



# TEXTO DIGITAL

Revista de Literatura, Linguística, Educação e Artes

## Entre sonoridades, superfícies e poesia digital

*Among sonorities, surfaces and digital poetry*

Ângelo Dimitre Gomes Guedes<sup>a</sup>

<sup>a</sup> Universidade Nove de Julho, São Paulo, Brasil - [angelodimitre@gmail.com](mailto:angelodimitre@gmail.com)

### Palavras-chave:

Sonoridade interior.  
Escritura Digital  
Expandida. Programa e  
Superfície. Intercâmbio  
de linguagens.  
Interdisciplinaridade.

**Resumo:** Apesar de inúmeros receios e críticas despertadas pelas relações informacionais contemporâneas, vários autores têm se aventurado na busca pelas potencialidades interdisciplinares desse cenário e numa criação poética que explore a expansão dos territórios da imagem, da palavra e do som. Mesmo antes do avanço do digital e de outros atuais vetores da comunicação, artistas e pesquisadores já experimentavam escambos entre tais territórios. O presente artigo reúne um grupo de ideias de três autores – Wassily Kandinsky, Vilém Flusser e Wilton Azevedo (homenageado desta edição) – que favorece pensar a transposição dos limites entre meios e linguagens, assim como os rumos da criação poética interdisciplinar. Busca-se com este exercício, um diálogo que abra espaço para novos questionamentos e observações sobre processos criativos que articulem uma escritura capaz de explorar plurais combinações entre visual, sonoro e verbal.

### Keywords:

Inner sonority.  
Expanded Digital  
Scripture. Program and  
Surface. Exchange of  
languages.  
Interdisciplinarity.

**Abstract:** Despite numerous preoccupations and criticisms aroused by contemporary informational relations, several authors have ventured into the search for the interdisciplinary potentialities of this scenario and a poetic creation that explores the expansion of the territories of the image, the word and the sound. Even before the advance of the digital and other current vectors of the communication, artists and researchers already experimented exchanges and mixtures between these territories. This article brings together a group of ideas from three authors - Wassily Kandinsky, Vilém Flusser and Wilton Azevedo (which is honored this edition) - that favors thinking of the transposition of the limits between mediums and languages, as well as the new paths of the interdisciplinary poetic creation. With such an approach it is expected a dialogue that opens space for new questions and observations about creative processes that articulate a scripture capable of exploring multiple combinations of visual, sonorous and verbal.



Esta obra foi licenciada com uma Licença [Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

## INTRODUÇÃO

Uma história contada por Platão e resgatada por outros autores, dentre os quais Eduardo Galeano (2015), diz que Thamus, ao ser presenteado por Thot, com a arte da escrita como a solução para memória e conhecimentos precários, respondeu-lhe defensivamente que isso acarretaria em esquecimento e substituiria verdade por aparência; Thamus disse que ao apoiar-se em uma memória externa, a humanidade poderia registrar, repetir e se inteirar, mas deixaria de recordar, vivenciar e conhecer o mundo ao seu redor.

Este clamor sobre uma superficialização exacerbada pela escrita é sugestivo para se pensar os rumos da humanidade, o desenvolvimento de sua linguagem e as diversas inovações tecnológicas posteriores à transição da oralidade à escrita. Os argumentos de Thamus não parecem desabar, mesmo se considerado o enredamento do mundo contemporâneo. A circulação informacional tem demonstrado muitas modificações correlacionadas à escritura digital. O exame crítico deste conjunto requer ainda considerar outros elementos que afetam sua complexidade, como, por exemplo, a internet e o avanço da automação nas mais diversas atividades humanas.

Pesquisadores, em diversos campos, têm questionado os predicados dessa escritura e sua ressonância na percepção, na aprendizagem, na significação, nas representações, nas narrativas e nos registros memoriais. Ainda que muitos dos discursos sinalizem um mal-estar e um temor (alertando perigos e excessos dos sucessivos avanços tecnológicos), há também quem se arrisque a explorar as virtualidades que a comunicação contemporânea pode entregar a seus interlocutores.

[...] se as imagens de natureza digital marcam um limiar, um início, tal não deve ser entendido como um ponto de ruptura e superação absolutas, mas como um processo que recoloca em transformação o estatuto da imagem em nossa cultura e que faz diferir nossos modos de ver, pensar, sentir, viver e criar imagens. (FATORELLI; BRUNO, 2006, p. 6).

Com o avanço do digital, as possibilidades da relação imagem-palavra-som vieram a despertar cada vez mais interesse. Embora artistas e pesquisadores já perseguissem possíveis parentescos, trocas e fusões intercódigos, o cenário atual parece contar com novas variáveis: emprega-se a escritura binária para criar, gravar e compartilhar qualquer informação visual, sonora ou verbal. Vários outros fatores contemporâneos têm incentivado ainda mais

experimentações, como, por exemplo, processos colaborativos e interativos, que reviram as coordenadas de espaço-tempo na produção artística e impulsionam o intercâmbio de linguagens. Tudo isso aguça artistas a se lançarem no âmago dessa escritura numérica para desvelar um amplo conjunto de potencialidades interdisciplinares à criação. Aventuras que não recuam diante das divisões entre categorias estabelecidas cultural e sensorialmente:

Uma vez que a estrutura interna do código binário dissipa completamente a diferença entre uma letra, uma forma, um som ou um número, os dados introduzidos no computador podem gerar tanto imagens, como músicas, sons ou textos. (GIANETTI, 2006, p. 103-104).

Este artigo propõe um diálogo entre algumas das ideias de três autores que colaboraram para se pensar criticamente a produção e a criação artísticas que transpõem os limites entre meios e linguagens: Wilton Azevedo (e.g. AZEVEDO, 2009; 2010; AZEVEDO; VIGAR, 2013), Vilém Flusser (e.g. 2008; 2011) e Wassily Kandinsky (e.g. 1990; 1990b; 1991; 2013a; 2013b; 2013c). Destaca-se, aqui, que este assunto foi discutido na Tese de Doutorado do autor deste texto (GUEDES, 2016) e, posteriormente, foi objeto de uma comunicação proferida em uma mesa-redonda que também homenageou o Professor Wilton Azevedo<sup>1</sup>.

Comparar algumas ideias selecionadas dos autores supracitados configura um valioso exercício para refletir sobre as potencialidades interdisciplinares da escritura digital e o intercâmbio de linguagens, meios e sentidos. Assim, este artigo pode colaborar com a investigação sobre procedimentos contemporâneos à criação artística.

## **DIÁLOGO CRIATIVO, SUPERFÍCIES E PROGRAMAS: BREVES NOTAS SOBRE VILÉM FLUSSER**

Flusser analisou uma sociedade caracterizada pela presença de aparelhos, de programas e de funcionários. Suas reflexões contribuem substancialmente para examinar as funções sociais

<sup>1</sup> Uma versão simplificada do que havia sido discutido na tese mencionada foi apresentada na ocasião da mesa-redonda e publicada nos anais do evento, em um texto que reuniu as demais palestras que compuseram a mesa (LARA; GUEDES; VARLESI; BELLICIERI, 2017). Ao tomar conhecimento da presente edição da Revista Texto Digital em homenagem ao Professor Wilton, considerei oportuno retomar esta discussão: revisá-la, ampliá-la e lançar algumas novas reflexões sobre as potenciais relações entre os pensamento dos três autores, a fim de pensar os rumos da criação poética e do intercâmbio entre visual, sonoro e verbal. Dialogar ao longo dos últimos anos com o artista, com o professor, com o orientador (do Mestrado e do Doutorado) e, sobretudo, com o generoso e divertido amigo Wilton Azevedo, foi decisivo em minha trajetória e motivo de muita honra. Sou muito grato por todos os ensinamentos e momentos vividos. Compartilhar um pouco a ressonância e os desdobramentos destes encontros, assim como do meu entendimento de algumas de suas proposições, pode estabelecer vias de diálogo e de expansão. Wilton sabia muito bem como jogar com tecnologias a favor de sua poesia. Desbravava com entusiasmo, precisão, muita sensibilidade e forte posicionamento crítico, as potencialidades poéticas, interdisciplinares e anímicas de dispositivos tecnológicos e de seus programas.

das novas mídias e dos novos dispositivos tecnológicos. Neste artigo, considerar-se-ão comentários extraídos, sobretudo, de seu livro *O Universo das Imagens Técnicas: elogio da superficialidade* (FLUSSER, 2008) e amparados numa discussão proposta em um dos seus livros anteriores chamado *Filosofia da Caixa Preta: Ensaios para uma Futura Filosofia da Fotografia* (2011).

Flusser (2011) interrogou prováveis caminhos de uma sociedade em que aparelhos assumiram o lugar das máquinas. Em razão disso, pessoas passaram a agir como funcionários desses aparelhos, restando-lhes apenas a ação de escolher algo previamente gravado em seus programas. Segundo o autor, o fotógrafo pode ser visto como um pioneiro neste jogar: brinca com o programa do aparelho e suas possíveis combinações. Assim sendo, Flusser indica que a análise de sua conduta enquanto funcionário é substancial para o entendimento das relações sociais pós-industriais.

[...] tal homem não brinca com seu brinquedo, mas *contra* ele. Procura esgotar o programa. Por assim dizer: penetra o aparelho a fim de descobrir-lhe as manhas. De maneira que o "funcionário" não se encontra cercado de instrumentos (como o artesão pré-industrial), nem está submisso à máquina (como o proletário industrial), mas encontra-se no interior do aparelho. (FLUSSER, 2011, p. 43).

Flusser (2008) lançou ainda mais perguntas e proposições sobre este universo composto por uma vastidão de imagens técnicas que circulam incessantemente; concentrou-se no enlace superfície-programa e numa série de assuntos interconectados às relações sociais, às imagens e ao desenvolvimento tecnológico. Tentativas de desvendar o que está envolvido no percurso informacional contemporâneo se favorecem de seus escritos. O produtor - qualquer jogador que resolva enfrentar o aparelho – há que lidar com um programa portador de toda informação outrora produzida. Seu gesto, em partes, encontra-se programado: a criação é tida como uma potencialidade latente (sua concretização é prevista no programa do aparelho). Considera-se desta forma o ato de criação como uma espécie de jogar: tentativa de diálogo com informações produzidas anteriormente (com a cultura da humanidade).

Sob tal perspectiva, o jogador garimpa - combina, altera, brinca, etc. – alternativas que resultem em situações pouco prováveis do programa articulado. Arrisca-se, de alguma forma, a fingir prováveis condicionamentos da máquina e, quem sabe, com isso, atribuir mais sentido à sua existência no atual jogo: ser-estar-dialogar-brincar.

deixa de ser visto enquanto criador e passa a ser visto enquanto jogador que brinca com pedaços disponíveis de informação. Esta é precisamente a definição do termo “diálogo”: troca de pedaços disponíveis de informação. No entanto: o “artista” brinca com o propósito de produzir informação nova. Ele delibera. Ele participa dos diálogos a fim de, deliberadamente, produzir algo imprevisto. (FLUSSER, 2008, p. 122).

Gombrich (2007), ao citar como Dürer criou sua famosa xilogravura de um rinoceronte, mesmo antes de contar com o auxílio de fotografias como modelos/referências, revela um episódio especial para se pensar a relação entre cultura e criação. Dürer apoiou-se em informações indiretas somadas à sua criatividade: influenciou-se de relatos sobre dragões. Ainda assim, “a criatura semi-inventada de Dürer serviu de modelo para todas as imagens de rinoceronte [...] até o século XVIII”. (GOMBRICH, 2007, p. 70-71). Tal exemplo se mostra ainda mais impactante se considerado o tempo atual em que, um programa, em posse de informações do que já foi produzido (cultura), integra o desenvolvimento de novas informações, de narrativas e de registros memoriais. É curioso pensar que Dürer talvez chegasse a um resultado distinto caso tivesse visto o rinoceronte presencialmente e se baseasse somente nesse ato. Ou até mesmo se dispusesse de fotografias que oferecessem uma maior correspondência. Isso traz dados para repensar a conexão com o objeto representado nas superfícies, os seus possíveis significados, a função do artista-produtor e o papel de novos dispositivos tecnológicos.

O programa se beneficia da ação do jogador flusseriano toda vez que este procura situações pouco prováveis (FLUSSER, 2008). Esta ação movimentada a circularidade de uma sociedade pós-histórica que fratura uma estrutura linear de acontecimentos. Programas têm como meta a dispersão, isto é, programar a conduta de seus receptores por meio de superfícies que exibem espetáculos que se repetem. Pessoas se deslocam – e se relacionam – por meio destas superfícies programadas para cultivar este movimento. **Espetáculo em loop**<sup>2</sup>.

Essa circulação entre a imagem e o homem forma um círculo de aperfeiçoamento automático. As imagens se tornam sempre mais “fiéis” [...] e nós nos tornamos sempre mais “fiéis” às imagens (comportamo-nos efetivamente conforme o programa). (FLUSSER, 2008, p. 79).

Flusser ainda diz que a classificação e a significação das imagens fundamentadas no repertório sociocultural e linguagens tradicionais só podem ocorrer ao considerar suas

<sup>2</sup> Este termo foi fundamentado nas observações de Flusser e empregado na tese de doutorado do autor do presente artigo (GUEDES, 2016).

superfícies. (FLUSSER, 2008). Em seu enfoque, a finalidade de tais superfícies encontra-se no programa: “significam (apontam) programas calculados [...] decifrar imagens técnicas implica revelar o programa do qual e contra o qual surgiram”. (FLUSSER, 2008, p. 32).

Mesmo com todas as advertências sobre o movimento circular característico do universo das imagens técnicas - que aperfeiçoa continuamente os programas dos aparelhos que regem e programam a sociedade - o autor discute aspectos do diálogo criativo da sociedade telemática. No capítulo “Música de Câmera”, por exemplo, Flusser apresenta argumentos que permitem repensar imagem-som-palavra.

Para o autor, diálogo telemático pode ser entendido como uma forma de improvisação durante a leitura e execução de partituras por músicos. Adicione ainda a hipótese da gravação dessas *performances* para futuros improvisos. Todo esse jogo desloca espaços e tempos. Com isso, Flusser toca numa série de pontos decisivos para vasculhar estratégias e procedimentos envolvidos na criação artística contemporânea: diálogo com a cultura do pensar e fazer artísticos, intercâmbio de linguagens/meios/formas, interdisciplinaridade, processos colaborativos, interatividade, etc.

No significado corriqueiro do termo, não pode mais haver "criatividade". O homem individual será incapaz de criar informação nova [...], mas no significado novo de "criatividade", no significado de produção dialógica de informação eternamente reproduzível (e eternamente memorável), o tempo da criatividade está apenas raiando. (FLUSSER, 2008, p. 140).

## **WILTON AZEVEDO: POTENCIALIDADES POÉTICAS E INTERDISCIPLINARES DE UMA ESCRITURA DIGITAL**

Em um trecho do conto “A Biblioteca de Babel”, de Jorge Luis Borges (2014), o narrador abre espaço para alegorias com uma multiplicidade de relações informacionais que têm sido observadas no mundo contemporâneo. Um exemplo disso pode ser obtido ao comparar a ideia - já citada - de um programa que conhece as informações produzidas anteriormente (bem como do diálogo entre este programa e seu jogador) com a ideia de um universo/biblioteca – cujo limite não parece definido - que revele em si uma infinidade de possíveis combinações para quem se proponha a explorá-lo. A certa altura do conto, o narrador cita como algumas pessoas reagem ao se depararem com um tipo de superfície espelhada multiplicadora de aparências: tais pessoas dizem que, se há justificativa para este truque, certamente não se trata

de um universo ilimitado. O narrador, por sua vez, afirma preferir “sonhar que as superfícies polidas figuram e prometem o infinito”. (BORGES, 2014, p. 137, tradução nossa).

A ideia de uma superfície projetada por um programa que dispõe de um conjunto indefinido de informações, que podem ser combinadas e recombinações de indeterminadas formas, se assemelha bastante ao infinito sonhado pelo narrador do conto e é bem pertinente à investigação sobre dispositivos tecnológicos e programas empregados à criação poética.

Limites para essas combinações talvez até permitam sua verificação antecipada por meio de teoria, mas, na prática, o avanço tecnológico tem expandido continuamente as possibilidades do jogo criativo. Assim, parecem quase inesgotáveis. (MACHADO, 2001). Todavia, não se deve subestimar o impacto nas relações sociais provocado por programas, que se enriquecem a cada gesto de seu jogador (e condicionam a produção de informações). Ainda assim, até mesmo Flusser (2008), apesar de todas as suas advertências, não deixou de abordar potencialidades para o diálogo criativo com as superfícies. Pensar sobre esta criatividade sob as atuais regras parece impor ainda mais desafios.

Várias outras características do digital influenciam este jogo. O fluxo informacional na contemporaneidade, com a presença da internet e da escritura digital se revela um grande emaranhado de pontos interconectáveis desde diferentes coordenadas de espaço e tempo. Dentre muitos fatores, o aumento da circulação de informação produzida, assim como a velocidade com que isso ocorre, aumentam a complexidade em analisar este quadro. Estudos sobre a informática têm se concentrado num amplo conjunto de elementos e fenômenos, tais, como, o hipertexto, a hipermídia, a convergência/intercâmbio de meios e linguagens<sup>3</sup>, processos colaborativos, etc.

Em decorrência disso, a produção de informações e conhecimentos se realiza de maneira cada vez mais coletiva e aberta. Os inúmeros processos de compartilhamento de informação não fixam interlocutores/jogadores exclusivamente como emissores ou receptores de informação; como alguém que apenas possa escrever ou ler. Embora isso, em boa parte, já pudesse ser discutido em circunstâncias anteriores na arte, na literatura e em outros campos do

---

<sup>3</sup> Há de se mencionar também a presença de inúmeras crises que costumam ser apontadas na pesquisa sobre o digital. O aumento da velocidade na produção e na disseminação de informação é um dos vetores que parece contribuir para tanto. Há uma série de questionamentos sobre a credibilidade de informações, sobre a saturação, sobre a criatividade, sobre as possíveis degenerações nas linguagens, etc.

conhecimento, no atual cenário emergem novas possibilidades de interatividade que precisam ser incluídas na análise.

Borràs Castanyer (2005) comenta sobre esse quadro de modificações na comunicação, evidenciadas, sobretudo, pelo avanço da internet. Segundo a autora, o que se tem notado obriga a revisão de muitos pressupostos e a inclusão dos novos espaços e possibilidades, bem como a investigação de como gerenciá-los. A autora reflete sobre a característica transitória do conhecimento nas atuais relações informacionais: uma contínua “construção coletiva do conhecimento baseada no intercâmbio”. (BORRÀS CASTANYER, 2005, p. 31, tradução nossa).

Assim, computadores e seus programas podem ser vistos como imensos arquivos da cultura humana que permitem sua articulação na tentativa de se estabelecer algum tipo de diálogo criativo. O que possibilita uma aproximação à biblioteca do conto de Borges citado no início dessa seção. É como se existisse uma memória artificial constituída por narrativas humano-maquinicas cujos fragmentos – pedaços de informação – são potenciais: um jogo de combinações, recombinações, reconfigurações, etc.

Estas atuais circunstâncias certamente cooperam para se pensar uma escritura que gere signos potenciais e abertos; que possam navegar por múltiplos sentidos. Signos que se expandem e não recuam diante de tradicionais separações entre meios e linguagens. A essa escritura, o artista-professor-pesquisador Wilton Azevedo (2009) atribuiu o nome de **Escritura Digital Expandida**, cuja unidade mínima de informação é conhecida como *bit*.

A ideia de uma Escritura Digital Expandida se destaca na busca de potencialidades poéticas interdisciplinares por meio de um código matemático que não se submete hierarquicamente à palavra. Transpõe muros entre imagem-palavra-som. A discussão sobre a produção e a disseminação de informação atuais não deveria jamais desconsiderar processos que ocorrem no núcleo de seus programas. Dispositivos tecnológicos e linguagens estão abarcados em quase todas as relações interpessoais contemporâneas. Isso reflete, por exemplo, em transmutações num memorial constituído por narrativas geradas por números: memorial humano-digital expandido.



As observações de Azevedo sobre as potencialidades da escritura digital e da ambiência digital<sup>4</sup> fortalecem-se pela interdisciplinaridade e fluidez de sua obra. Azevedo transitou por um encadeamento de linguagens e de técnicas. Desbravou caminhos para a criação poética com dispositivos tecnológicos, o que trouxe novas chaves até mesmo para potencialidades intersensoriais.

A palavra deve ser repensada na sua relação com as técnicas que não apenas convivem com ela, mas que também a fazem aparecer. Referimo-nos ao processo de composição dessas diferentes naturezas entrelaçadas (linguagens), referimo-nos à arquitetura da obra digital. Cabe-nos perceber, nesses objetos, em que medida essa coexistência de verbo, som e imagem, arquitetada por poetas e artistas, abre-nos novas possibilidades de sensibilidade e entendimento em torno das próprias linguagens. (SALES, AZEVEDO, 2012, p. 52).

Em consonância com o trecho acima, considera-se que, ao se referir a quem escreve, a discussão não deveria se quedar apenas no verbal. Sobretudo, quando se examina os aspectos dessa escritura capaz de sintetizar e disseminar signos tradicionalmente vinculados às demais categorias. O código binário está envolvido em praticamente todos os processos de produção e compartilhamento de informações e muitos artistas têm buscado jogar com essa situação e explorar novos procedimentos para criação.

A ideia de Escritura Digital Expandida discutida (AZEVEDO, 2009) pode ser pensada como “um sistema de articulação de signos que vivem em trânsito migratório interdisciplinar no que diz respeito à linguagem como um sistema em expansão”. (AZEVEDO, 2009, p.11). Algo que se nota neste jogo de articulação da escritura digital é que há uma indefinição de onde se iniciam e se concluem os signos, assim como as mensagens. Há um estado potencial e transitório. Trata-se de uma polifonia de signos em movimento de expansão que conseguem cruzar territórios, meios e linguagens culturalmente forjados. Estão sempre acessíveis a uma multiplicidade de modificações, trocas e deslocamentos. Um número indeterminado de interlocutores, situados em variadas coordenadas de espaço e de tempo, podem acessar este jogo. Tais aspectos – inconcluso e volátil - dos signos gerados pela escritura digital, realçam a sua fluidez e as suas virtualidades intersemióticas, intermediáticas e intersensoriais. Azevedo sublinha este movimento e suas oportunidades às artes. Também destaca a importância de

<sup>4</sup> Azevedo & Vigar (2013) dizem que o programar pode ser pensado como o processo de criação de uma ambiência em que os signos se expandem, desafiando qualquer definição de meios, linguagens ou códigos tradicionais. “A ambiência digital em que se dão essas relações é a própria escritura digital expandida *in processing*” (AZEVEDO & VIGAR, 2013, p. 89).

compreender melhor quais os desdobramentos de tudo isso para as narrativas e para os memoriais constituídos a partir da articulação dessa escritura.

Signos que podem se expandir e continuar em expansão, se deslocar por múltiplos caminhos e não respeitar as conhecidas fronteiras que delimitam o espaço dos meios e linguagens tradicionais, pelo menos não como obstáculos que não possam ser transpostos para a sua articulação. (GUEDES, 2016, p. 126).

Embora esta escritura não determine seus signos enquanto palavra, imagem ou som, sua articulação e, sobretudo, sua disseminação, em muitos aspectos, se parece com a vibração sonora e suas múltiplas ressonâncias. Aí reside um pouco da ideia do autor de ambiência digital: uma somatória de ambientes e de signos multivalentes que não findam suas potencialidades. (AZEVEDO, 2009). Wisnik (2014) por exemplo, comenta sobre uma característica do som e da música que ecoa densamente nas relações culturais. Segundo Wisnik (2014, p. 28), embora também circule pelo nosso imaginário, o som possui uma natureza “invisível e impalpável”. [...] A música, sendo uma ordem que se constrói de sons, em perpétua aparição e desapareção, escapa à esfera tangível e se presta à identificação com uma outra ordem do real”. Nas ideias de ambiência digital e de escritura digital expandida, também parece acontecer uma espécie de reconfiguração de um espaço composto por signos em mutação.

Dois conceitos apresentados pelo autor auxiliam o entendimento de como se dá a articulação dessa escritura, além de se aproximar às ideias flusserianas de **programa** e de **superfície**, brevemente discutidas no presente texto: **endossistema** e **exossistema** (AZEVEDO; VIGAR, 2013). O primeiro se refere à escritura binária (0 ou 1): a essência dessa escritura digital. Enquanto o segundo se aproxima à ideia de superfície flusseriana: uma espécie de camada exterior significativa que possibilita vínculos socioculturais de acordo com cada interlocutor.

Além dessa divisão entre um núcleo e sua capa, Azevedo (2009) discorre sobre três níveis de articulação da escritura digital. Ao primeiro, atribui o nome de **Escritura Matricial Digital Legível** e diz que os elementos são categorizados conforme alguma linguagem, código ou meio culturais, fator que permite diferenciar o que é visual, o que é sonoro e o que é verbal. O segundo tipo - **Escritura Digital Matricial Intermediária** - avança um pouco mais além dessas barreiras culturalmente instituídas, isto é, experimenta reposicionamentos, entrelaçamentos e mesclas entre imagem-palavra-som, mas seu revestimento exossistemático ainda reforça tais divisões. Já o último tipo se refere à **Escritura Digital Expandida** e se

liberta das citadas divisões, pois, no núcleo dessa escritura, não há separação, tampouco distinção, entre o que é visual, o que é sonoro e o que é verbal: os signos gerados expandem os territórios das linguagens e eliminam seus limiares.

É verdade que o software não poderia exercer seu poder de leveza senão mediante o peso do hardware; mas é o software que comanda, que age sobre o mundo exterior e sobre as máquinas, as quais existem apenas em função do software, desenvolvendo-se de modo a elaborar programas de complexidade cada vez mais crescente. (CALVINO, 2012, p. 20).

A expansão dos signos gerados com a escritura digital traz para a discussão não só as circunstâncias que levaram a uma determinada programação, mas as transformações que passam a ocorrer no decurso desses signos. Permanecem em expansão, em movimento. Se por um lado a discussão sobre a escritura dessas máquinas costuma ser pautada por um tom mais calculista e objetivo; por outro, todo este movimento demonstra uma iminência expressiva-poética capaz de mover – e de emocionar – os interlocutores que interagem com os produtos de linguagem dessa escritura. Ambas as palavras – movimento e emoção – possuem relações em suas origens. Por que não deveriam pertencer mais ao repertório articulado para examinar as novas mídias, tecnologias e escrituras?

Perseu se sustenta sobre o que há de mais leve, as nuvens e o vento; e dirige o olhar para aquilo que só pode se revelar por uma visão indireta, por uma imagem capturada no espelho. Sou tentado de repente a encontrar nesse mito uma alegoria da relação do poeta com o mundo, uma lição do processo de continuar escrevendo. (CALVINO, 2012, p. 16).

## **SOBRE WASSILY KANDINSKY: TECLAS, SONORIDADE INTERIOR E OUTRAS IDEIAS**

Embora as novas tecnologias da comunicação evidenciem alterações exponenciais para se pensar os limites entre imagem-palavra-som, isto não significa que tais elementos caminharam apenas separadamente até as experiências contemporâneas. Ao longo da história, vertentes artísticas perseguiram inúmeras estratégias para relacioná-los. O caráter mais abstrato comumente atribuído à música provocou inúmeras associações com a imagem e com a palavra. Wassily Kandinsky destaca-se nesse panorama. Sua obra traz ideias, conceitos e provocações que acendem uma variedade de aproximações entre sentidos, formas, movimentos e sonoridades.

Em seu livro *Um olhar no passado* (KANDINSKY, 1991), resgata vários casos de sua vida: sua infância, seus estudos de direito e de etnologia, suas observações em relação à arte e ao espiritual, a decisão em dedicar-se mais à arte, etc. Suas recordações e comentários manifestam sua percepção de detalhes e nuances, um intercruzamento sensorial, um constante diálogo interdisciplinar e um intercâmbio de várias linguagens.

Além das suas obras artísticas, Kandinsky elaborava artigos que tocavam diversos assuntos, como, por exemplo, processos de criação, rumos da arte e da sociedade, música, literatura, pintura, cores, etc. Vislumbrava na arte a guinada da humanidade em direção ao espiritual. Progressivamente, arquitetou um conjunto de ideias e conceitos que contribuíram – e ainda cooperam – para repensar o campo da arte e experimentações poéticas e expressivas. A todo esse percurso de reflexões e partilha, soma-se ainda a trajetória de Kandinsky como professor de uma das escolas mais influentes da história da arte: a Bauhaus. Decerto, sua jornada levanta um rol de potencialidades e conexões. Mostra-se como um chamado à interdisciplinaridade: interlocutores - desde diferentes paisagens e épocas - se aventuram neste jogo.

Algumas pistas sobre o seu processo criativo e possíveis misturas entre visual, sonoro e verbal, encontram-se, por exemplo, em seu livro *Do Espiritual na Arte* e em alguns artigos publicados no *Almanaque Cavaleiro Azul*, organizado por ele e Franz Marc. Kandinsky (1990) dizia que dois elementos configuram uma obra de arte: um conteúdo interior (a sonoridade interior) e uma forma exterior.

No conteúdo interior está aquilo que é fundamental para o processo de criação: a obra de arte produz uma vibração anímica de seus interlocutores. O que atende ao que Kandinsky denominava como **Princípio da Necessidade Interior** é a sonoridade interior da obra, enquanto a forma exterior é um tipo de invólucro, um revestimento desta sonoridade interior. (KANDINSKY, 1990).

A obra é, destarte, a fusão inevitável e indissolúvel do elemento interior com o elemento exterior, ou seja, do conteúdo com a forma. O elemento determinante é o do conteúdo [...] A escolha da forma é, pois, determinada pela necessidade interior. (KANDINSKY, 1990b, p.156).

Para Kandinsky (1990), o sentido absoluto de uma arte se localiza no interior: seu propósito é vibrar a alma. Sob tal perspectiva, não há distinção entre meios e linguagens. O que

materializa e expressa a sonoridade interior é sua forma exterior. Pode-se considerar que esta espécie de capa - esta superfície - é a parte que autoriza alguma significação. Uma série de atribuições de significados e relações, mediante o repertório de cada indivíduo pode ser realizada ao se perceber uma determinada forma. Portanto, o sentido relativo está condicionado a esta camada externa.

É aí que se encontram alguns de seus principais argumentos sobre possíveis relações entre visual, sonoro e verbal: o substancial - o que é absoluto - para a arte é o conteúdo espiritual (a sonoridade interior) que não é portadora de nada em si que permita ser vinculado a alguma dessas categorias. Apesar de Kandinsky observar que cada arte tem seus próprios meios e linguagens específicas, na medida em que esboça algumas chaves sobre o assunto, expõe a ideia de uma **Arte Monumental**: uma obra que entrelaça - em uma mesma composição cênica - sons, formas, cores e movimentos que poderiam ser associados às linguagens estabelecidas no decorrer da história.

Um exemplo disso é a composição cênica de Kandinsky chamada **A sonoridade amarela**. Não parece haver qualquer hierarquia entre as linguagens articuladas, tampouco um itinerário fundamentado em possíveis definições socioculturais a partir da leitura da combinação de formas exteriores. Ao contrário, Kandinsky se beneficia da tradicional procura por significados por parte dos espectadores e passa a jogar/tocar: entrelaça movimentos, palavras, cores, luzes e sons. Experimenta e gera potenciais relações entre o que pode ser percebido por diferentes vias sensoriais. Mantém alguns poucos detalhes que reservam lugar para significações, como uma estratégia para perturbar a recorrente tentativa de classificação. Dessa maneira, Kandinsky aspira amplificar a sonoridade interior dos elementos empregados. O que está em jogo é provocar ressonâncias anímicas. “A necessidade interior torna-se, assim, a única fonte [...] O drama compõe-se do conjunto das experiências interiores (vibrações da alma) dos espectadores.” (KANDINSKY, 1991, p. 142-143).

Em suma, Kandinsky comenta que o artista deve saber escolher ou adaptar a forma ao conteúdo interior para obter a vibração que responda à necessidade interior e, desta maneira, apure o movimento rumo ao espiritual. Nesse jogar, as teclas de um piano são consideradas formas que o artista pode articular; o martelo do piano ao olhar, isto é, ao ato perceptivo que dispara o início da vibração anímica; e as cordas do piano à alma que é vibrada neste processo:

A cor é a tecla. O olho é o martelo. A alma é o piano de inúmeras cordas. Quanto ao artista é a mão que, com a ajuda desta ou daquela tecla, obtém da alma a vibração certa. (KANDINSKY, 1990, p. 66).

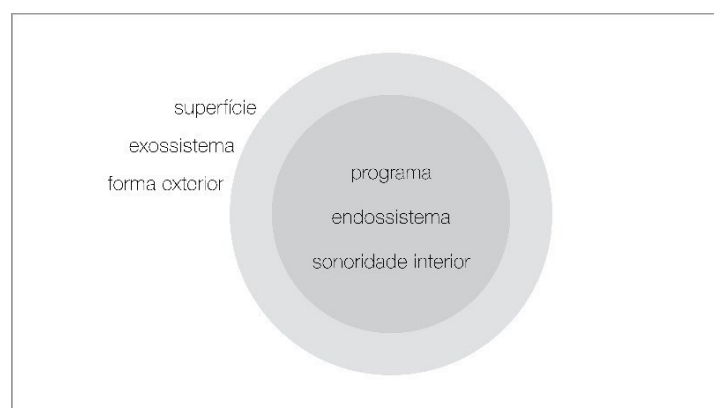
O meio correto encontrado pelo artista é uma forma material de sua vibração anímica, para a qual ele é obrigado a encontrar uma expressão. (KANDINSKY, 2013a, p. 192).

## ALGUNS PARALELOS, MISTURAS E PROVOCAÇÕES

Até aqui foram sequencialmente apresentadas ideias dos três autores que, dentre outras possibilidades, abrem campo para se pensar relações entre meios, linguagens e sentidos. Verifica-se, portanto, possíveis aproximações, convergências e divergências entre as ideias selecionadas que podem provocar mais questionamentos e potencialidades para a criação poética no atual cenário, principalmente, a que explore afinidades entre diferentes meios e linguagens. Esta breve seção frisarà alguns pontos desta discussão.

Algo que se nota de antemão é a presença de um conteúdo interior e de uma forma exterior (**Figura 1**). Vilém Flusser identifica tais partes como programa e superfície. Wilton Azevedo, endossistema e exossistema. Wassily Kandinsky, sonoridade interior e forma exterior. Há uma provável sintonia nas três abordagens em creditar à superfície a possibilidade de classificar a partir do repertório sociocultural dos envolvidos, assim como associar a algum código, meio e/ou linguagem. O sentido relativo citado por Kandinsky só é possível devido a essa camada superficial, enquanto que, em seu núcleo, não há qualquer separação ou distinção entre visual, sonoro e verbal.

**Fig. 1** - Gráfico comparativo de algumas ideias de Flusser, Azevedo e Kandinsky



Fonte: elaborado pelo próprio autor da pesquisa.

Outro detalhe curioso no retrato proposto é que, tanto Kandinsky quanto Flusser, conferiram um sentido especial à palavra composição. Kandinsky (1990) se inspirava no universo da música e usou essa palavra para identificar um dos principais conjuntos de sua obra pictórica. Dizia que por mais que cálculos pertencessem ao processo criativo, a intuição deveria sempre sobrepor a razão. Conforme já registrado, Kandinsky considerava a necessidade interior do artista o principal argumento à criação:

A palavra composição deixava-me profundamente perturbado e mais tarde estabeleci como objetivo na vida pintar uma “Composição”. Essa palavra tinha em mim o efeito de uma prece. Enchia-me de veneração. (KANDINSKY, 1991, p. 83-84).

Vilém Flusser (2008), por sua vez, dizia que o universo da música era computado. Compor e computar equivaliam-se para o autor. “Na imagem técnica música e imagem se juntam, que nelas música se torna imagem, imagem se torna música, e ambas se superam mutuamente”. (FLUSSER, 2008, p. 197).

O futuro jogador, o futuro apertador de teclas, se deixará tomar pela vertigem da criatividade e será engolido pelo seu jogo. Entretanto, não é correto dizer-se que “Se perderá” no jogo [...] será no jogo, no diálogo lúdico com os outros, que o futuro jogador se concretizará sob forma de aventura. (FLUSSER, 2008, p. 140).

Já a ideia de Escritura Digital Expandida, segundo Wilton Azevedo, destaca a articulação de elementos que elimina as fronteiras entre a imagem, a palavra e o som. Signos que reverberam, se expandem e reconfiguram espaço-tempo a partir de sua programação e articulação. O autor destaca, com isso, a “atemporalidade destes produtos de poéticas digitais”. (AZEVEDO, 2009, p. 33).

Assim como as teclas tiveram especial atenção na abordagem de Flusser e no desenvolvimento da computação, Kandinsky, ao explicar sobre o princípio da necessidade interior, relata que o artista deve jogar com as opções de teclas de um piano com intuito de materializar sua sonoridade interior e provocar vibrações na alma. O artista escolhe deliberadamente qual tecla expressará melhor seu conteúdo. E é nesse detalhe que se localiza o absoluto para o processo de criação.

Na análise de Flusser, imagens geradas por aparelhos possuem como finalidade programar seus receptores por meio de dispersão e de repetição de espetáculos. O artista-produtor também delibera: escolhe qual tecla pressionar. Brinca com as opções programadas. Sua ação – previsível no programa - colabora com um movimento circular e dispersivo que configura a sociedade composta por um crescente número de imagens, aparelhos, programas e funcionários.

Azevedo, em meio a este cenário de novos dispositivos tecnológicos e de programas portadores de informações já produzidas, destaca que o papel do poeta e da poesia reside no jogar. Se por um lado Flusser grifa que a produção de imagens é possibilidade inscrita no programa e que resta ao artista buscar aquelas menos prováveis, Azevedo (2009, p. 118) aponta que os signos articulados pelo poeta para compor sua poesia na ambiência digital desbravam travessias imprevisíveis: “Poesia digital nos aparece em rotas de signos, imprevisíveis, de periodicidade intersignica e indeterminada cuja programação ganhará outros terrenos cada vez mais interativos”.

Ao apresentar sua ideia de expansão, Wilton Azevedo destaca a transitoriedade dos signos gerados e as potencialidades de intercâmbio entre visual, sonoro e verbal. Uma escritura matemática cuja natureza é permanecer em movimento e que tem sido explorada por diferentes níveis de articulação. Assim como os outros dois autores, Azevedo concorda que o principal se localiza no núcleo e que é a camada exterior que permite rotular os produtos gerados, mediante linguagens e códigos tradicionais. Além das vantagens à criação poética e às permutas entre imagem-palavra-som, Azevedo também discorre sobre como se estabelecem as narrativas e registros memoriais quando empregada uma escritura cujo programa conhece o que já foi produzido no decorrer da história.



A **Figura 2** revela uma tabela que lista alguns pontos do conjunto de proposições abordado: ideias referentes a um conteúdo interior e a uma forma exterior. Embora os três autores discorram sobre essa divisão, parece haver uma relação bastante complexa entre as duas partes na discussão dos próprios autores. Mesmo correndo o risco de simplificar, o recorte proposto visa organizar os elementos deste retrato para estimular novas discussões sobre o assunto.

**Fig. 2** - Tabela que reúne algumas anotações sobre as ideias de Flusser, Azevedo e Kandinsky

<ul style="list-style-type: none"> <li>• programa <ul style="list-style-type: none"> <li>• caixa preta do aparelho</li> <li>• todas as informações já produzidas</li> <li>• gera a superfície</li> <li>• situações muito prováveis e pouco prováveis</li> </ul> </li> </ul>	Flusser	<ul style="list-style-type: none"> <li>• superfície <ul style="list-style-type: none"> <li>• pontos agrupados gerados por um programa</li> <li>• atribuição de significados de acordo com o repertório cultural</li> <li>• espetáculo que se repete e dispersa a sociedade (comportamento programado)</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• endossistema <ul style="list-style-type: none"> <li>• escritura digital expandida</li> <li>• programa conhece toda a cultura humana</li> <li>• não há diferença entre visual, sonoro e verbal</li> <li>• signos que se expandem</li> </ul> </li> </ul>	Azevedo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• exossistema <ul style="list-style-type: none"> <li>• aponta à sua escritura</li> <li>• aparência/forma exterior gerada pela escritura digital</li> <li>• permite a significação e a classificação dentro de algum meio ou linguagem culturalmente instituída</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• sonoridade interior <ul style="list-style-type: none"> <li>• conteúdo espiritual</li> <li>• resposta à necessidade interior</li> <li>• sentido absoluto</li> <li>• não difere visual, do sonoro e do verbal</li> </ul> </li> </ul>	Kandinsky	<ul style="list-style-type: none"> <li>• forma exterior <ul style="list-style-type: none"> <li>• materialização do conteúdo interior</li> <li>• sentido relativo (atribuição de significados)</li> <li>• meios e linguagens específicos</li> </ul> </li> </ul>

Fonte: elaborado pelo próprio autor da pesquisa.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Questionar qual será a participação humana na produção e na circulação de informação tem sido algo muito debatido; o desenvolvimento de dispositivos cada vez mais automáticos, os

programas que se enriquecem a cada gesto de seus jogadores e a inteligência artificial impactam fortemente todo esse cenário. Neste contexto, a produção de informação nova, considerando-se, inclusive, a criação poética, apresenta-se como possibilidade prevista: produz-se a partir de informações já conhecidas. Uma vez que na atual cena, a produção e a disseminação de informação opera a partir de dispositivos cada vez mais automáticos e com uma escritura que lida com toda a cultura do pensar e fazer humanos, novas narrativas e registros memoriais parecem condicionadas a tais circunstâncias.

A reflexão proposta levanta perguntas para o exercício artístico, como, por exemplo, que tipo de criação interior pode ser pensada no atual momento. Flusser e Azevedo trazem à discussão importantes elementos para se repensar o processo de criação. Apesar das observações de Kandinsky terem buscado uma reaproximação ao espiritual (contrariamente ao distanciamento provocado, dentre outros fatores, pelos avanços tecnológicos e científicos da época), abordar algumas de suas ideias no atual cenário e comparar com o pensamento de autores que viveram e exploraram questões contemporâneas referentes às relações informacionais se mostra bem provocador: imaginar quais seriam suas atuais considerações e como ele se manifestaria sobre esta escritura digital, cujo substancial se encontra no interior e permite muitas relações entre visual, sonoro e verbal (o que talvez acarrete em novas potencialidades à percepção humana e à criação poética). Pensar algum tipo de criação interior na contemporaneidade exige que se inclua na discussão os novos dispositivos tecnológicos e seus programas.

Mesmo com alguns possíveis conflitos nas aproximações propostas, o exercício realizado pode estimular a investigação sobre os processos de criação digital que rompem divisões entre meios, linguagens e sentidos. Flusser, talvez, considerasse que essa seria uma procura por situações pouco prováveis, que surpreendessem o programado. Kandinsky talvez perseguisse um resgate ao absoluto – a uma criação interior – articulando as novas regras do jogo para escolher **esta ou aquela tecla**. Azevedo possivelmente continuaria sua aventura por territórios da criação poética, articulando a escritura digital para a composição de novas poesias digitais e refletindo sobre o arquivo memorial constituído por narrativas contemporâneas. (GUEDES, 2016).

Este artigo buscou estabelecer um diálogo entre algumas ideias de três nomes que contribuíram exponencialmente – cada um à sua maneira – com a pesquisa sobre a criação artística e a relação entre diferentes linguagens. Tal discussão levanta questionamentos e

caminhos para quem se interesse em explorar os desafios e as potencialidades da criação poética contemporânea e da escritura digital.

## REFERÊNCIAS

AZEVEDO, Wilton. Ambiência da escritura expandida. *Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Passo Fundo*, Passo Fundo, v. 6, n. 1, p. 102-112, jan/jun. 2010.

AZEVEDO, Wilton. *Interpoesia: o início da escritura expandida*. Pós Doutorado-Université Paris VIII, Paris, 2009.

AZEVEDO, Wilton; VIGAR, Vivan. Introdução ao Conceito de Endossistema na Escritura Digital Expandida. In: SANTOS, Alckmar Luis dos; SANTA, Vinicius de (Orgs). *Literatura, arte e tecnologia*. Tubarão: Editora Copiart, 2013. p. 87-102.

BORGES, Jorge Luís. La Biblioteca de Babel. In: *Cuentos completos*. Barcelona: Debolsillo, 2014. p. 137-145.

BORRÀS CASTANYER, Laura. Teorías literarias y retos digitales. In: BORRÀS CASTANYER, Laura Borràs. (Org.). *Textualidades electrónicas: nuevos escenarios para la literatura*. Barcelona: Editorial UOC, 2005. p. 23-79.

CALVINO, Italo. *Seis propostas para o próximo milênio*. 3 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

FATORELLI, Antonio; BRUNO, Fernando. Introdução. In: FATORELLI, Antonio; BRUNO, Fernando. (Orgs.). *Limiares da imagem: tecnologia e estética na cultura contemporânea*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2006. p. 49-64.

FLUSSER, Vilém. *O Universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Relume Dumará, 2011.

GALEANO, Eduardo. Escribir no. In: *Espejos: una historia casi universal*. Madrid: Siglo XXI de España Editores, 2015. p. 15.

GIANETTI, Cláudia. *Estética Digital: Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. Belo Horizonte: Editora C/Arte, 2006.

GOMBRICH, Ernst Hans. *Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007.

GUEDES, Ângelo Dimitre Gomes. *Re-visão dos aspectos de linguagem da escritura fotográfica na ambiência digital*. 2016. Tese (Doutorado em Educação, Arte e História da Cultura)-Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2016.

KANDINSKY, Wassily. *Do Espiritual na Arte*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

KANDINSKY, Wassily. A pintura enquanto arte pura. In: *Do Espiritual na Arte*. São Paulo: Martins Fontes, 1990b. p. 155-160.

KANDINSKY, Wassily. *Olhar no Passado*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

KANDINSKY, Wassily. Sobre a composição cênica. in: KANDINSKY, Wassily; MARC, Franz. *Almanaque Cavaleiro Azul (der blaue reiter)*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2013a. p.191-208.

KANDINSKY, Wassily. Sobre a questão da forma. in: KANDINSKY, Wassily; MARC, Franz. *Almanaque Cavaleiro Azul (der blaue reiter)*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2013b. p.136-190.

KANDINSKY, Wassily. A sonoridade amarela. In: KANDINSKY, Wassily; MARC, Franz. *Almanaque Cavaleiro Azul (der blaue reiter)*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2013c. p. 209-227.

LARA, Regina; GUEDES, Ângelo Dimitre Gomes; VARLESI, Rita; BELLICIERI, Fernanda Nardy. Wilton Azevedo: artista-pesquisador-professor: um percurso na cibercultura. In: *IX Simpósio Nacional da ABCiber*, 2016, São Paulo. Anais eletrônicos... São Paulo: ABCiber, 2017.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.

SALES, Cristiano de; AZEVEDO, Wilton. Literatura digital e sua escritura expandida: uma reflexão sobre a obra Volta ao Fim. *Revista Brasileira de Literatura Comparada*, , n.20, p. 49-62.

WISNIKY, José Miguel. *O som e o sentido: uma outra história das músicas*. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

Recebido: 08 de novembro de 2018

Aceito: 03 de dezembro de 2018