



# TEXTO DIGITAL

Revista de Literatura, Linguística, Educação e Artes

## Poética digital onírica – colaboração e rememoração dos sonhos em rede

*Digital dreams poetics – collaboration and remembrance of dreams on the network*

Andréa Catrópa<sup>a</sup>

<sup>a</sup> Universidade Anhembi Morumbi, Brasil - [andreacatropa@gmail.com](mailto:andreacatropa@gmail.com)

### Palavras-chave:

Literatura, tecnologia e design. Literatura eletrônica. Poesia digital. Sonhos. Pandemia de Covid-19.

### Keywords:

Literature, technology, and design. Electronic literature. Digital poetry. Dreams. Covid-19 pandemic.

**Resumo:** Este artigo elabora considerações sobre o papel dos sonhos na vida humana que foram desencadeadas por uma experiência onírica vivenciada no início do período de isolamento social decorrente das medidas de prevenção contra o avanço da pandemia de Covid-19 no Brasil. Diversas pesquisas acadêmicas, nesse período de exceção, reavivaram debates sobre a importância do sonhar, fato que foi percebido e abordado ao longo de épocas distintas e a partir de perspectivas diversas na História da humanidade. A reflexão sobre essa questão impulsionou, também, o processo criativo de um trabalho que alia os campos da literatura, da tecnologia e do design e que se intitula *Oneirografia*. Nele, é possível anotar as próprias memórias de um sonho (ou inventar um novo) e transformá-las em poemas visuais digitais, criados pela colaboração do interator com as ações propostas durante a experiência imersiva, e que podem ser guardados pelo sonhador ou por ele compartilhados.

**Abstract:** This article elaborates on the role of dreams in human life and was triggered by an oneiric experience lived at the beginning of the period of social isolation resulting from preventive measures against the advance of the Covid-19 pandemic in Brazil. During this exceptional period, several academic pieces of research debated the importance of dreaming, a fact that was perceived and addressed throughout different periods and from different perspectives in the history of humanity. The reflection on this issue also boosted the creative process of a work that combines the fields of literature, technology, and design and is entitled *Oneirografia*. There you can write down your memories of a dream (or invent a new one) and turn them into digital visual poems that can be saved or shared by the dreamer.



## Sonhos pandêmicos

Estudos científicos e reportagens diversas, desde o início da pandemia de Covid -19, têm se debruçado sobre um fenômeno muito notado: o aumento do relato de “sonhos anormais” nesse longo período em que grande parte da população mundial tem vivido condições inéditas em suas vidas. As dificuldades sanitárias e econômicas, o medo de adoecer e de perder entes queridos, a relação diária com a redução dos deslocamentos e encontros, bem como a necessidade de modificar os hábitos e de lidar com informações relativas a uma tragédia coletiva certamente afetam a todos nós, desde nossas ações mais exteriores, como hábitos e práticas cotidianas, até as esferas mais íntimas do ser.

Estudantes da Universidade de Toronto, por exemplo, desenvolveram uma pesquisa na qual o resultado foi o relato, entre o *corpus* pesquisado, de sonhos mais vívidos, mas também de um aumento na ocorrência de pesadelos e de episódios noturnos que envolviam o aumento de ansiedade e, também, uma parcela de narrativas oníricas que continham referências às particularidades experienciadas por muitos de nós em nosso cotidiano pandêmico (ELIGH, 2020).

No Brasil, uma pesquisa desenvolvida pelo Instituto do Cérebro da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (ICe/UFRN) demonstrou que os sonhos pandêmicos revelam o sofrimento mental da população submetida à insegurança, ao medo e ao isolamento social. "Dessa maneira, percebemos os sonhos como importante espelho desse mundo interno, demonstrando serem importante fonte de autoconhecimento", declarou a coordenadora da pesquisa, a neurocientista Natália Mota (REVISTA GALILEU, 2020). Além dessa pesquisa, várias outras estão em curso desde 2020 em instituições brasileiras e utilizam colaborações de acadêmicos de Estados distintos e, muitas vezes, oriundos de áreas de atuação diversas, como o cinema, a filosofia, a neurologia e a psicanálise.

Apenas para citar algumas dessas pesquisas envolvendo os sonhos, mencionamos aqui: “A Oniropolítica em Tempos de Pandemia”, desenvolvida pelo Núcleo de Pesquisa em Psicanálise, Educação e Cultura (NUPPEC) da UFRGS junto com a Universidade de São Paulo (USP) e a Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG); “Oniricopandemia”, idealizada pela psicanalista e professora da PUC/SP Adriana Barbosa Pereira, pela professora da FAE/UFMG e cineasta Clarisse Alvarenga e pelo coletivo Canto Torto; “Sonhos confinados”, coordenada pelo professor Gilson Iannini e desenvolvida pelo

Departamento de Psicologia da UFMG e “Inventário de Sonhos 2: Conte seus sonhos”, disponível no site do grupo dos Psicanalistas pela democracia, e organizada por Paulo Endo, Denise Mamede (ambos da USP) e Edson Sousa (UFRGS).

Uma particularidade dessas pesquisas, além do tema comum, é o fato de terem usado majoritariamente plataformas digitais para conectarem as pessoas que delas fariam parte. Compartilhamento de informações via redes sociais e websites, relatos de sonhos via e-mail ou questionários online, reuniões virtuais para colher depoimentos ou para debates de grupos de estudos – grande parte dessa informação partilhada circulou por plataformas como jornais universitários na internet, Instagram, Survey Monkey, Google Forms, Gmail, Facebook, Zoom, Google Meets, entre tantos outros exemplos. O confinamento devido à pandemia gerou essa peculiaridade – a impossibilidade de nos sociabilizarmos para além do núcleo familiar mais próximo e a busca por formas de contato à distância e mediado, invariavelmente, por telas.

Essa distância física, necessária para diminuir o impacto da circulação do vírus na saúde das pessoas e, ainda, no próprio Sistema de Saúde tem consequências ainda imprevisas, mesmo que especulada por diversas áreas das ciências e, também, das artes. Esse isolamento tem demonstrado influências no estado psíquico das pessoas e, em parte, isso poderia ocasionar a alteração nas atividades mentais envolvidas na produção de narrativas oníricas. Por isso, é pertinente nos questionarmos sobre a natureza do sonho e sobre a forma como esse mecanismo da biologia humana é interpretado culturalmente.

### **O sonho como instituição humana**

O líder indígena e escritor Ailton Krenak afirma que o “sonho é uma instituição que admite sonhadores” (KRENAK, 2020, p.19). Essa definição do sonho como instituição aponta para uma dupla articulação constante em nossas vidas, desde tempos imemoriais, entre o mundo da vigília e o mundo dos sonhos. A depender da época, do ambiente geográfico e dos costumes locais, o sonho varia, o que aponta para sua conexão com a comunidade, ainda que seja um fenômeno aparentemente restrito à esfera íntima. Mesmo no que diz respeito à partilha das narrativas oníricas, Krenak (2020) ressalta que esse compartilhamento normalmente se dá entre pessoas de um mesmo círculo de convivência, o que também revela a relação dos sonhos com o afeto.

O contato com o sonhar reveste-se, também, de outros significados quando observamos o registro de relatos de Davi Kopenawa (KOPENAWA, ALBERT, 2015) nos quais os sonhos, e sobretudo o seu acesso ritual via xamãs, é compreendido como uma via de conexão com o entorno que, de outra forma, seria inacessível às pessoas. Em uma crítica aos brancos, o pensador Yanomami aponta uma captura narcísica do sonhar por parte destes, o que afasta essa atividade de sua potencialidade de nos conectar com o que transcende a consciência individual, permitindo a ampliação da percepção do tempo, da natureza e da humanidade em sua dimensão coletiva e interdependente de outros fatores que não apenas a própria projeção egóica sobre o mundo. Contrariamente a isso, o sonhar pela visada dos povos ameríndios pode proporcionar deslocamentos perspectivos efetivos que permitem ao sonhador o contato com outras partes do cosmos e o acesso a dimensões (espirituais e animais) reveladoras de conhecimentos que podem alterar a realidade (VIANNA, 2016).

Ainda que distante dessa concepção do sonho como uma aproximação epistêmica, tanto do mundo físico quanto do mundo anímico, que é comum a muitos povos indígenas da América, observamos que alguns povos ocidentais e orientais da Antiguidade (como os gregos, os assírios e os mesopotâmios) interpretavam o sonho como uma forma de conhecimento passível de ampliar a percepção individual restrita aos sentidos e aos dados factuais encadeados pelo pensamento lógico. Um dos mais conhecidos textos que restou desse período, datado do século II d.c., é a *Oneirokritica de Artemidoro de Daldis* (FERREIRA, 2014), único exemplar que restou do gênero das tradições onirocríticas, voltado à interpretação dos sonhos com vistas à extração de presságios. No entanto, nem todos os sonhos prestariam-se a esse fim, já que, de acordo com Jonathan Crary:

Aristóteles e seus contemporâneos, assim como a maioria das sociedades pré-modernas, criaram distinções qualitativas entre os tipos de sonhos – por exemplo, entre aqueles que pareciam repetir as emoções e eventos do passado recente, e os mais raros que pareciam ter força profética ou de revelação. Apesar da diversidade de concepções desde a Antiguidade até os anos 1500, aceita-se quase universalmente que o sonho é intrínseco à vida dos indivíduos e das comunidades. Apenas no século XVII a particularidade do sonho começa a ser marginalizada e cair em descrédito: ele não pode se amoldar a concepções da vida mental baseadas na percepção sensorial empírica ou no pensamento sensorial abstrato. (CRARY, 2016, 114)

Modernamente, porém, o sonho passou a ser compreendido, cada vez mais, como fruto de percepções e inquietações individuais. Sigmund Freud (2019) enfatiza, em sua obra *A*

*Interpretação dos Sonhos*, publicada na virada do século XIX para o século XX, a relação da atividade noturna do sonhador com desejos inconscientes mesclados aos resquícios do dia, combinando-se de maneira que, por recursos como deslocamento e condensação, acabam adquirindo uma forma muito peculiar de comunicar-se com nosso consciente. Se, para Artemidoro, a onirocrisia (técnica de interpretação dos sonhos) permitia extrair mensagens e presságios para o futuro, para Freud (2019), o sonho não é um oráculo dos deuses, mas traz indícios de um desejo que, irrompendo como forma velada pela linguagem onírica, revela uma expectativa de satisfazer-se no porvir. A censura do consciente operaria de alguma forma, mesmo quando dormimos, e a insólita linguagem onírica visaria, por sua estranheza, nos proteger do contato direto com informações que, transmitidas de maneira direta e objetiva, talvez não pudéssemos suportar.

Contemporaneamente Sidarta Ribeiro (2019) propõe um elo entre o viés psicanalítico e a abordagem científica dos mecanismos oníricos, negando-se a concebê-los como uma mera função biológica (que, segundo ele, havia norteado muitos dos estudos da área até a década de 1990) e buscando estabelecer os seus vínculos atávicos com a espécie humana. O neurocientista utiliza exemplos tanto de pesquisas feitas no âmbito de laboratórios e de hospitais para detectar os efeitos dos sonhos no cérebro, quanto experiências de povos ameríndios, como os xavantes e o mapuches, com o sonhar como ferramenta de acesso a informações ocultas para os entes despertos. Em seu livro, Ribeiro (2019) define o sonho como um oráculo probabilístico, em que simulacros de eventos passados conjugam-se com expectativas futuras em narrativas associativas, que permitem ao sonhador realizar simulações que, de alguma maneira, o preparam para a vida.

### **Novo normal e a emergência dos afetos**

Se levarmos em consideração o breve resumo feito acima sobre algumas percepções acerca do sonho e da atenção crescente que esse fenômeno cotidiano recebeu de pesquisadores acadêmicos durante a pandemia de Covid-19, podemos nos questionar sobre a importância dessa atividade em nossa vida nos últimos meses. Previsões sobre o “novo normal” mostram-se incertas: por quanto tempo ficaremos afastados das práticas outrora habituais de convívio e sociabilidade? Haverá pandemias cíclicas no futuro? Essa realidade poderia, de alguma forma, explicar o porquê de vivermos a pandemia de sonhos relatada por tantos pesquisadores?

Patrick McNamara (RENNER, 2020) pondera que, comumente, processamos emoções e sentimentos extremos durante a fase do sono REM, e o estresse e a angústia vividos constantemente por grande parte da população mundial nos dois últimos anos estaria relacionado a esse aumento de relevância dos sonhos. Segundo diversos psicanalistas e acadêmicos que conduziram pesquisas durante a pandemia, em instituições como Harvard University, Associazione Italiana di Medicina del Sonno e Centre de Recherche en Neurosciences de Lyon (RENNER, 2020), estes passaram a ser mais lembrados, levados à conversa com os amigos, mas, também, às sessões de terapia. Ainda de acordo McNamara, professor de neurologia na Escola de Medicina da Universidade de Boston, sinais e reações neurobiológicas que produzem sonhos são semelhantes aos desencadeados por drogas psicodélicas<sup>1</sup>, que ativam receptores nervosos e desligam uma parte do cérebro chamada córtex pré-frontal dorsal. O resultado é uma espécie de “desinibição emocional”, em que emoções inundam a consciência, especialmente durante o estágio de sono do movimento rápido dos olhos (REM), quando normalmente sonhamos.

Assim, a indefinição generalizada sobre nosso porvir, não só de uma perspectiva individual, mas como coletividade, traz sentimentos intensos para a humanidade. Curiosamente, os sentimentos afloram nessa temporada atípica de uma maneira também insólita. Diversos teóricos relacionam a emergência do pós-moderno com uma atenuação da intensidade dos afetos: Gilles Lipovetsky (2005), nos clássicos ensaios sobre o tema que compõem *A era do vazio*, aponta para o narcisismo crescente na pós-modernidade relacionando-o a uma desafecção dos indivíduos em relação às utopias coletivas e celebrando um modo de vida no qual o real é dessubstancializado e, em certa medida, submetido às percepções do Eu. A essas formulações de Lipovetsky a respeito da falta de ênfase sobre os elos comunitários, redigidas inicialmente em 1983 e, portanto, antes da disseminação dos computadores pessoais e da popularização da internet, podemos acrescentar a ampliação dos paradoxos, afirmados pelo filósofo francês, entre

---

<sup>1</sup> Curiosamente, os sonhos xamânicos dos ameríndios são potencializados pelo consumo de drogas alucinógenas. Tecer considerações aprofundadas sobre esse fator excede nossa competência e, também, os objetivos deste artigo, no entanto, é interessante observar esse aumento da importância dos sonhos para uma parte da população urbana vivendo as atribulações de uma pandemia como um ponto de contato, de certa forma, com a percepção que povos ameríndios têm do sonho como uma forma de contato com a alteridade.

personalização extrema e concomitante controle exacerbado das almas e dos corpos conforme o capitalismo foi manifestando novos contornos.

O processo de globalização colocou os teóricos diante da necessidade de dar conta, sob novas perspectivas críticas, da reconfiguração cultural e política da ordem mundial.

O capitalismo, que até o fim dos anos 1980 foi tratado como o vilão conceitual por excelência do mundo acadêmico – especialmente na Europa e na América Latina – precisava, diante da crise das utopias de esquerda do século 20 e dos modelos revolucionários tradicionais, ser reavaliado. Não por acaso, desde meados dos anos 1990, vêm sendo formuladas definições de diferentes matizes ideológicos sobre o tema.

Para o sociólogo espanhol Manuel Castells, autor do referencial *A Sociedade em Rede*, vivemos hoje um capitalismo informacional e baseado na produção, consumo e circulação de informações. Para Antonio Negri e Maurizio Lazzarato, o que vigora é um capitalismo cognitivo, em que a posse do saber é a riqueza (e não mais a posse do trabalho do outro). Até Bill Gates arriscou o seu conceito - capitalismo criativo - conclamando os grandes empresários a investir parte de seus lucros em atividades sociais. (BEIGUELMAN, 2012, s.n.)

A essas últimas observações, Giselle Beiguelman (2012) acrescenta a fase do “capitalismo fofinho”, no qual a autora verifica, entre outros traços característicos, a utilização aplainadora do design de informação como uma maneira de suprimir o debate de contrários e de eliminar os conflitos que pudessem levar a discussões mais amplas e abrangentes. Deslizar, curtir, polemizar, lacrar nas redes, participar de ativismos virtuais assinando petições online. Foi reduzida a isso a ciberutopia das redes, que prometia unir pessoas de diferentes cantos do mundo e permitir o acesso democrático ao conhecimento ilimitado?

Em outro texto, Beiguelman (2020) observa como essa lógica, aplicada às vivências da pandemia e às suas restrições de circulação geográfica, define a *coronacity* como uma cidade sedada e sedentária, na qual prevalece o “individualismo conectado”, mediado pelo compartilhamento voluntário de dados e sua captura por mecanismos de vigilância privatizados pelas grandes corporações de tecnologia. Isso, é claro, para quem pôde respeitar o isolamento social o que, claramente, não foi uma realidade para grande parte da população nos diferentes cantos do mundo.

Mas podemos especular se o atrito entre esse questionável estímulo de compartilhamento frenético de informações, típico de uma cultura digital, e o paradoxal encorajamento de recolhimento e de isolamento físico, para fins sanitários, não poderia provocar oportunidades de interessantes curtos-circuitos em nossa percepção. Ou seja, se o panorama no qual estivemos imersos nos últimos meses não poderia ser o início de um rompimento com uma série de “certezas” que vinham se delineando desde fins do século XX, tais como: a inexistência de um interesse coletivo por pautas políticas definidas rigidamente como sendo de esquerda ou de direita; a crença no hiperindividualismo e na autodeterminação como bálsamo contra a estagnação determinada por âncoras geográficas e familiares e a desconfiança sobre a importância do Estado para a implementação de políticas públicas, só para citar algumas. Isto porque os elos entre as nações e o papel do Estado, em uma tragédia global como a que vivemos, relativiza certas pretensões neoliberais que desconsideram as conexões entre homem e natureza, norte e sul global (SANTOS; MENEZES, 2010).

A reavaliação de nossa relação com o consumismo também pode ter sido estimulada por essa situação recente: inicialmente, relatos de medo do desabastecimento levou muitas pessoas a correrem para os supermercados e a estocarem víveres. Posteriormente, porém, fomos separando a concretude da experiência atual de seus presságios veiculados, há tantas décadas, pelo cinema-catástrofe. Essa aceleração ansiosa do ritmo das compras e, posteriormente, o movimento contrário, de questionamento do consumismo e de nossas práticas cotidianas mais corriqueiras propiciaria, potencialmente, a reflexão sobre nossa relação com o desperdício de maneira mais ampla. Como temos gastado nosso tempo, onde temos projetado nossas expectativas e de que forma somos, em maior ou menor escala, cooptados a estarmos sempre ativos nas redes que, em parte, alimentam o capitalismo informacional?

Jonathan Crary (2016) chama a atenção para o avanço do capitalismo em todas as esferas de nossa vida, em uma ascensão ao modelo *non-stop*, que opera vinte e quatro horas por dia, sete dias por semana. Esse avanço, porém, encontraria uma última fronteira: o sono, que interrompe a vigília e, ao menos enquanto estamos dormentes, retira-nos, por algumas horas, da esfera da produtividade e das aquisições disponíveis para nós à distância de um clique. O sono seria, assim, um obstáculo ainda a ser superado pelo capitalismo, por reservar a cada um de nós um tempo que não pode ser convertido em valor quantificável.



Decorreria daí, também, a diminuição do interesse pelos sonhos que foi sendo verificada ao longo do século XX, com exceção da atenção que lhes foi conferida pelos artistas envolvidos com o movimento surrealista e que foi mal compreendida pela esquerda tradicional, condenando esse interesse pelo elemento onírico como uma forma de escape à realidade. No entanto, o ensaísta e professor da Universidade de Colúmbia afirma que se “os sonhos são veículos de anseios humanos, talvez estes sejam a expressão do desejo insaciável que leva as pessoas a vencer o confinamento isolador e privatizante do eu” (CRARY, 2016, p.118).

### **Sonhário de Praga e os desdobramentos de um processo de criação artística**

Essas breves reflexões, entre tantas outras, fizeram parte da construção de um projeto artístico que se iniciou em março de 2020. Assim como os exemplos percebidos por pesquisadores de diversas universidades, também tive alterações na qualidade de meu sono e de meus sonhos, com episódios de insônia e pesadelos constantes. Porém, ainda antes que as restrições de circulação devidas à pandemia chegassem ao Brasil, mas quando o coronavírus já vitimava muitas pessoas ao redor do mundo e os casos de Covid-19 cresciam no país, tive um sonho que foi na direção oposta dessas experiências desagradáveis. A experiência noturna vívida e cheia de detalhes curiosos permanecia em minha mente quando acordei e, ainda, nos dias posteriores. A emergência do isolamento social contribuiu para que – impedida de realizar diversas atividades cotidianas a que estava habituada - eu pudesse dedicar um tempo extenso a pesquisar temas relacionados ao próprio sonho que tive, bem como sobre os sentidos do sonhar e sua utilização como impulso para a criação artística. A partir daí, participei de alguns congressos acadêmicos nacionais e internacionais apresentando os resultados desse processo e, em dezembro do mesmo ano, publiquei um texto que resumia essa experiência até aquela etapa:

O design de projeto conceitual que provisoriamente denominei “Sonhário de Praga” partiu de um sonho e prosseguiu, em um primeiro momento, com o auxílio de mecanismos de busca na Internet. Como a narrativa onírica tinha, originalmente, coordenadas geográficas específicas – no sonho, eu era informada que estava na capital da República Tcheca -, o primeiro movimento foi procurar estabelecer se havia algum paralelo entre os espaços e marcos históricos sonhados e a realidade, com destaque para um prédio medieval, um relógio mecânico que ficava em uma torre e uma estufa repleta de carregamentos de laranjas. (...)

Após esse início intuitivo, houve, de minha parte, um interesse súbito de transformar todas as informações coletadas e o entusiasmo que a pesquisa me trazia em um projeto artístico, mas, pouco a pouco, fui questionando esse empenho. Posso afirmar que, nessa etapa, encontrei internamente resistência a me abandonar em um regime de produção artística tão distante de minha realidade cotidiana. O que Praga no século XVI poderia ensinar a mim, uma mulher que vive em um país latino-americano, cheio de adversidades sociais e econômicas, no século XXI?

Foi então que me voltei a pensar sobre a validade do sonho como um método de conhecimento e autoconhecimento. (CATRÓPA, 2020, p.66)

Assim, se em um primeiro momento me concentrei em buscar os sentidos de um sonho em particular, posteriormente, essa busca foi deslocada para questões mais amplas relacionadas ao sonhar e sua relação com um momento crítico para a humanidade. Não só o tema da pesquisa teve, a partir daí, uma abertura para questões que transcendiam um episódio íntimo, como, também, o processo criativo tornou-se colaborativo pois, em janeiro de 2021, convidei o programador Felipe Mariani para desenvolver um trabalho intitulado *Oneirografia*. Este busca fomentar a reflexão e o compartilhamento dos sonhos, a partir de uma mediação digital que se baseia no seguinte percurso: 1) relatar aspectos de um sonho ou pesadelo vivenciado; 2) imergir em um ambiente 3D que simboliza a experiência onírica; 3) coletar palavras que possam, porventura, representar imagens ou vocábulos relacionados àquele sonho ou pesadelo relatado no formulário inicial; 4) acessar um e-sonho criado a partir da combinação dos elementos escolhidos e relatados; 5) recriar esse e-sonho a partir de combinações aleatórias desses elementos, acrescidos de outros *presets* que foram incluídos na programação; 6) baixar o e-sonho (como imagem) para compartilhá-lo ou simplesmente guardá-lo na memória de seu computador.

### **Rememorar os sonhos pela escrita, recriá-los por meio de restrições**

Ao acessar a página online na qual *Oneirografia* está disponível, o interator primeiro deverá escolher entre três línguas: espanhol, inglês, português. Em seguida, receberá uma mensagem de boas-vindas na língua preferida. Apesar de as orientações de navegação estarem restritas a esses idiomas, quando, na etapa seguinte, for necessário preencher um formulário com informações sobre uma experiência onírica, é possível produzir esse texto em qualquer vernáculo que utilize o alfabeto romano. Nessa etapa, espera-se que a obra

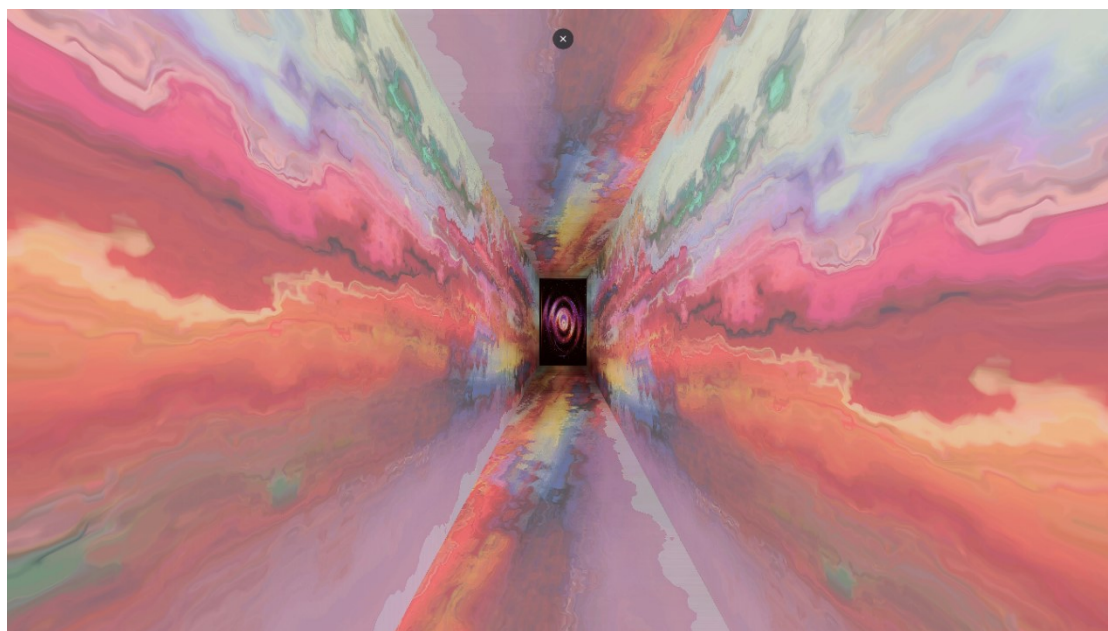
funcione como uma espécie de diário do sonho (Fig.1), no qual o interator tem a possibilidade de registrar suas palavras em até 300 caracteres, divididos em três campos de 100 caracteres cada. Para avançar para o próximo passo, é preciso escrever algo, ao menos uma letra, em todos os campos. A ideia é estimular o usuário a passar um tempo refletindo e buscando recuperar suas experiências oníricas, por isso, não é possível avançar na obra sem completar esse passo.

**Figura 1** – Formulário para preenchimento com a memória dos sonhos do interator.



O formulário, intitulado "ONEIROGRAFIA", apresenta o subtítulo "(do grego oneiros, relativo ao sonho + graphein, relativo à escrita)". O texto principal solicita: "Conte-nos algo sobre os seus sonhos. Lembre-se das sensações e imagens de seu sonho. Agora descreva-o em três frases (até 100 caracteres por frase)". Abaixo do texto, há três campos de entrada de texto, cada um com o placeholder "Escreva Aqui...". O formulário está sobreposto a uma imagem de fundo abstrata com cores vibrantes e texturas orgânicas.

A partir daí, é preciso escolher entre a porta do sonho, ou a porta do pesadelo. Essa opção determinará algumas modulações como paleta de cores, filtros a serem usados nas imagens geradas e a sonorização dos ambientes. A porta se abrirá e haverá a navegação por um corredor (Fig.2) que separa o interator do mundo da vigília, no qual se faz escolhas conscientes e racionais (preencher um formulário, eleger uma porta) para o universo onírico, onde as ações serão mais sensoriais e intuitivas. Esse universo é constituído por um ambiente 3D imersivo, em que a navegação segue a estrutura dos games, ao permitir controle da movimentação da personagem em primeira pessoa, mas não traz regras explícitas sobre quais objetivos devem ser atingidos. A intenção é que a exploração desse campo ocorra de maneira contemplativa, ainda que ele permita o acesso a dois elementos-chave da obra: 1) a mensagem do oráculo; e 2) o caça-palavras, que leva o interator, por fim, a ter acesso ao seu e-sonho.

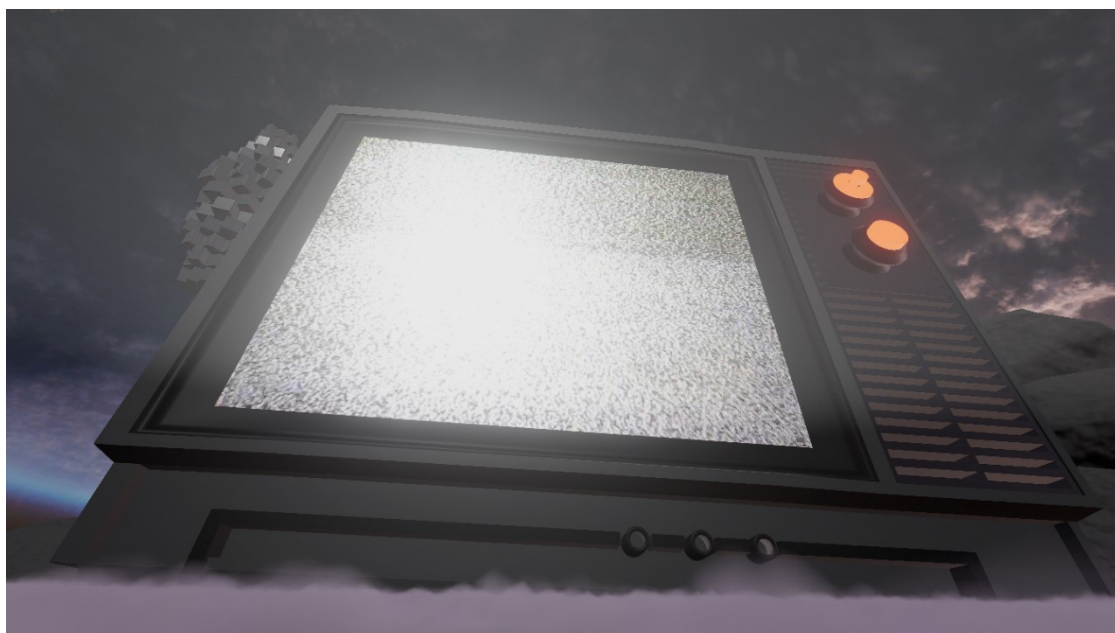
**Figura 2** – Corredor que leva o interator para o mundo do sonho.

O ambiente 3D tem uma importância central para *Oneirografia*, e alia a estética dos games<sup>2</sup> à experiência do sonho. Nesse sentido, a navegação no ambiente, ainda que contenha algumas dicas para o interator, não busca uma jogabilidade convencional. Os princípios que organizaram a criação e a construção desse espaço foram pensados para recriar digitalmente a sensação de falta de controle que temos ao sonhar, bem como a atitude de deixar-se levar pelas experiências, usual para os sonhadores. Para acessar a mensagem do oráculo, por exemplo, o interator precisa ligar um aparelho de televisão (Fig. 3) que está fixo no cenário, ainda que essa ação não seja um pré-requisito para seguir adiante. Dessa forma, a experiência no ambiente pode compreender ou não o contato com esse recurso poético, sem prejuízo da navegação.

---

<sup>2</sup> Para uma abordagem da relação entre games e arte, que transcende o propósito deste artigo, mas que pode ser interessante para embasar a discussão de obras digitais como *Oneirografia*, consultar o texto de Santaella (2017).

**Figura 3** – Aparelho de TV que, quando é ligado pelo interator, mostra a mensagem do oráculo.



A mensagem do oráculo é um poema combinatório composto de seis variáveis, cada qual com dez opções distintas, o que torna a repetição de uma composição pouco provável de acontecer. Além disso, no código, há uma interdição à reiteração de um poema exatamente como foi veiculado em sua última configuração, o que diminui ainda mais essa probabilidade de um usuário ler um mesmo poema. O título da composição sempre repete a estrutura “(variável) manda um recado”, e, no local dessa primeira variável, temos dez opções: Oráculo, Fântaso, Jurupari, Artemidoro, Kerepiyua, Freud, Maya, Xoaltentli, Hipnos, Morfeu, Ícelo e Nix. Essas palavras representam personagens ou divindades relacionadas ao mundo dos sonhos em diversas culturas. A mesma lógica permutacional se mantém no restante da formulação do poema, que além do título, é composto de outra três linhas e mais cinco variáveis.

Versões do poema, em uma das três línguas escolhidas para a navegação, podem surgir na tela da TV se o interator clicar no botão ligar. Nesse caso, há o acionamento de um mecanismo de TTS (text-to-speech), e o poema também não só aparece por escrito, como é ainda sonorizado com a voz sintética calibrada para que não tenha uma representação realista, mas afetada pela atmosfera onírica do entorno. Para sair do ambiente, é necessário seguir a pista das esferas brilhantes que se encaminham para um determinado ponto: o Grande Olho, que se desloca para sempre observar os movimentos do interator.

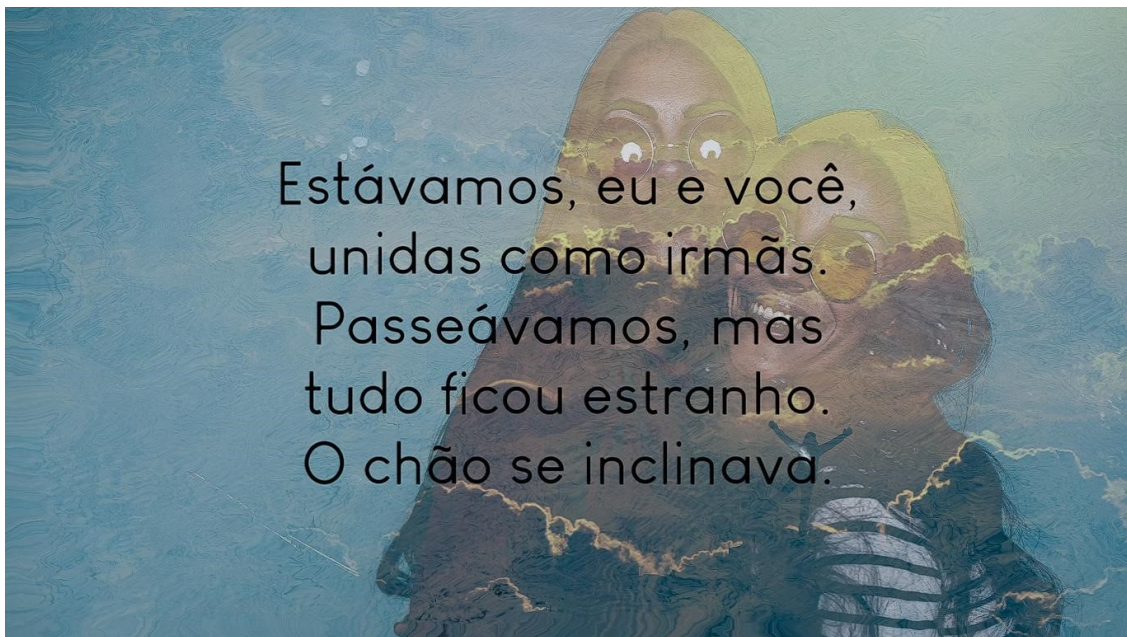
Ao clicar nessa imagem, o usuário é transportado para uma esfera 3D, no qual está o caça-palavras.

Na transição entre os ambientes, surgem as instruções: “capture três palavras que se relacionem com seu sonho ou pesadelo”. Nessa etapa, há uma quantidade determinada de substantivos concretos e abstratos que devem ser escolhidos por sua relação de proximidade com o e-sonho que o interator quer representar ou criar. O cenário de fundo, uma paisagem celeste, varia de acordo com a navegação do sonho ou pesadelo, configurando-se como dia ou noite, e diante dele a disposição dos termos é rearranjada aleatoriamente a cada vez que há um ingresso na esfera. Essa instabilidade no posicionamento das palavras e sua quantidade limitada, diante das possibilidades infinitas do sonho, leva o usuário a um novo momento contemplativo. Na construção da linguagem onírica operam mecanismos de condensação e de deslocamento, que deformam as mensagens do inconsciente para que elas se tornem suportáveis para o sonhador. No caça-palavras (Fig. 4), é preciso escolher entre um número reduzido de termos, talvez imprecisos em relação à experiência do interator, para dar forma visível ao universo sonhado, e torná-lo um e-sonho que se pode guardar ou compartilhar.

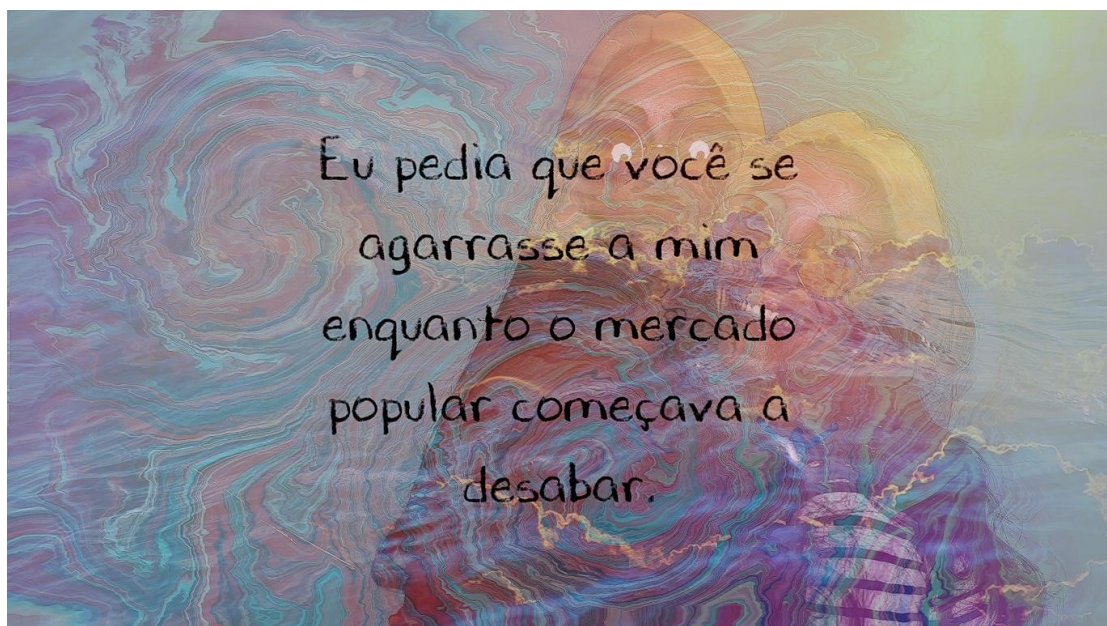
Inicialmente havíamos considerado conectar o programa a um buscador de palavras, o que deixaria aberta a conexão do interator com esse mecanismo no momento da seleção dos termos que puxariam imagens para compor o e-sonho. No entanto, ao sonharmos, mesclamos nossas próprias lembranças a impulsos e desejos inconscientes (se evocarmos a perspectiva freudiana), o que nos traz mensagens oníricas que parecem fugir de nosso controle ou de nossa vontade. Além disso, criar uma memória do que foi sonhado depende de diversos fatores, e quando tentamos relatar um sonho, frequentemente nos deparamos com os limites de uma narrativa lógica e convencional para representar a linguagem onírica. Refletindo sobre isso, mostrou-se mais adequado criar uma lista de substantivos concretos e abstratos e, a partir disso, um banco de imagens dividido entre imagens que pudessem representar sonhos ou pesadelos. Ao invés de simplesmente digitar uma palavra e ter automaticamente a representação imagética desse termo, o usuário de *Oneirografia* terá que caçar palavras que flutuam ao seu redor, contentando-se com a inexatidão que os termos existentes possam representar em relação ao sonho experienciado, pois considera-se a impossibilidade de narrarmos nossos sonhos de maneira precisa. Após selecionar três palavras, surge para o interator o botão “criar”. A partir daí, ele só precisa aguardar que



**Figura 5** – Exemplo de um e-sonho, gerado a partir do texto do interator, e associado às imagens selecionadas por meio do caça-palavras.

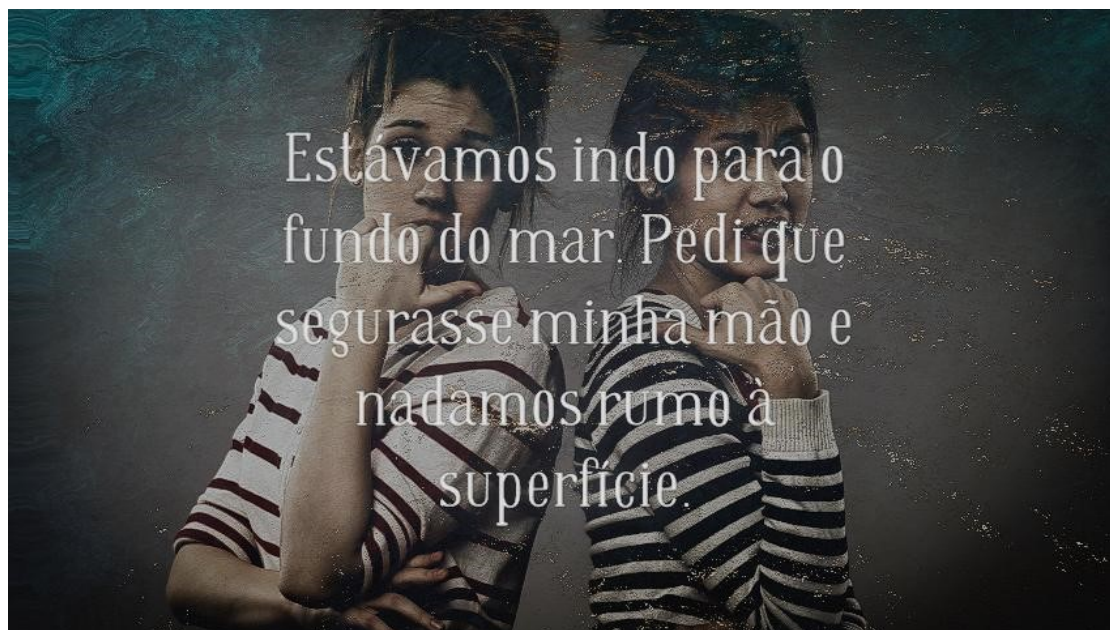


**Figura 6** – E-sonho gerado na mesma navegação que criou a figura 5, acessada via a porta do sonho.





**Figura 7** – E-sonho gerado em uma nova navegação que, embora tenha variáveis semelhantes às utilizadas para criar as figuras 5 e 6, aqui foi acessada via a porta do pesadelo.



### Considerações finais

Ao redigir estas considerações, que poderiam tomar o rumo de uma recapitulação e de um enlace burocrático, opto por dar-lhes um cunho pessoal e, talvez, a partir desse relato, estabelecer um fio condutor para um artigo que se inicia investigativo e vai adquirindo, em seu final, um caráter mais descritivo. Não por acaso, abandono o computador e pego uma folha de rascunho e uma caneta azul. Gosto do caráter coreográfico que a escrita manual ganha em comparação à digitação de letras que marcam a tela. Gosto da ameaça do erro e da rasura que a tinta imprime à folha, incorrigivelmente. Essa falibilidade, esse devaneio do gesto me ajuda a sair da ansiedade que me pressiona a ser sempre mais eficiente, a buscar a todo tempo informações mais precisas e completas da forma que ocorre quando estou conectada, diante das telas.

Essa entrada em outra percepção do tempo e do espaço proporcionada pela caligrafia me ajuda a refletir sobre a experiência onírica que desencadeou esse processo de pesquisa e de criação artística. E a conectá-lo com décadas atrás, quando era comum que, ao despertar, minha mãe preparasse o café da manhã comentando sobre seus sonhos. Ela os levava a sério e, devo admitir, me relatou, por vezes, sonhos que a incomodaram muito e que precederam, em poucas horas, eventos de perdas familiares muito sentidas, ocorridas sem possibilidade de previsão, após acidentes ou adoecimentos súbitos.

Mas observar os sonhos, sobretudo os pesadelos, sob um viés premonitório foi algo que, já ao fim da adolescência, eu buscava evitar. E os sonhos começaram a ser mais interessantes como conteúdos que me instigavam curiosidade, perplexidade e até inspiração. O sonho que tive no início da pandemia de Covid-19, eu o compreendo como um misterioso presente. Os elementos da narrativa até hoje permanecem impossíveis de decompor e de destrinchar a partir de minhas vivências ou expectativas. Estou habituada a ler sonhos de maneira a relacioná-los com minhas experiências, meus medos e meus anseios e, nesse caso peculiar, ocorreu um movimento inédito: para me apropriar dele, tentei decifrá-lo olhando para fora de mim. Fui buscá-lo em outro momento histórico, em outro lugar geográfico, em outras personagens. E, de alguma forma, dentro de minha mente se projetou, como um espelho, o desconhecido. A experiência noturna me mostrou paisagens que estavam a milhares de quilômetros e me levou a conhecer histórias de outros séculos. É claro que esse não foi um evento sobrenatural: eu conduzi a procura por esses significados ao acordar, combinando as palavras-chave que capturei do sonho. Coloquei-as nos buscadores da internet e fui auxiliada (ou conduzida ao erro ou à fantasia) pelos algoritmos de busca.

De alguma forma, essa experiência inicial definiu tanto os desdobramentos teóricos quanto criativos que essa pesquisa teve. Por um lado, concordo com Jonathan Crary (2016, p.24) quando este afirma que são hoje “raros os momentos significativos na existência humana (com a exceção do sono) que não tenham sido permeados ou apropriados pelo tempo de trabalho, pelo consumo ou pelo marketing”. Para o autor, o sistema 24/7 do capitalismo tardio é indiferente às demandas orgânicas da vida humana, como o dormir e o sonhar, concebidas como um obstáculo à produtividade *nonstop*. O acesso aos dispositivos eletrônicos conectados à internet é, claramente, algo que facilita a adesão a essa demanda frenética. Essa percepção poderia tornar contraditória a criação de *Oneirografia* como um trabalho de literatura eletrônica.

Por outro lado, acredito que é oportuno criar uma obra digital por sua gratuidade, seu acesso irrestrito à posse de um objeto único para esse fim e a sua possibilidade de ser acessado em diferentes momentos e a partir de locais diversos. Além disso, é salutar que escritores, artistas, educadores, filósofos e cientistas ocupem as redes com produções que fujam da cooptação da internet pelas grandes corporações e pelos produtores de conteúdo visando apenas a popularidade e o sucesso comercial. Assim, utilizar os meios eletrônicos

- que contribuem com o capitalismo 24/7 ao roubar parte de nosso tempo que poderia ser dedicado ao sono e à lembrança e compartilhamento dos nossos sonhos - com um trabalho que visa apropriar-se poeticamente das elocubrações oníricas pode ser considerada uma tentativa, quiçá ingênua e quixotesca, de virar o feitiço contra o feiticeiro.

## REFERÊNCIAS

- BEIGUELMAN, Giselle. *Coronavida: pandemia, cidade e cultura urbana*. São Paulo: ECidade, 2020.
- BEIGUELMAN, Giselle. A era do capitalismo fofinho e seus dissidentes. *SeLect*, São Paulo, 2012. Disponível em: <https://www.select.art.br/a-era-do-capitalismo-fofinho-e-seus-dissidentes/>. Acesso em: 15 jun. 2021.
- SANTOS, Boaventura de Sousa; MENEZES, Maria Paula. *Epistemologias do Sul* - São Paulo: Cortez, 2010.
- CATRÓPA, Andréa; MARIANI, Felipe. 2021. *Oneirografia*. Disponível em: <https://www.andreacatropa.com/oneirografia>. Acesso em: 10 ago. 2021.
- CATRÓPA, Andréa. Sonhário de Praga - A manipulação dos algoritmos de busca a partir do desejo. *ARTEFACTo 2020 – International Conference on Digital Creation in Arts & Communication*. 2020, Faro. Proceedings. Lisboa, 2020. p. 64-69.
- CRARY, Jonathan. *24/7 – Capitalismo tardio e os fins do sono*. Tradução de Joaquim Toledo Jr. São Paulo: Ubu, 2016.
- ELIGH, Blake. Strange dreams during COVID-19? You're not alone, U of T researchers say. *University Of Toronto News*, Mississauga. 2020. Disponível em: <https://www.utoronto.ca/news/strange-dreams-during-covid-19-you-re-not-alone-u-t-researchers-say>. Acesso em: 6 abr. 2021
- FERREIRA, Anise de A. G. D'Orange. *Oneirokritika de Artemidouro de Daldis (séc. II D. C.): livros de análise de sonhos - livro V*. São Paulo: Editora UNESP, 2014. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/126228>. Acesso em: 17 jun. 2021.

FREUD, Sigmund. *Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud*. Volume IV: A interpretação dos sonhos. Rio de Janeiro: Imago, 2006.

KRENAK, Ailton. *A vida não é útil*. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

KOPENAWA, Davi; ALBERT, Bruce. *A queda do céu: Palavras de um xamã yanomami*. Tradução de Beatriz Perrone-Moisés. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

LIPOVETSKY, Gilles. *A era do vazio: ensaios sobre o individualismo contemporâneo*. Barueri: Manole, 2005.

RENNER, Rebecca. The pandemic is giving people vivid, unusual dreams. Here's why. *National Geographic*. [S.I.] 2020. Disponível em: <https://www.nationalgeographic.com/science/article/coronavirus-pandemic-is-giving-people-vivid-unusual-dreams-here-is-why>. Acesso em: 13 jun. 2021.

REVISTA GALILEU. *Sonhos da pandemia refletem sofrimento e medo do contágio da Covid-19*. [S.I.] 2020. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/Comportamento/noticia/2020/12/sonhos-da-pandemia-refletem-sofrimento-e-medo-do-contagio-da-covid-19.html>. Acesso em: 11 jun. 2021.

RIBEIRO, Sidarta. *O oráculo da noite - A história e a ciência do sonho*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

SANTAELLA, L. Game arte no contexto da arte digital. *DAT Journal*, [S. l.], v. 2, n. 1, p. 3–14, 2017. Disponível em: <https://datjournal.anhembibr.br/dat/article/view/38>. Acesso em: 12 fev. 2022.

VIANNA, João Jackson Bezerra. Notas cromáticas sobre os sonhos ameríndios: transformações da pessoa e perspectivas. *Revista de Antropologia*. São Paulo, v. 59, n. 3, p. 265-294, dezembro, 2016. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ra/article/view/124820/121527>. Acesso em: 30 jul. 2021.

#### NOTAS DE AUTORIA

**Andréa Catrópa** ([andreacatrope@gmail.com](mailto:andreacatrope@gmail.com)) - Professora na área de Teoria, História e Crítica do Design, no PPG-Design da Universidade Anhembi Morumbi. Realizou pesquisa de pós-doutorado (PPGDesign - UAM) voltada à investigação da literatura digital e suas interfaces com o design, a arte e a tecnologia. É Doutora (bolsista CNPq) e Mestre (bolsista Fapesp) em Teoria Literária pela FFLCH-USP. Na área de produção artística e cultural, recebeu duas vezes o prêmio Rumos, do Itaú Cultural:

em 2004, na categoria Audioficcões; e em 2007, na categoria Crítica Literária. Dirigiu e atuou como entrevistadora na série de vinte e quatro programas de rádio Ondas Literárias, premiada pela Secretaria de Estado de Cultura de São Paulo (PAC), e que foi ao ar de março a agosto de 2008, pela Rádio Cultura Brasil. Como autora, foi contemplada pelo Edital de Publicação de Livros da Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo (2017) e pelo PROAC - Criação Literária (2012). Publicou o romance *Homens adoram mulheres perfeitas* (Editora Patuá: 2019), o livro de contos *Sem Sistema* (Editora Patuá: 2017) e o volume de poemas *Mergulho às avessas* (Lumme Editor: 2008), além de participar de diversas coletâneas nacionais e internacionais. Membro da Electronic Literature Organization (ELO). Mantém uma página pessoal na qual podem ser lidos alguns de seus inéditos, bem como textos críticos e trabalhos em múltiplas mídias: [www.andreacatropa.com](http://www.andreacatropa.com).

#### **Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?**

CATRÓPA, Adréa. Poética digital onírica – colaboração e rememoração dos sonhos em rede. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 18, n. 1, p. 23-43, 2022.

#### **Contribuição de autoria**

Não se aplica.

#### **Financiamento**

Não se aplica.

#### **Consentimento de uso de imagem**

Figura 1 – Formulário para preenchimento com a memória dos sonhos do interator.

Figura 2 – Corredor que leva o interator para o mundo do sonho.

Figura 3 – Aparelho de TV que, quando é ligado pelo interator, mostra a mensagem do oráculo.

Figura 4 – Caça-palavras na versão da navegação no idioma inglês.

Figura 5 – Exemplo de um e-sonho, gerado a partir do texto do interator, e associado às imagens selecionadas por meio do caça-palavras.

Figura 6 – E-sonho gerado na mesma navegação que criou a figura 5, acessada via a porta do sonho.

Figura 7 – E-sonho gerado em uma nova navegação que, embora tenha variáveis semelhantes às utilizadas para criar as figuras 5 e 6, aqui foi acessada via a porta do pesadelo.

#### **Aprovação de comitê de ética em pesquisa**

Não se aplica.

#### **Licença de uso**

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

#### **Histórico**

Recebido em: 16/08/2021

Aprovado em: 02/03/2022