smith, os construtores não contribuem para a concepção da obra, apenas a entregam como Smith a pediu; enquanto que no caso de Verrocchio, Da Vinci constrói aquele anjo (toma decisões com relação a sua criação).

Existe um costume de pensar o criador como aquele que está num estado mais distante da obra, e que a criação segue de uma forma a transpor uma ideia sempre anterior ao objeto criado. Isso talvez venha de certo desdém da técnica na nossa sociedade. Um desdém pelo trabalho técnico ou trabalho artesanal tão bem explicitado por Sérgio Buarque de Hollanda em seu livro *Raízes do Brasil* (1987)⁷.

O que ambas as obras nos mostram é que a técnica está sempre presente e de uma forma que não pode ser reduzida a uma gênese instantânea (ao modo de um Demiurgo em que pensar é um ato que gera uma criação completa e terminada). Até mesmo no modo de criar de Tony Smith existe uma operação de fabricar um objeto, de arquitetar sua produção.

Quando falo acima que o computador nos aparece como uma distância ou uma mediação entre nós e o ato de criar, ou entre nós e o objeto criado, isso se dá, em parte, porque ele evidencia uma necessidade técnica da criação. Ele evidencia que a criação é técnica. Por isso vemos o ato de criar pelo computador como estranho, porque ele põe em forte evidência uma fase da criação que somos acostumados a ignorar. Logo, o problema não está tanto no computador, mas na nossa tendência de pensar a arte conforme o modo romântico e não nos dar conta de que sempre há uma técnica e um fazer envolvidos no ato criativo.

Outro ponto que nos leva a essa impressão de distanciamento é o fato de que a maioria dos usuários não tem um controle, ou pelo menos uma noção adequada, do funcionamento dessa ferramenta que chamamos de computador. Apesar de usá-lo diariamente, seu modo de operar ainda não é parte de quem o usa. Quando esse quadro desaparece, digamos, com um criador ou artista acostumado ao meio digital, o computador não mais aparenta ser essa intermediação.

HÁBITO

Se existe algo que podemos aprender da criação tanto literária quanto musical é que não existe criação independente da materialidade do mundo. Que a criação se dá no mundo. Para melhor compreendermos isso devemos talvez pensar no que Maurice Merleau-Ponty chama de hábito. Hábito é justamente minha capacidade de expandir meu ser-no-mundo para englobar outros objetos, de tornar procedimentos parte do meu corpo. Ou seja, é uma forma de apreender uma estrutura geral do mundo e torná-la parte do meu ser (MERLEAU-PONTY, 2006).

O hábito é o que permite que eu trace com um lápis ou uma caneta, ou toque uma escala em um violão, sem precisar calcular objetivamente todas as coordenadas do meu movimento

⁷ É de se pensar que exista uma raiz cultural para esse desdém, mas o tópico se tornaria muito extenso para estas breves páginas.

necessário para isso. É o que permite que eu compreenda a ligação imediata entre o que percebo e a ação que tomo (MERLEAU-PONTY, 2006).

No caso da pintura, ele é o que permite que eu pinte sem ter que levar em consideração objetivamente todas as características da tinta que uso (a sua mudança de cor e textura em contato com o ar, como ela se mistura com outras cores, seu rendimento sobre a tela, etc.). Estas características são como que levadas em conta por meu ato de traçar. Obviamente se eu mudar o tipo de tinta ou do tipo de pincel para um que nunca utilizei, e que apresente características diversas daqueles que utilizo, como por exemplo, um pincel chinês de bambu, terei que me apropriar dos funcionamentos específicos daquele instrumento (porém não será como se eu nunca tivesse pegado num pincel, pois existem aspectos comuns a esses instrumentos). Também é o caso de um violonista que pegue para tocar um instrumento novo (como por exemplo, um violão de sete cordas ou, em caso mais extremo, um alaúde). Ele precisará de certo tempo para se familiarizar com aquele objeto e suas nuances. O que não quer dizer que ele mantenha a informação na sua mente objetivamente e aja através da memória ou coisa similar. Não. Habitar um instrumento quer dizer subentendê-lo a própria síntese corporal. Ou seja, aquele objeto não é mais estranho, nem uma prótese ou coisa similar, mas sim parte do meu ser-no-mundo, como parte integral do meu corpo.

Acredito que o meio digital não seja diverso disso. Há nele dois graus básicos de que preciso me apropriar para criar: o do aparato físico do mouse, tela e outros objetos; e o da programação ou o modo de operar do OS (Sistemas Operacionais), softwares, etc. Ambos estão interligados da mesma forma que o meu controle das cordas do violão está interligado com meu conhecimento das relações entre as notas. Devo me propor habitar ambos se desejo criar um objeto artístico utilizando essa ou aquela máquina.

O LUTHIER

Mas sabemos que, pelo menos no meio digital, não é sempre um indivíduo o detentor de todo conhecimento necessário para criar algo (apesar de que existem casos em que o autor se ocupa de todas as partes da produção, como André Vallias e Alison Clifford). Comumente temos um “artista” digital trabalhando ao lado de um programador que dá vida às concepções do dito artista ou poeta digital. Até nos casos em que um indivíduo tem o conhecimento tanto técnico quanto literário/artístico, às vezes o encontramos trabalhando em equipes (é o caso mais comum no meio digital, basta pensarmos em Francisco Marinho, Gilbertto Prado, Xavier Malbreil, Rui Torres, entre muitos outros). Aparentemente o meio digital tornou o aspecto colaborativo mais

presente na literatura, ou melhor, por sua complexidade técnica ele incentiva (quando não torna explicitamente necessário) a colaboração no ato criativo.

Poderíamos perguntar com relação ao estatuto do artista e técnico (ou no caso específico, o programador), o que diferencia um do outro e até que ponto essas duas categorias se mantêm no meio digital (e na arte contemporânea)? Para focar em um caso específico poderíamos nos perguntar: até que ponto uma criação como *Livre des Morts* é uma criação de Xavier Malbreil⁸ ou de Gérard Dalmon?



Imagem 05: tela inicial de *Le Livre des Morts*.

Qual é o autor? Bem, ao colocar essa pergunta ela já se apresenta como um pouco deslocada ou estranha, pois a primeira tela da obra é explícita: *texte* de Xavier, *mise en scène* de Dalmon. Nenhum dos dois criou tudo, e um criou junto ao outro. Talvez tenha havido um predomínio de ideias de um ou de outro, mas não há como pensar a obra como sendo apenas de um deles, nem mesmo como subtrair uma das partes ao todo que é a obra, pois essa só nasce como um ato conjunto e só existe como totalidade que transcende as partes.

Talvez devêssemos expandir um pouco a noção de programador, e compreender que para criar no meio digital, não é possível estar isento de um conhecimento técnico. Ele é necessário tanto para quem programa quanto para quem “cria”. É necessário que o criador digital compreenda minimamente, se não a programação, pelo menos o modo de operar da máquina, que tenha um conhecimento da estrutura geral de operação daquele objeto, muito ao modo em

⁸*Livre des Morts* < <http://www.livresdesmorts.com/> >.

que o *luthier* não necessariamente saiba compor, mas entenda de música, e o compositor não necessariamente saiba como construir o instrumento, mas saiba como o som é produzido, como aquele objeto opera ao seu toque.

LITERATURA e Técnica

O nosso problema com relação à literatura digital, e aqui me refiro a todos das áreas literárias, é que escrever no papel – ou em qualquer dos meios atuais de escrita sejam eles máquinas de escrever ou computadores – gera uma aparente simplicidade técnica, que pode levar ao mal entendimento de que pensar seria igual a escrever. Tendemos a achar que o ato de escrita é equivalente a uma transposição direta de ideias ou pensamentos como se estas fossem antes mesmo de serem escritas. Ou seja, caímos na falácia de pensarmos que transcrevemos o nosso pensamento diretamente⁹.

Por consequência disso, tendemos a conceber a escrita como sempre a mesma, quase como algo atemporal, e ignoramos as mudanças técnicas e materiais, como também os resultados dessas mudanças.

Esquecemos que existe uma técnica de escrever, que escrever já compreende o domínio de um complexo sistema linguístico e que compor uma obra literária é um trabalho técnico. Basta recordarmos o valor dado em tempos antigos à arte da retórica ou os tratados dedicados à arte de engenho de escrever, para lembrar a obra de Baltasar Gracián, como também uma larga tradição que remonta à Grécia antiga e perpassou toda antiguidade clássica, Idade Média, Renascimento, Barroco e assim por diante. Sem contar obras contemporâneas que tornam essa arte técnica mais aparente, como é o caso do *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau, ligado a uma tradição de experimentação literária.

É uma leitura atenta a esses casos que devemos explorar para podermos compreender melhor o caráter técnico da arte literária. Obviamente, isso não significa reduzir a literatura à técnica, mas sim compreender que esta é parte constante e manifesta tanto do ato criativo quanto do ato de leitura. E que, através dessa leitura atenta, podemos perceber que muitos dos problemas que existem em pensar uma literatura digital são gerados por um campo artístico (a literatura) que pouco tem refletido sobre a questão de seu fazer técnico e aceitou muito

⁹ Nem escrevemos diretamente o nosso pensamento, nem o falamos diretamente. Merleau-Ponty, em sua *Prosa do Mundo* (1974), nos mostra que não temos um diálogo pronto ao conversar com alguém, o fluxo de fala se dá de uma forma mais provisória, em que empreendemos uma construção conjunta, sendo montada na medida em que a conversa progride, e mais importante ainda, ela vai sendo formada com o ato de falar, e não como uma construção ideal prévia.

facilmente uma concepção romântica de criação digital a partir da qual se ignora ou tende a menosprezar a técnica como parte da criação.

O que quero é convocá-los a pensar novamente a técnica como arte.

BIBLIOGRAFIA

HOLLANDA, Sergio Buarque de. *Raízes do Brasil*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1987.

MALBREIL, Xavier; DALMON, Gérard. *Livre des Morts*. <<http://www.livresdesmorts.com/>> 2000. Acesso em: 23 de Maio 2011.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

_____. *O Homem e a comunicação: a prosa do mundo*. Trad de Celina Luz, Rio de Janeiro: Bloch, 1974.