



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**  
**FACULDADE DE LETRAS**

A subversão dos códigos da programação como criação do poético

Marina Mac Cord Rondon Krivochein Couto

RIO DE JANEIRO  
2021

MARINA MAC CORD RONDON KRIVOCHEIN COUTO

A subversão dos códigos da programação como criação do poético

Monografia submetida à Faculdade de Letras da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Letras na habilitação Português/Literaturas.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Pinto de Souza

RIO DE JANEIRO  
2021

### **Resumo**

Entre a literatura e os códigos de programação, este trabalho procura ser uma caminhada entre as manifestações do objeto artístico que culminam em 1961 na “teoria do não-objeto” de Ferreira Gullar, tendo como objetivo final ressaltar na poesia digital o mesmo movimento de retirada da arte do contexto esperado, fechado e regado. Através da subversão dos códigos de programação e das regras que os cercam, um efeito poético é construído, este permite analisar a poesia digital também sob a perspectiva de máquina, facilmente perdida na leitura destes objetos ciborgues.

### **Abstract**

Between literature and programming codes this work seeks to be a walk through the manifestations of the artistic object that culminated in 1961 in Ferreira Gullar's “Teoria do não-objeto”, having as ultimate goal emphasizing in the digital poetry the same movement of taking the art out of the expected, closed and regulated context. Through the subversion of the programming codes and the rules that surround them, a poetic effect is built, which allows the analysis of digital poetry from a machine perspective easily lost when reading these cyborg objects.

## Lista de Ilustrações

Figura 1.0 — Erro do navegador ao tentar rodar um poema digital feito com uma tecnologia não suportada.

Figura 1.1 — Aviso do navegador ao tentar rodar um poema digital feito com tecnologia Flash.

Figura 1.2 — Erro do navegador ao tentar acessar o site de um poema digital que não está mais no ar

figura 2.0 — Genealogia reduzida das Linguagens de Programação

Figura 2.1 — Código de HTML

figura 2.2 — conjunto representando a “e-lit ciborgue”

figura 2.3 — Fragmento de código HTML ilustrando lógica dos poemas de código

figura 2.4 — Conteúdo exibido no browser ao rodar o código da figura 2.3

figura 3.0 — Site “html-art”

figura 3.1 — Tela composta por botões de seleção tipo “radio”

figura 3.2 — Tela da figura 3.0 depois de ter alguns dos botões selecionados

figura 3.3 — Página introdutória dos Pop-Up Poems

figura 3.4 — Página do site da coleção de arte digital Vispo

figura 3.5 — Página do poema “Yes I’m a pop-up poem 1”

figura 3.6 — Menu de opções de “Yes I’m a pop-up poem 1”

figura 3.7 — Menu de opções aberto de “Yes I’m a pop-up poem 1”

## **Sumário**

<b>Introdução</b>	<b>6</b>
<b>Transformações da técnica e superfície do objeto artístico</b>	<b>9</b>
<b>A programação como superfície para o objeto artístico</b>	<b>12</b>
<b>O objeto artístico pelas linguagens de programação</b>	<b>17</b>

## Introdução

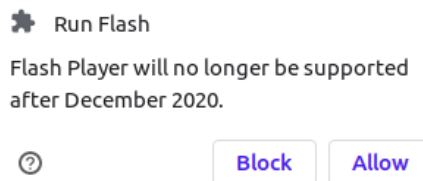
A internet e a tecnologia são livros de história exigentes, cujo parágrafo ainda em leitura vai deteriorando concomitantemente as suas formas antecedentes. As traças e labaredas de Alexandria invejariam o carcomer habilidoso que há na armazenagem virtual. A literatura a respeito da arte digital é povoada por links inativos reduzidos às reflexões teóricas remanescentes destes. A agonia da constatação da morte precoce de tanta arte de maneira tão rápida no contemporâneo digital traz em si um questionamento sobre a natureza destas obras.

Figura 1.0: Erro do navegador ao tentar rodar um poema digital feito com uma tecnologia não mais suportada.



Fonte: Navegador Google Chrome 84

Figura 1.1: Aviso do navegador ao tentar rodar um poema digital feito com tecnologia Flash.



Fonte: Navegador Google Chrome 84

Figura 1.2: Erro do navegador ao tentar acessar o site de um poema digital que não está mais no ar



This site can't be reached

Fonte: Navegador Google Chrome 84

Os mais diversos objetos digitais têm sido preservados em ambientes virtuais que se aproximam de museus-bibliotecas-índices visando a conter a velocidade de suas perdas. Esses espaços permitem que a experiência possa ser vislumbrada ainda que, por exemplo, o site de um poema digital não se encontre mais online ou ocorra o fim do suporte técnico da linguagem usada por uma poeta para escrever um programa que traça relações fonético-sintáticas para neologismos.

Este processo reafirma em si, não só uma mudança exponencial na maneira com que a reprodutibilidade técnica se dá na arte digital, mas a diversidade de uma arte feita em ruínas,

em detalhes precisos, marcados em uma superfície extremamente volátil. Cada uma destas obras traz os rearranges e usos das ferramentas digitais para expressão artística. Neste contexto, a criação de novas formas se torna mais presente, mais rápida e imprevisível.

Loss Pequeño Glazier, em seu livro “Digital Poetics” (2002), realiza uma série de reflexões a respeito das manifestações poéticas em contexto digital, enfatizando as mudanças na condição do texto, afirma que: “poetas estão fazendo poesia com o mesmo foco em método, dinâmicas visuais e materialidade; o que foi expandido são os materiais com que cada um pode trabalhar.”<sup>1</sup>. Estes materiais, os códigos de programação, adicionam à linguagem do texto uma nova camada.

A poesia e a linguagem são parte da costura deste. O ato de programar é um ato tomado de escrita, cada linguagem de programação é única e ao mesmo tempo extremamente similar a todas as outras, tomada por regras. É comum, no estudo de programação, encontrar termos como gramática, sintaxe, e semântica. Elas inclusive podem ser agrupadas através do quanto se aproximam das linguagens humanas sendo nomeadas Linguagens de Alto Nível ou de Baixo Nível. Para este trabalho, no entanto, o paradigma segundo o qual essas serão observadas será o da Orientação a Objetos.

A programação orientada a objetos surge como um experimento em 1960 e acaba se tornando um paradigma presente em múltiplas linguagens extremamente utilizadas por programadores como *Javascript*, *C++*, *Python* e *Ruby*. Este faz sentido para o trabalho na sua ausência, ele representa funcionalidades complexas e um nível alto de opções para o artista, as linguagens que não se encaixam neste padrão permitem observar um sistema mais hermético e aparentemente distante da poesia.

Um ano antes do surgimento deste paradigma, em 1961, Ferreira Gullar publica a “Teoria do Não-Objeto” em que observa no movimento neoconcreto uma mudança bruta na forma do objeto artístico. Através destas duas percepções é possível compreender melhor a forma literária em contexto digital e identificar de que maneira as nuances e formas do objeto literário podem se manifestar no digital.

Quando Barthes, em seu texto a “Aula” (1977), aponta que “a língua, como desempenho de toda linguagem, não é nem reacionária, nem progressista; ela é simplesmente: fascista; pois o fascismo não é impedir de dizer, é obrigar a dizer”, apresenta uma abertura

---

<sup>1</sup> poets are making poetry with the same focus on method, visual dynamics, and materiality; what has expanded are the materials with which one can work

para interpretar este novo material usado para produção literária. O conjunto de normas e leis que obrigam a produção de um tipo de conteúdo específico dentro da programação pode ser trapaceado. O que Barthes, no mesmo texto, aponta que é o próprio processo da produção poética.

Este trabalho tem por objetivo apontar em algumas obras literárias digitais este processo em que o artista escapa às regras impostas pela língua e pelos materiais dos quais faz uso. Analisando em um primeiro momento, através dos autores citados anteriormente, alguns movimentos na história que questionam a forma do objeto artístico e modificam o uso da linguagem e dos materiais usados para sua produção, culminando no objeto digital. Em um segundo momento, através das obras “html-art.com” (2011) de html-art e o poema “Yes I'm a pop-up poem 1” (1996) de Jim Andrews, a programação se tornará protagonista deste texto e a quebra de seus objetos, a matéria de sua produção poética.

O site “html-art.com” tem como descrição duas linhas breves, encontradas na página “About”, que assumem que o nome do site em si expressa seu significado: produzir arte através dos códigos HTML. A opção por analisá-lo neste trabalho se dá pela maneira simples com que essa arte é feita que serve como parâmetro introdutório para conceitos básicos de programação necessários para interpretar o poema digital “*Yes I'm a pop-up poem 1*”.

Dentre os múltiplos poemas presentes na coleção de poemas pop-up de Jim Andrews, o primeiro deles, “*Yes I'm a pop-up poem*”, foi escolhido neste trabalho para demonstrar de que maneira as técnicas apresentadas em “html-art.com” se aplicam na poesia digital. Este poema, assim como os trabalhos presentes em *html-art* utiliza códigos de uso pré-determinado de maneira inesperada.



### **Transformações da técnica e superfície do objeto artístico**

Ferreira Gullar em 1960 quando publica a sua “Teoria do não-objeto”, buscando encaixar as produções de Lygia Clark dentro de algum espaço delimitado pela arte até então, percebe que não existe este lugar, nomeando aquele objeto por ela criado como um “não-objeto”. É no processo violento, por ele caracterizado através de termos como “rompimento”, “brutal” e “luta”, que a arte é capaz de se separar do objeto, reinventando assim seu corpo não-objeto.

Apesar de Ferreira Gullar retratar uma realidade da arte muito próxima a sua, os críticos e filósofos têm enfrentado desafios para definir as arestas da arte e do objeto artístico desde muito antes do neoconcretismo. Como muito bem apresentado por Walter Benjamin em 1938 com “A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica”, a fotografia e o cinema põem à prova toda a maneira com que a arte é definida e propagada. A pintura realista e o traçado estudioso em busca da mimesis se vêem diante do desafio da fotografia, a forma com que o movimento de expressão se dava passa a ser questionada, as pinceladas assim quebram a fronteira da cor, o movimento Impressionista surge buscando captar aquilo que o fotógrafo não dá conta: a alteração de luz, o movimento, a passagem do tempo.

O impressionismo, entretanto, também tem sua forma confrontada, o advento do cinema representa melhor e em larga escala a percepção de mundo que os artistas do movimento buscavam retratar. Walter Benjamin (1938) aponta que, com a reprodução técnica do som, em totalidade as obras de arte tradicionais têm a possibilidade de ser realizada dentro dos novos procedimentos artísticos. O autor diz que “submetendo-as a transformações profundas” toda história das manifestações artísticas poderia ser representada em novas superfícies, não como objeto que era antes, mas como um objeto outro, final de uma série de procedimentos técnicos de rearranjo e adaptação ao novo meio de fixação.

Por fim, a arte tradicional sofre sua ruptura final com o modernismo, que surge utilizando-se de cores e formas que questionam fundo, conteúdo, margem, tudo que era tomado como arte até então. O movimento questiona as regras e arestas da arte, como colocado por Ferreira Gullar (1960) a própria moldura, o que separa e insere a arte no mundo, aquilo que separa a ficção da realidade e protege a obra e o espaço exterior de chocarem-se, é retirada. Isto representa para o autor uma mudança no espaço e na função da obra de arte: “Não se trata mais de erguer um espaço metafórico num cantinho bem protegido do mundo, e

sim de realizar a obra no espaço real mesmo e de emprestar a esse espaço, pela aparição da obra objeto especial – uma significação e uma transcendência.”

O objeto se aproxima cada vez mais do não-objeto, a linguagem, como apontado por Barthes, no texto “Aula” (1977), é o que a aprisiona o signo e permite que a comunicação seja realizada entre o ficcional e o real, separando-os, serve a mesma função na pintura que a moldura. A linguagem guarda em si os estereótipos e dizer é sempre dizer o que há por trás da palavra, a literatura, no entanto, é a rachadura nesta moldura, é a capacidade de expressar aquém norma. Esta segue encontrando novas maneiras de quebrar com o aprisionamento, como colocado pelo autor: “Que não haja paralelismo entre o real e a linguagem, com isso os homens não se conformam, e é essa recusa, talvez tão velha quanto a própria linguagem, que produz, numa faina incessante, a literatura. ”

O formalismo russo, como apresentado por Viktor Chklovski em “A arte como procedimento” (1917) observa esta dicotomia através da percepção de duas formas de linguagem: uma prática/prosaica, cotidiana, associada a nossa relação inconsciente e automática de relatar a realidade e uma poética, capaz de reformular e apresentar distintamente esta realidade, através do estranhamento desta. O autor aponta que:

para devolver a sensação de vida, para sentir os objetos, para provar que pedra é pedra existe o que se chama arte. O objetivo da arte é dar a sensação do objeto como visão e não como reconhecimento; o procedimento da arte é o procedimento da singularização dos objetos e o procedimento que consiste em obscurecer a forma, aumentar a dificuldade e a duração da percepção.

O não-objeto é a manifestação deste inconformismo, deste estranhamento. É da necessidade de utilizar a linguagem de maneira a tirá-la de sua forma definida, do ambiente a que pertence, que se faz a arte. Barthes (1977) reconhece que por esta necessidade a escritura teima em deslocar-se, tirar a linguagem de seu espaço e transportá-la para onde não se é esperado. O que é alcançado, segundo Ferreira Gullar (1960) com o não-objeto:

Pode dizer-se que toda obra de arte tende a ser um não-objeto e que esse nome só se aplica, com precisão, àquelas obras que se realizam fora dos limites convencionais da arte, que trazem essa necessidade de deslimite como a intenção fundamental de seu aparecimento.

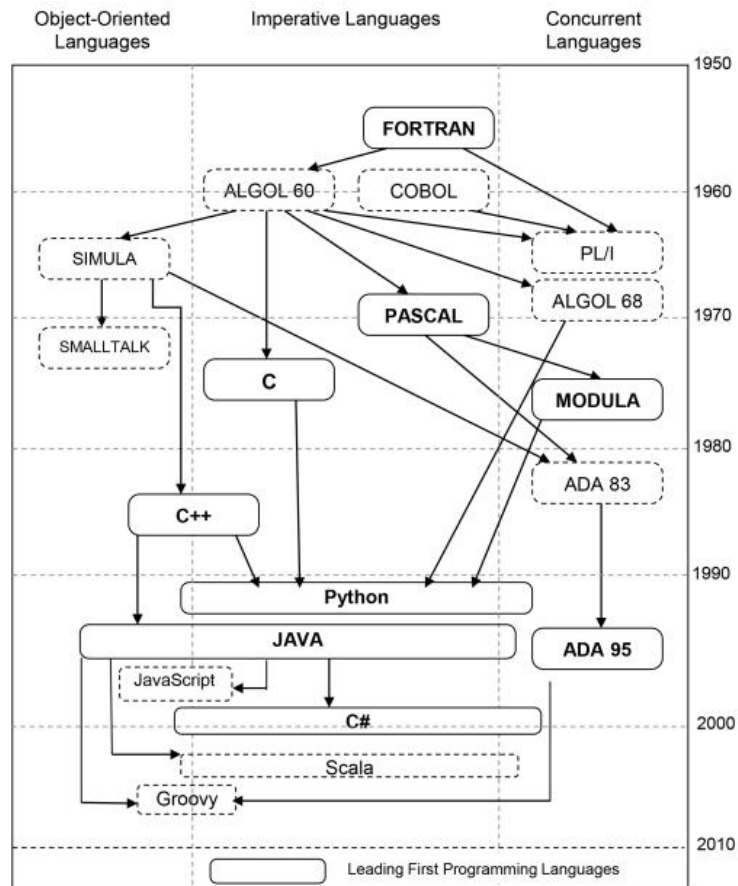
O espaço da arte e da poesia se tornam indefinidos e amplos, a ficção adentra o real sem um elemento ponte, ela está lá e é parte deste. Com o advento do computador, surge mais um ambiente fechado, em que a linguagem e o uso são muito bem definidos. As linguagens de programação são criadas com usos e funções regradadas, sem saída, em que o significado está atrelado à eficiência e finalidade, a moldura nestas linguagens é rente e hermética. Assim como a gramática normativa e um dicionário, todas as linguagens de programação tem documentações com as normas de uso, significados, funcionalidades e hábitos de uso associados à otimização.

O espaço do digital não é um espaço pensado com finalidades artísticas, ele evita a transgressão, a trapaça. Ainda que os usuários, com o passar dos anos, tenham novas ferramentas e novas linguagens para facilitar a criação artística, esta não é a finalidade inicial da programação. Apesar disso, este é um espaço que não pôde resistir e a ser tomado pela arte e desviado pelos artistas.

## A programação como superfície para o objeto artístico

A história das linguagens de programação é muito rápida e organicamente passa por um processo de reorganização. Traçar a genealogia de uma linguagem de programação é tão complicado quando rastrear do grego a origem de um sufixo ou resolver o dilema de Homero: foi um único poeta grego ou muitíssimos?

figura 2.0: Genealogia reduzida das Linguagens de Programação



fonte: 10.1371/journal.pone.0088941.g001

Estas linguagens podem ser definidas e agrupadas de diversas maneiras, não convém a este trabalho explicar minuciosamente cada uma destas formas de observar ou executá-las, mas apenas encontrar nelas aquilo que é o objeto, para isso, aqui estas serão agrupadas através do que é chamado no campo da ciência da computação como o paradigma Orientação a Objetos.

Uma das linguagens de programação mais simples e mais difundida é a HTML. Esta foi formalmente definida em 1990, criada com a finalidade de resolver um problema de comunicação entre um time de físicos britânicos que buscavam compartilhar entre si suas pesquisas. Rapidamente esta linguagem se tornou a base de todas as páginas da internet.

É uma linguagem expressa por termos da língua inglesa, como a maioria das mais conhecidas linguagens de programação. Desta maneira, o HTML é considerado uma Linguagem de Alto Nível (High Level Language), o que significa que, longe de ser composta pelos “1” e “0” associados ao código binário (mais próximos da compreensão dos computadores), essa é uma linguagem mais próxima do entendimento humano. Contém em si a ressignificação da palavra, a subversão de seu sentido anterior em um mais amplo que se conecta metaforicamente ao objeto que produz na programação.

A HTML permite a criação de campos em um documento, especificando onde estes campos estarão posicionados e de que maneira os elementos textuais ou visuais serão exibidos na tela do computador com o uso de um navegador da web.

Esta não é uma linguagem que tem o paradigma Orientação a Objeto, não é nem mesmo considerada uma “linguagem de programação processual”, na qual seria possível definir variáveis, argumentos e realizar funções. De maneira simples, é uma linguagem que sozinha não permite criar nada além do que um editor de texto muito simples, com habilidade mínima de formatação seria capaz de criar, mas que no entanto pode ser lida por um browser (navegador), o que seria impossível para um simples documento, por exemplo.

Sendo assim considerada uma “mark-up language” ou linguagem de marcação, a HTML é definida como um sistema simples para produção de documentos, permitindo determinar como o texto será e onde aparecerá ao ser visto em um browser através de elementos pré-definidos. Um documento básico criado com esta linguagem pode ser facilmente decifrado, visto que sempre produzirá o mesmo resultado.

Os códigos HTML são todos construídos através de elementos e tags, estas demarcam o começo e o fim de um elemento, são criadas através do uso de do símbolo “<” (menor que) seguido pelo nome da tag e “>” (maior que), para fechá-las faz-se o uso de uma “/” (barra) logo depois do sinal de menor que. Elas podem ser facilmente visualizadas em qualquer site, ao realizar a análise do código fonte (no browser Chrome, ao clicar com o botão direito em qualquer página da internet e selecionar “inspecionar”, você pode ter acesso a estes códigos).

figura 2.1: Código de HTML

```
<html>
  <head>
    <title>Nome</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Título</h1>
    <h2>Subtítulo</h2>
    <p>parágrafo</p>
  </body>
</html>
```

fonte: elaborado pela autora

Através do código acima é possível construir um site muito simples, uma página em branco em que na tab do navegador, representada pela tag <title>, tem escrito “Nome” e o “corpo” da página e do texto, representado pela tag <body>, contém um título <h1>, um subtítulo <h2> e um parágrafo <p>. Estas e outras tags sempre terão o mesmo tamanho e o mesmo posicionamento na página. A tag <h1>, por exemplo, tem como tamanho do texto “2em” e se posiciona centralizada na linha. Se utilizadas com outras linguagens, como CSS ou Javascript, as tags podem performar a Orientação a Objeto ao serem modificadas.

Glazier (2002) reconhece nestas características uma linguagem que não é capaz de sustentar o fixo do texto por conta de sua capacidade de ser adaptada pela configuração de cada browser. Sendo definido por apenas pequenos detalhes, colocados pelo autor como: “uma planta generalizada, um esqueleto ou arranjo das partes de um documento, sobre o qual a versão que será exibida do que foi escrito é jogada como tecido ou uma pele folgada”<sup>2</sup>. Afirmando que este fenômeno, a incerteza do resultado final do que é produzido nestes códigos é uma das qualidades mais atraentes do HTML.

No entanto, reconhecer esta linguagem de tal maneira ameniza suas regras fixas em comparação com outras linguagens, sua sintaxe, semântica, usos áridos e os paradigmas sob a qual funciona. Este trabalho analisa um outro lado da poesia produzida neste ambiente. Enfatizando o quanto a linguagem sobre a qual esta se constrói tem usos regrados, fechados e automáticos, como a linguagem prática/cotidiana definida por Chklovski (1917) e reforçada como determinística por Barthes (1977). Os objetos nesta linguagem não contam com a mesma liberdade que os objetos em linguagens sob o paradigma Orientação a Objeto, mais do

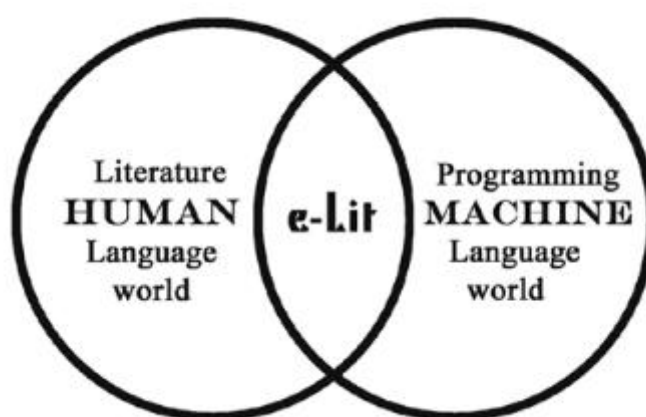
---

<sup>2</sup> a general layout, a skeleton or arrangement of the parts of the document, over which the displayed version of the writing is draped like cloth or very loose skin

que um mero esqueleto, a superfície criada por esta linguagem tem fundamentos rígidos em que o autor tem poucas ferramentas e saídas para expressão artística.

Ao voltar-se para as linguagens de programação e para a relação intrínseca que elas têm com seus usos e valores semânticos, Steve Tomasula aponta em “Code Poetry and New-media Literature” (2012) duas faces da produção literária eletrônica que compõe uma literatura ciborgue: composta por uma parte robótica, estruturada dentro dos próprios códigos e uma parte mais próxima da literatura impressa e tradicional.

figura 2.2: conjunto representando a “e-lit ciborgue”



fonte: Steve Tomasula (2012)

Desta maneira, a literatura no digital pode ser encontrada na nuance da combinação destas duas margens, sempre como mistura e união delas. Mais próximo da máquina é possível encontrar a literatura criada diretamente nos códigos, compreendida apenas através do estudo destes e da compreensão de suas gramáticas, os poemas de código, por exemplo, não são poemas pelo seu resultado final, o que produzem, mas por aquilo que é lido ao analisar-se o código diretamente.

No HTML, as tags apresentadas anteriormente `<body>` e `<head>`, poderiam ser tomadas não pela sua função no código que é estabelecer o local e o tipo de conteúdo (tags e elementos) que comportam, mas por seus significados na linguagem humana: “corpo” e “cabeça”, permitindo assim que fossem criados versos e estrofes com esses termos. Esta seria uma maneira simples e técnica de subverter a função destas tags, como ilustrado no fragmento de código abaixo.

figura 2.3: Fragmento de código HTML ilustrando lógica dos poemas de código

```
<head>
  <!-- é a cabeça do código, sim, o pensamento acontece na -->
</head>
<body>
  <p>ernas, braços, </p>
                eitoril
  o corpo do código, o corpo do texto, só cabe no
</body>
```

fonte: elaborado pela autora

Os códigos, no caso do excerto acima, precisam ser diretamente visualizados para que o conteúdo esteja completo, eles são tirados de sua função e utilizados como puro texto. O conteúdo do texto em si perderia parte de seu sentido caso retirado deste ambiente. O resultado final deste código, que seria visualizado em um browser conteria apenas aquilo que está dentro do elemento “body”, omitindo as tags em si e adaptando os caracteres, como pode ser observado na figura abaixo.

figura 2.4: Conteúdo exibido no browser após rodar o código da figura 2.3

```
ernas, braços,
                eitoril
o corpo do código, o corpo do texto, só cabe no
```

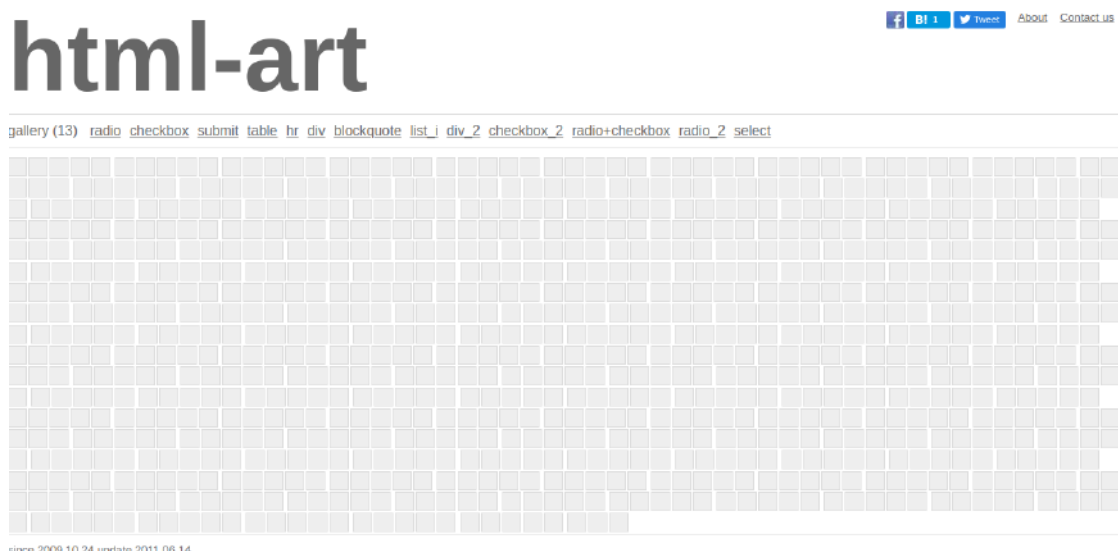
fonte: elaborado pela autora



## O objeto artístico pelas linguagens de programação

“Html-art.com” realiza o processo de deformação do uso das tags de maneira mais intensa: esvaziando por completo o sentido destas como forma de produção do objeto artístico. O site consiste em uma série de 13 páginas reunidas em uma galeria e intituladas por elementos e atributos html e/ou pela combinação destes, alguns são: “radio”, “checkbox”, “radio+checkbox”, “select”. Cada uma destas páginas faz uso de um dos elementos e atributos especificados nos títulos de maneira completamente diferente das propostas nos manuais de programação.

figura 3.0: Site “html-art”



fonte: print-screen do site <http://www.html-art.com/>

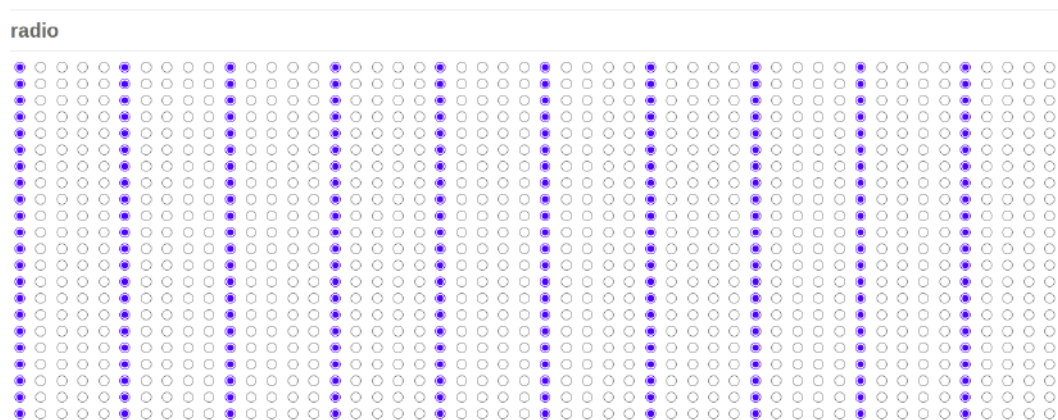
Na primeira página de Html-art, “radio” é utilizado dentro do elemento “input”, que na tradução literal significa “entrada”. Este elemento recebe e salva informações para serem usadas no preenchimento de formulários. Enquanto objeto, podem ser adicionados a ele diversos atributos, os mais comuns sendo “type”, “id”, “name”, “value” e “checked”. Atributos são adicionados dentro da tag depois do nome do elemento seguido por um sinal de igual e os valores que ocupam aquele atributo, servem para formatar não só o objeto que será renderizado na tela, mas também o tipo de valor que salvará e enviará. Uma tag do tipo “radio” seria escrita da seguinte maneira: `<input type= “radio” />`.

O “radio”, que dá nome à página, é um atributo “type” para a tag “input” e afeta o que é exibido na tela e seu uso: um pequeno círculo que pode ser clicado, preenchendo o espaço

com cor. Em formulários, este “type” tem como finalidade selecionar e aplicar uma resposta, chama-se em português “botão de opção” e recebeu o nome de “radio” por conta dos rádios antigos, em que ao apertar um dos botões, o outro voltava ao estado inicial antes de ter sido apertado.

No html-art, no entanto, este atributo é utilizado de maneira irreverente, sem uma opção definida para eles, sem acompanhar texto ou significado, mais de três mil seletores “radio” aparecem na tela, alguns já selecionados em azul e outros ainda em branco. Se posicionam em mais de cem colunas, com mais de cem linhas da tag “<input type='radio' />”. A primeira coluna é toda feita com o atributo “checked” depois do “type='radio'”, permitindo que desde a renderização da página os elementos já apareçam selecionados, organizados em grupos de cinco colunas cada. Nestes grupos, em certas linhas até três elementos podem ser selecionados sem que um dos selecionados anteriormente volte ao estado de não selecionado, tornando-se um círculo branco e vazio, em outras linhas menos ou mais elementos podem ser selecionados.

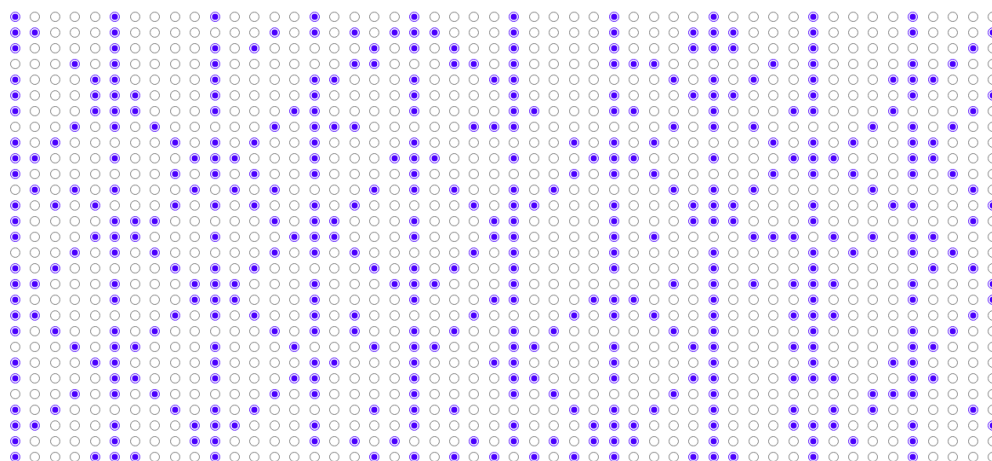
figura 3.1: Tela composta por botões de seleção tipo “radio”



fonte: print-screen do site <http://www.html-art.com/radio.html>

Pode-se realizar, assim, as mais diversas e quase incontáveis combinações de pequenos pontos azuis e brancos na tela, com limites impostos pelo código e escolha do autor. O browser também realiza sua função disruptiva na apresentação do objeto, ao aumentar e diminuir a janela do Browser, novas formas são criadas.

figura 3.2: Tela da figura 3.0 depois de ter alguns dos botões selecionados



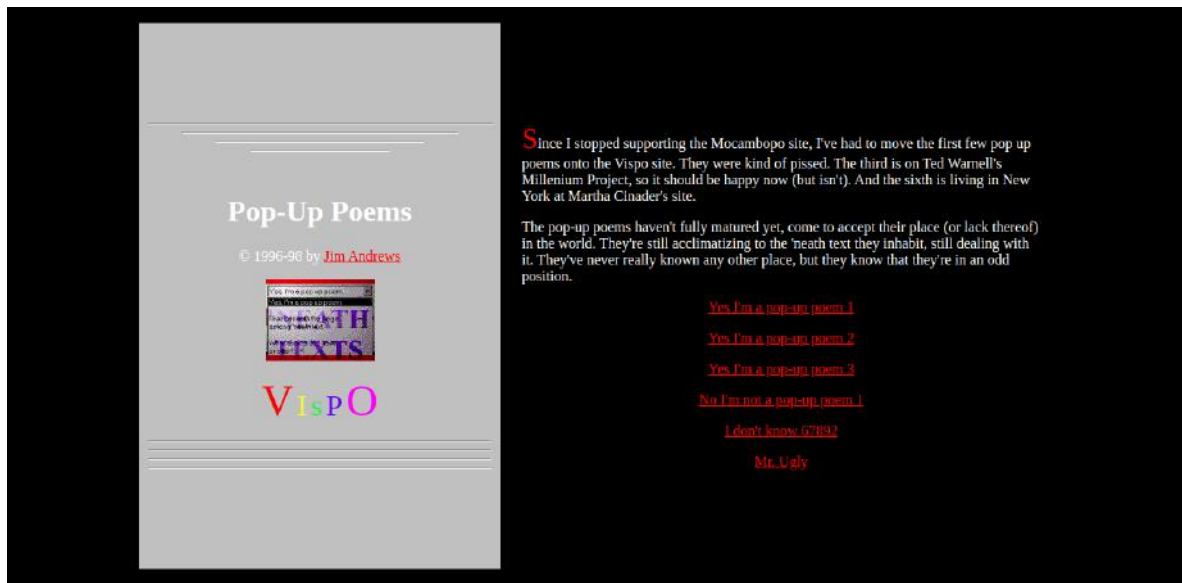
fonte: print-screen do site <http://www.html-art.com/radio.html>

Não há, de nenhuma maneira uso prático para estas caixas de opção, elas não selecionam nada, não marcam nenhuma opção textual específica e não terão seus dados enviados por nenhum formulário. Retirado o elemento “button” que por definição sintática acompanha estas tags em um formulário e tem como objetivo realizar o envio das caixas selecionadas, passam a ser utilizados não mais para marcar opções ou enviar escolhas. Este uso altera seu valor semântico dentro do código, estes objetos quebram com o que é definido nos manuais e não seguem suas regras de disposição e uso recomendados. Eles “trapaceiam” a linguagem.

Todos os itens da galeria seguem a mesma lógica do “radio”, se apropriam de tags e atributos, para realizar usos que contrariam o previsto nos manuais, a mesma lógica é utilizada por Jim Andrews em “pop-up poems”. A seleção de poemas pode ser encontrada na página <http://www.vispo.com/popups/popups.htm>, que começa com uma pequena introdução sobre as razões para estes poemas estarem neste endereço da internet e onde estão os outros.

A página do “Vispo” contém quatro poemas intitulados como “[Yes I'm a pop-up poem 1](#)”, “[Yes I'm a pop-up poem 2](#)” e “[Yes I'm a pop-up poem 3](#)” e três textos reflexivos sobre seu processo poético “No I'm not a pop-up poem 1”, “I don't know 67892” e “Mr. Ugly”. Pela introdução, é possível concluir que existem outros “pop-up poems” reunidos em outras páginas, no foco deste trabalho, apenas o primeiro presente nesta página será analisado.

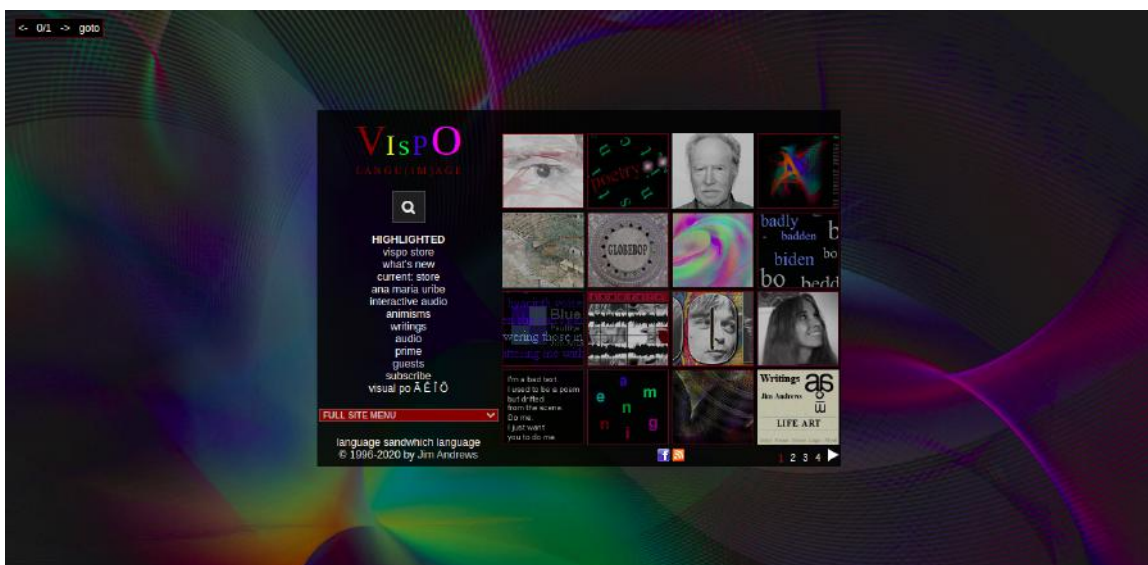
figura 3.3: Página introdutória dos Pop-Up Poems



fonte: print-screen do site <http://www.vispo.com/popups/popups.htm>

Vispo.com, o site em que os poemas estão, é uma coletânea de trabalhos no campo da literatura digital, compondo uma “biblioteca” virtual de experimentos poéticos. Seu subtítulo “langu(im)age” faz referência no inglês aos termos linguagem e imagem, utilizando-se dos parênteses para mesclar as duas palavras em uma, anunciando que a literatura encontrada no site será composta da união destes dois meios.

figura 3.4: Página do site da coleção de arte digital Vispo



fonte: print-screen do site <http://www.vispo.com/>

O site é composto de coleções de conteúdo como áudio interativo (VISMU), animismos, jogos, áudios, morphs e os poemas pop-up. Alguns destes conteúdos exigem

outras extensões que precisam ser baixadas, o site disponibiliza também uma área com os links para download e os poemas pop-up podem ser visualizados diretamente no site.

Na coleção “pop-up poems”, ao clicar em ““Yes I'm a pop-up poem 1””, outra página será aberta, com fundo preto e uma interface que a princípio pode ser complicada de navegar. A primeira área da página é um formulário de pesquisa completo, que faz parte da unidade do poema.

figura 3.5: Página do poema “Yes I'm a pop-up poem 1”



fonte: print-screen do site <http://www.vispo.com/searchOLD/websearch.htm>

A página em si é o habitat do poema e não deve ser ignorada ao pensá-lo. A máquina na qual o poema está, o espaço que ele habita, fazem parte da matéria e do tema do próprio. Um formulário de pesquisa nada mais é do que um processador de palavras, um leitor atento que procura em uma base de dados um resultado semelhante ao especificado.

O mecanismo de pesquisa presente em “Yes I'm a pop-up poem 1” tem múltiplas opções de pesquisa como quantas das palavras escolhidas devem ser consideradas na pesquisa e a data em que se deve encontrar estas palavras. Ainda que dê muitas opções, ainda é um formulário criado através da tag HTML <form>, que irá performar sempre a mesma função quando o formulário for enviado, essas opções serão enviadas de volta para os códigos e irão se tornar regras para o manuseamento das palavras, junto com muitas outras implícitas para os leitores.

A parte texto de “Yes I'm a pop-up poem 1”, cuja tradução do título é “Sim, eu sou um poema pop-up 1”, pode ser encontrado no final da página, depois do formulário de pesquisa e

antes do menu de navegação do site. Nesta parte do poema, que consiste em um menu de opções cuja primeira opção é o título. Uma pequena janela representando um menu de opções é criado no código através da tag HTML <select> que, assim como a tag <radio> utilizada em “html-art”, é associada a um formulário. Assim como <radio>, <select> permite que o usuário escolha uma das opções presentes no menu e selecione-a para ser enviada pelo formulário. Nos poemas pop-up, no entanto, não há nenhum botão de envio.

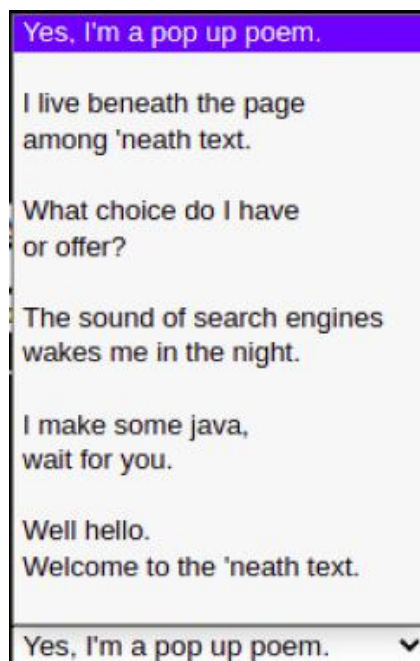
figura 3.6: Menu de opções de “Yes I’m a pop-up poem 1”



fonte: print-screen do site <http://www.vispo.com/searchOLD/websearch.htm>

Ao clicar na pequena seta presente no menu, ele abre. Na tradução, “pop-up” significa “aparecer”, por conta desta funcionalidade do menu, os poemas são considerados pop-up, ao clicarmos e abrirmos o menu, os itens que seriam opções aparecem e temos acesso ao poema.

figura 3.7: Menu de opções aberto de “Yes I’m a pop-up poem 1”



fonte: print-screen do site <http://www.vispo.com/searchOLD/websearch.htm>

Cada verso do poema é uma opção do menu, a quebra das estrofes é representada por uma opção vazia, criando a impressão de uma linha em branco. Separado do código, o poema segue a lógica de um poema comum, que poderia ser impresso e traduzido sem muitas perdas:

Sim, sou um poema popup

Vivo embaixo a página

sob'entre o texto.

Que escolha eu tenho  
ou ofereço

Os sons das engenhocas de pesquisa  
me acordam à noite.

Faço um pouco de Java,  
espero por você.

Bem, olá.

Bem-vindo ao sob'entre texto.<sup>3</sup>

Além de ser um poema pop-up, este também é um metapoema, ao trazer como tema a reflexão sobre a própria natureza do poema, uma reflexão eletrônica com um eu-lírico máquina-poema. Em seu corpo ciborgue este poema sente e se apresenta como máquina, como um poema que vive escondido dentro do pop-up, realizando suas funções, suas regras e esperando. Esperando sair de baixo do texto, do texto por trás do texto: do código. Ele deseja explicar-se, existir, dar sentido. Mas tentar retirá-lo deste ambiente resulta em seu esvaziamento semântico, seu contexto e valor são perdidos.

Enquanto código, enquanto não foi clicado e visualmente se aproximou da forma tradicional da poesia, este poema não passa de um menu pop-up em uma página de pesquisa, que é reconhecida pelo eu-lírico como algo cujos motores o acordam durante a noite. Mas ele ainda está lá, ele ainda existe dentro da rigidez de sua programação, por debaixo do texto regrado que compõe a página junto aos códigos em Java procurando palavras.

Ainda que sua programação inteira seja fechada, que a página que o compõe seja um formulário tradicional, um item escapa, o elemento <select>, entre todos os outros elementos de preenchimento de formulário, este não cumpre sua função no código, este é poema. Um poema de resistência aos limites da linguagem em que é escrito.

---

<sup>3</sup> Yes, I'm a pop up poem/ I live beneath the page/ among 'neath text./ What choice do I have or offer/  
The sound of search engines/ wakes me in the night./ I make some java,/ wait for you./ Well hello./  
Welcome to the 'neath text.

## Conclusão

Partir do HTML para olhar este processo de subversão dos códigos de programação permite contornar esta literatura ciborgue e compreender uma de suas formas. Por não ter em si o paradigma da Orientação a Objeto, esta linguagem permite entender de maneira simples o processo de trapaça ao código que cabe a este trabalho.

A partir da Orientação a Objeto este processo ganha forma incontida. O objeto da Orientação a Objeto permite à programação atribuir características específicas de forma a cada objeto. O eu-lírico de “Yes, I’m a pop-up poem 1” não seria o mesmo se construído através da Orientação a Objeto, seria um eu-lírico mais livre, menos amargurado talvez até. Se o poeta tivesse escolhido a Orientação a Objeto, poderia ser capaz de programar o poema para flutuar pela tela ou receber a cada 10 minutos uma nova notícia, podendo até ser uma inteligência artificial, se o poeta quisesse.

Hoje, a arte digital já permite inclusive a ausência do artista quando uma inteligência artificial simula um novo poema de um escritor do século XIX ou aprende com base em um banco de cem mil imagens a criar uma nova imagem. Para além de paradigmas como o da Orientação a Objeto muitas outras características e singularidades das linguagens de programação podem e são manipuladas e subvertidas.

Este trabalho se conteve, no entanto, em um dos códigos mais presentes em qualquer página aberta em um browser, um contexto quase rudimentar e clássico da programação, um tanto árido para a quebra entre o real e a ficção. Utilizando a documentação fechada que as linguagens de programação trazem, o poema “Yes, I’m a pop-up poem 1” causa estranhamento, a arte invade elementos comuns do browser, fechados em seus usos, resignificando seus sentidos.

Nesse poema, um elemento essencial para a sua estrutura é o formulário de pesquisa. Na versão de acesso do website realizada para este trabalho, a ferramenta de pesquisa não estava funcionando, ela tinha uma função meramente alegórica. Ao contatar o autor por email, mais uma vez a inconstância da arte em ambiente digital se confirmou: o código necessário para rodar o mecanismo de pesquisa não estava mais funcionando.

Esta simples mudança altera a leitura do poema, seja para enfatizar o sentimento de isolamento e abandono do eu-lírico ou abrir a possibilidade de noites mais tranquilas para este, sem os mecanismos de pesquisa acordando-o à noite. O objeto no digital traz em si a ambiguidade da sua forma e funcionamento, a superfície transforma e impõe a eles os seus



próprios limites, que demandam do artista esforço para manter o objeto intencionado, especialmente quando as opções que surgem com a Orientação a Objeto não estão disponíveis.

Entender o sentido mais denso e a forma do poema demanda analisar também a parte máquina desse, observar o código e ler os elementos escolhidos e de que forma as regras da programação foram manuseadas e transformadas, ainda que parte desses elementos não exista mais ou não possa mais ser visualizada. É preciso ir além da volatilidade superficial que é natural do material sobre o qual se imprimem estas obras de arte enquanto a tecnologia necessária para acessá-las existe e está disponível. Muitas destas produções se tornarão inacessíveis em alguns anos e muitas em alguns meses, é necessário aprender a analisá-las dentro deste contexto e entender os caminhos encontrados por elas para construir o objeto artístico.

Muito é possível na literatura com a tecnologia, a Orientação a Objeto permite vislumbrar na perspectiva do objeto digital certos limites, o paradigma surge para resolver com outras regras e outras arestas estes limites. Aqui estes buscaram ser mapeados como uma forma de caminhar não só sobre eles, mas sobre todas as outras formas criadas além deles. Para acompanhar e garantir a longevidade da arte nestes novos meios é necessário debruçar-se sobre a totalidade do corpo ciborgue que esta tem. Na subversão das linguagens com as quais é construída, a poesia digital se dá em movimentos respiratórios precisos nos escombros de uma biblioteca em chamas.

## Bibliografia

BARTHES, Roland. Aula. 14.ed. São Paulo: Cultrix, 1996.

BENJAMIN, Walter. “A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica”. Tradução de José Lino Grünnewald. In: A idéia do cinema. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1969.

CHKLOVSKI, Viktor. A Arte como Procedimento. In.: EIKHENBAUM, B. *Teoria da Literatura: Formalistas Russos*. 4. ed. Porto Alegre: Globo, 1978.

GLAZIER, Loss Pequeño. Digital poetics: the making of E-poetries. Tuscalossa, Alabama: The University of Alabama Press, 2002. 213 p.

GULLAR, Ferreira. Teoria do Não-Objeto. In: Experiência neoconcreta: momento-limite da arte: Ferreira Gullar. São Paulo: Cosac Naify, 2007

\_\_\_\_\_, Ferreira. Uma experiência radical. Folha de S. Paulo, São Paulo, 28 de Ago. 2011.

TOMASSULA, Steve. Code Poetry and New-media Literature. In: BRAY, Joe (Org.). The Routledge companion to experimental literature. New York: Routledge, 2012, p. 483-496.