

# POESIA EXPERIMENTAL

Poesia Experimental Portuguesa  
Cadernos e Catálogos

## Volume 2

Releituras e  
recriações em  
meio digital

Rui Torres, org.



# Artéria 8: metacriação e interatividade

{Fábio Oliveira Nunes}

**Artigo gentilmente cedido pelo autor para publicação no âmbito do projecto CD-ROM da PO.EX (financiado pela FCT através do POCI2010), publicado inicialmente na Revista Artéria8.**

## Introdução

Desde 1975, a revista Artéria reúne autores de poéticas da visualidade (designers, artistas plásticos, poetas visuais entre outros) em torno de uma proposta: ser sempre mutável. A cada novo número, a revista se propõe a assumir novos suportes ou formatos. Os poetas Omar Khouri e Paulo Miranda, sob o selo independente Nomuque Edições, já publicaram a revista sob a forma de um caderno, uma sacola, caixa de fósforos, fita cassette, caixa-de-poemas-exposição-portátil e album-mostruário<sup>2</sup> apresentando-se no presente momento, sob a forma de um site da rede Internet, disponível através do endereço <http://www.arteria8.net>, o qual vamos abordar mais profundamente no decorrer deste texto.

A proposta mutante de meios e linguagens evidencia acima dos suportes, a mensagem/significado como propriedade intersemiótica. KHOURI (1997:01), num

breve texto chamado “De olho na poesia”, apresenta a poesia como arte intersemiótica justamente pelo seu envolvimento – explícito ou não – com outras linguagens. É interessante citar, neste ponto, que a revista Artéria, tida como “revista de poesia”, traz, em vários números, faturas artísticas sem a presença da palavra como elemento estrutural e/ou sem qualquer texto. KHOURI (1997:01) acredita que a poesia é uma “organização sígnica com certo grau de complexidade que, visando a um fim estético, traz consigo uma carga conceitual, própria do mundo das palavras”. E ao se apresentar conceitualmente, abre-se para a sua veiculação em qualquer suporte, incluindo, evidentemente, o meio digital/telemático.

A revista Artéria 8, inserida na rede mundial de computadores – a Internet – através de um site da web, está disponível desde dezembro de 2003. A rede é um meio mutante por excelência: a rede se regenera, multiplica, morre e se transforma a cada instante – persiste sempre sua expansão contínua e a atualização de seus espaços, bem como, a constante re-organização de acesso a cada amostragem, nos sites de busca. Outra propriedade recorrente do ciberespaço é seu caráter incomensurável e sua veiculação planetária. Dada a abrangência da rede, fica impossível predeterminar a origem dos acessos e uma publicação on-line pode se dar ao luxo de ter, como pretensão, visitantes oriundos de qualquer parte.

Para o lançamento da revista foram convidados alguns nomes já presentes em números anteriores, que se juntaram a outros estreantes, nesta edição. A cada participante foi proposta a inclusão de um trabalho no site, que evidentemente devia apropriar/adaptar-se aos recursos do meio a fim de encarar a rede não como divulgação de um trabalho pré-existente em outro suporte mas encarando a rede digital como linguagem. Daí, inclusive aqueles trabalhos que já haviam sido publicados impressos, passam a apresentar distinções em relação a uma simples reprodução do mesmo. É possível situar os trabalhos presentes em Artéria 8 necessariamente em duas condições: os trabalhos especialmente pensados para esta edição e os trabalhos concebidos para outra linguagem e que deverão, agora, ser traduzidos dentro dos paradigmas deste meio.

# 1. Tradução intersemiótica: metacriação

Do extenso legado de Julio Plaza, entre criações artísticas e reflexões teóricas, a importância de sua contribuição para a arte e novos meios, mais especificamente, a arte telemática<sup>3</sup>, é, sem dúvida inegável. É a partir de sua iniciativa, ao organizar em 1982 o projeto artístico “Arte pelo telefone”, que se lança no então incipiente meio telemático – através do videotexto<sup>4</sup> – trabalhos dos artistas Carmela Gross, Lenora de Barros, Leon Ferrari, Mario Ramiro, Omar Khouri, Paulo Miranda, Paulo Leminsky, Régis Bonvicino e Roberto Sandoval. No ano seguinte, Plaza organiza a exposição “Arte e videotexto” na 17ª Bienal de São Paulo, também lançando mão da telemática. No plano do domínio das especificidades técnicas – resolução, cores, limites e possibilidades de apresentação da imagem – grande parte dos trabalhos não correspondiam ao meio de forma direta e, nestes casos, coube uma tradução do meio anterior ao novo, ou inserindo os conceitos do próprio Plaza (1987:14), uma tradução executada como metacriação.

A teoria em torno da tradução de faturas poéticas é inicialmente colocada por Roman Jakobson como passível de três tipos: a interlingual, a intralingual e a intersemiótica (ou transmutação). Esta última é concernente à interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais, ou ainda, a interpretação “de um sistema de signos para outro”. Daí, está colocada a situação a ser esmiuçada por Plaza, que irá defender que essa tradução intersemiótica pode se configurar como “prática crítico-criativa, como metacriação, como ação sobre estruturas e eventos, como um outro nas diferenças, como síntese e re-escritura da história” (PLAZA, 1987:209). Essa possibilidade de transposição da mensagem poética para meios inicialmente não pensados na sua concepção abre espaço para uma segunda criação do agente tradutor que opera, assim como “para traduzir os poetas, há que se saber mostrar poeta”, que equaciona os recursos da interface como o domínio do sensível. A tradução intersemiótica “se resolve na síntese entre o pensar e o fazer, uma vez que encapsula a atividade crítico-metalinguística no bojo da criação” (PLAZA, 1987:209).

Dada então, uma fatura poética já existente, caberá ao tradutor construir no novo meio, suas relações por similaridade, contigüidade ou convenção (PLAZA, 1987:81), de cores, formas, percursos etc, a fim de manter a conexão sígnica e principalmente, de significados envolvidos entre o objeto de origem e sua tradução.

Vamos tomar como exemplo o trabalho de Plaza, “TV”<sup>5</sup> presente no site Artéria 8, fatura esta pensada para o meio impresso. O trabalho inicialmente composto da primeira imagem na qual se lê com clareza a palavra TV, e suas transições até a palavra TIME – que emerge numa metamorfose de inserção de formas – incita para a temporalidade, remetendo diretamente ao fechamento do poema. Na versão web, portanto, o trabalho ganha a dimensão temporal e confere uma outra leitura, igualmente contemplativa, porém, em maior sintonia com o universo eletrônico a que diretamente remete o poema.

Um outro exemplo a ser tomado é o trabalho “La vie en...” de Paulo Miranda, que se apresenta em tela cheia com três listras, uma azul, uma branca e outra inicialmente vermelha que se altera lentamente para o rosa. Sobre as listras, as palavras “La Vie en...” (do francês, algo como “A vida em...”) acompanhadas de um trecho, sob a interpretação do cantor cubano Bola de Nieve, da famosa música francesa “La vie en Rose”. Este trabalho tem como ponto de partida uma seqüência de duas imagens que correspondem à condição inicial (vermelho) e a condição final (rosa) da terceira listra. Algumas vezes, o poeta apresenta o trabalho apenas com a faixa vermelha. Observamos – novamente – que esta nova versão conferiu em caráter temporal ao trabalho, o que é frisado pela própria música que, embora não estabeleça qualquer relação de ritmo, situa temporalmente a atenção do visitante na apreciação dos, vagarosos, nuances de cor.

Outro trabalho igualmente claro nesta relação de tradução poema Sem título publicado em “Invenção 5”, de Décio Pignatari. Este poema, bastante conhecido dentro da produção do autor, foi inicialmente pensado e produzido numa versão impressa que apresenta uma nota de um dólar americano ampliada onde a efigie central trazia a imagem de Jesus Cristo e num segundo momento<sup>6</sup>, os dizeres “Cr\$isto é a solução”. Além dessa interessante convergência de valores, observamos estruturalmente que

assim como no poema de Miranda, existe uma condição de antes/depois que nos brinda com o seu fechamento, e inevitavelmente nos conduz a uma brevíssima narrativa. Ao exercer sua tradução, novamente é possível temporalizar essa narrativa, e especialmente no caso do poema de Pignatari, inserir elementos sonoros que sublinhem essa condição metamórfica. Na Artéria 8, o poema inicia-se com a imagem da cédula a ser clicada, que acionada, inicia a exibição.

A efigie original é lentamente substituída e, ao fim da transição, o texto elucidativo da mudança.

É certo que, se formos pensar nas especificidades da hipermídia, o estado contemplativo a que nos remetem essas traduções não alcança as possibilidades mais intrínsecas do meio, mas de qualquer modo, as traduções se desvencilham do puro carácter referencial, constituindo-se em metacriações, onde o repertório criativo e o repertório técnico do operador são equacionados.

Mas, pensando ainda nas especificidades do meio – que entre outras propriedades, presume a existência de um visitante ativo, aberto para a participação – é possível também observar o trabalho “Cresce” de Arnaldo Antunes, que foi concebido e executado inicialmente como uma instalação, em 1999, onde as letras eram dispostas sobre uma parede branca. Na web, o trabalho ganha em possibilidades de interação: o visitante pode arrastar as letras e construir/desconstruir o poema, e ainda, nessa ação, aciona “cacos” sonoros associados a cada elemento (letra). O trabalho ganha uma dimensão lúdica não apenas interpretativa como também factual: o artista certamente mantém encapsulada a possibilidade apenas contemplativa, a exemplo da instalação, mas abre, também, ao visitante que se dispõe a estabelecer outras composições no trabalho. Pensaremos adiante nestas questões de aberturas possíveis à interação.

Portanto, essa metacriação dependerá do operador do meio para se adaptar e inserir-se nos paradigmas do novo em prol dos significados de outrora. O repertório criativo desse operador – que necessariamente não é aquele que produz com o software e pode ser o próprio artista – antevendo a inserção no meio é o que determina sua inter-relação ao contexto digital.

## 2. Relações com as especificidades da hipermídia

Na revista Artéria 8, além dos trabalhos oriundos de outras versões, temos também aqueles que se apresentam aqui inteiramente inéditos e, dentre estes, aqueles que buscam estabelecer uma relação mais direta com a hipermídia e o universo computacional.

Entende-se por hipermídia, a simbiose entre a multimídia e o hipertexto. O primeiro termo é utilizado por Nicholas NEGROPONTE (1995:23) para determinar a convergência de diferentes elementos tais como imagem fixa, imagem em movimento, som e texto num mesmo sistema. O segundo termo foi cunhado por Ted Nelson, em 1965, e determina um documento não-linear, no qual são possíveis inúmeras ligações (links) e conseqüentes inúmeros caminhos de leitura. Da junção destas características temos a hipermídia, que se refere diretamente à produção em mídias digitais, mais especificamente, CD-ROMs, DVD-ROMs e sites de internet.

Em justaposição ao desenvolvimento da hipermídia, temos o universo computacional que emerge através da popularização das interfaces computacionais. Os sistemas operacionais de interface gráfica amigável ao usuário, através de janelas, botões, procedimentos de uso e, ainda, de modo mais recente, a rede Internet, seus programas de comunicação instantânea, chats e comunidades virtuais, passam a construir um novo imaginário. Neste mesmo universo do paradigma digital ainda se problematiza a instauração da simulação – através da realidade virtual – e da transferência de processos biológicos e cognitivos para as máquinas – as chamadas vida e inteligência artificial<sup>7</sup>.



Figura 3: Instalação "Cresce" de Arnaldo Antunes, no espaço expositivo.



Figura 4: Trabalho "Cresce" presente em Artéria 8.



Figura 5: Detalhe de "Móvil 3" de Silvia Laurentiz.



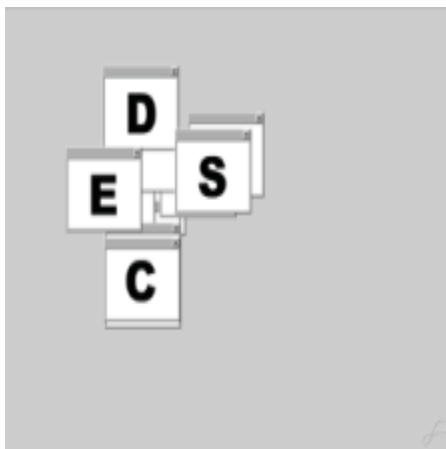


Figura 7: “Jogo de amarelinha” de Tiago Lafer.



Figura 8: “Oroboros” de Inês Raphaelian.

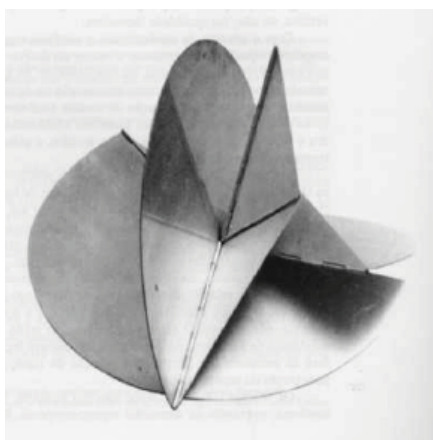


Figura 9: Trabalho de Lúcia Clark: arte de participação.

Voltando-se a Artéria 8, podemos, então, verificar trabalhos que se situam dentro do paradigma digital, ainda que não exerçam em plenitude as propriedades de que o meio digital dispõe. Dos trabalhos apresentados no site, o trabalho “MóBILE 3” de Silvia Laurentiz é, sem dúvida, aquele que mais dialoga no terreno do paradigma digital. Trata-se de uma arrojada interface onde o visitante tem um campo de texto à disposição para a transcrição ou criação de um poema – o visitante é convidado portanto não à participação apenas, mas, para a efetiva criação. Em seguida, o que foi escrito pode ser visualizado numa tela, ao lado, sob a forma tridimensional (3D), proporcionando espacialidade visual ao texto criado. O trabalho intui um sujeito ativo, um co-autor em um certo nível, que vê sua criação ser “traduzida” do textual ao domínio tridimensional, uma simulação de móBILE que flutua no espaço.

Partindo de outro viés, há o trabalho “Jogo de Amarelinha” do poeta Tiago Lafer, no qual o visitante se depara com várias janelas similares àquelas do sistema operacional Microsoft Windows, sendo que a disposição alterna entre janelas vazias e outras com letras. As letras, que vão aparecendo – e sumindo – ao fechar das janelas, acabam por estabelecer significado ao fim da última janela. Aqui, explicitam-se inicialmente os elementos do próprio meio, num plano direto (com uma interessante conexão com a própria idéia do geometrismo construtivista) em que a atitude de fechar as várias janelas, até chegar a lugar nenhum explicita ironicamente a “eficiência” a que os sistemas operacionais – e toda uma tecnocultura – se propõem.

Em proximidade com o trabalho de Lafer, pensando ainda no viés de relação com o meio, temos “Santos” de Diniz Júnior, que congrega metaforicamente uma memória labiríntica – relacionando poeticamente com a própria idéia da hipermídia como um labirinto<sup>8</sup>. Temos também o trabalho de Inês Raphaelian, “Oroboros” que discute esteticamente uma “arqueologia digital”, trazendo a idéia do perecimento dessas novas tecnologias, entre outras questões. Há, ainda, “Edgardigitalbraga” de Sonia Fontanezi, trabalho completamente avesso às tecnologias dos demais trabalhos – destoante por esta postura – que discute autenticidade, autoria, reprodutibilidade através de uma imagem estática assinada pelo poeta Edgard Braga. Imagem esta, a impressão digital do polegar de Braga, num interessante trocadilho semântico-visual. Mas de qualquer forma, existe aqui o risco de dissipar o digital apenas como temática,

como uma vivência por outrem passada. E permanece distante aquilo que muitos – com exceções – consideram como fundamental para o descolamento da criação artística nos novos meios em relação à arte mais convencional: a interatividade.

### 3. Interatividade

MACHADO (1997:144) vem confirmar a idéia já colocada a cerca da interatividade e sua relação com o paradigma digital. A citação justifica-se em razão de sua certa opinião:

Que elementos diferenciais as ferramentas, os processos, os suportes digitais estariam oferecendo à imaginação criadora, ao espírito investigativo e à indagação estética que se operam em nosso tempo? As consciências mais bem sintonizadas com as novidades se apressarão logo a responder: o dado novo é a interatividade, a possibilidade de responder ao e de dialogar com o sistema de expressão. Mas o termo interatividade se presta hoje às utilizações mais desencontradas e estapafúrdias, abrangendo um campo semântico dos mais vastos, que compreende desde salas de cinema em que as cadeiras se movem até novelas de televisão em que os espectadores escolhem (por telefone) o final da história. Um termo tão elástico corre o risco de abarcar tamanha gama de fenômenos a ponto de não poder exprimir mais coisa alguma.

A idéia mais vaga – e generalizada – de interatividade nasce no conceito de participação, inserindo aquele sujeito antes contemplativo, numa possibilidade de atuação, de alteração da situação proposta. O que se bem verificarmos, como o próprio Machado vai indicar neste mesmo artigo, não é algo que seja intrínseco à computação gráfica, pensando no legado de Lúcia Clark e Hélio Oiticica. Mas é certo que não podemos encarar esta situação de maneira tão simplista, dado que há graus e condições em que essas intervenções ocorrem. PLAZA (2003:9) irá problematizar a interatividade dentro de diferentes aberturas que a criação artística poderá prover. Numa relação em que sua subsequente condição automaticamente encapsula a anterior, o autor propõe:

Abertura de primeiro grau: Em proximidade com a idéia de Obra Aberta de Umberto Eco<sup>9</sup> – obra de arte com uma pluralidade de significados em um só significante – é a situação convidativa para a interpretação, a intertextualidade ou ainda, dos percursos possíveis. O autor cita, em outros exemplos, a poesia concreta do grupo Noigrandes

(1953/56) que possuindo vários percursos de leitura, proporcionavam o combinatório e o permutacional;

Abertura de segundo grau: Proximidade com a chamada arte de participação – o espectador induzido a manipular e explorar o objeto artístico. Objetiva-se a participação lúdica e efetiva, a criatividade do espectador e o acaso. Desde os já citados neoconcretos – Clark e Oiticica – a Op Art e sua descendente, a arte holográfica;

Abertura de terceiro grau: Esta sim, na concepção do autor, a arte tida como interativa que prima pelo intercâmbio e pelo compartilhamento viáveis pela telemática, em outras palavras, a problemática da abertura de terceiro grau se situa na troca viabilizada pelas novas tecnologias, especialmente entre indivíduos e sistemas inteligentes: “Ao participacionismo artístico sucedem as artes interativas e a participação pela interatividade, só que, desta vez, há a inclusão do dado novo: a questão das interfaces técnicas com a noção de programa”.

Há que se destacar que o autor não coloca as três situações como “categorias” e sim como problemáticas abertas à discussão – neste texto, o autor lança mão de inúmeros autores para fomentar esses três níveis distintos de discussão. Além disso, existe a questão do encapsulamento: onde a abertura de terceiro grau contém problemáticas de segundo e primeiro graus, assim como , a problemática de primeiro grau invariavelmente está contida na abertura de segundo grau. Além disso, há a clara visão de coexistência das três situações num mesmo cenário contemporâneo, ainda que, a abertura de terceiro grau esteja diretamente ligada com a telemática.

Diante das considerações a respeito da interatividade, voltamos, então aos trabalhos de Artéria 8. Inicialmente, podemos estabelecer duas primeiras situações: primeiro podemos afirmar que todos os trabalhos, assim como qualquer trabalho de arte que inspire distintas leituras, se inserem inicialmente na problemática da abertura de primeiro grau na proposição de Plaza; ou ainda, como estão disponibilizados através de uma rede computacional de comunicação, conseqüentemente estariam naturalmente na terceira condição. Porém, com o intuito de aprofundar a questão da

interatividade, seguiremos numa análise mais ampliada.

Praticamente todos os trabalhos de Artéria 8 foram produzidos em softwares de criação em hipermídia, mais especificamente, Macromedia Flash e Macromedia Director, e numa denominação técnica podemos intuir a todos como produções em hipermídia. Porém, há que se observar que grande parte dos trabalhos não lança mão da potencialidade de percursos do hipertexto e também não estabelecem relações que estimulem a participação efetiva. Os trabalhos como “TV” de Plaza e Sem título de Pignatari, como já colocado, são contemplativos e, na aproximação das considerações sobre interatividade, mantêm somente dentro da problemática apresentada na abertura de primeiro grau. Ainda que também estejam tecnicamente acessíveis através da rede telemática – a Internet – não fazem uso colaborativo ou intercambiável: o trabalho acessado não é modificável por cada visitante, nem cada indivíduo pode, por exemplo, ter qualquer vestígio de passagem ou inserção de outrem.

Diferentemente temos o trabalho “Cresce”, de Antunes, que ultrapassa a problemática da primeira condição, já que sua tradução propõe uma relação lúdica, ingressando, assim, com louvor, na segunda condição. Sob medida, para esse trabalho, as afirmações de PLAZA (2003: 14): “A noção de ‘arte de participação’ tem por objetivo encurtar a distância entre criador e espectador. Na participação ativa o espectador se vê induzido à manipulação e exploração do objeto artístico ou de seu espaço”. Porém, ao avançarmos na abertura de terceiro grau, não temos uma relação efetivamente interativa porque não temos ainda a idéia de programa. Essa idéia de programa vai além da relação mecânica que é processada no trabalho: o visitante arrasta as letras e elas, invariavelmente, acionam sons a cada arraste; permanecem estáticas se não forem acionadas ou onde são deixadas. Existe uma interessante abertura de participação, mas a práxis do poema se encontra no plano da manipulação e não num nível mais “interpretativo” da ação do visitante ou semioticamente falando, não realiza uma semiose<sup>10</sup> do fenômeno submetido. Não há uma resultante de uma ação de programa – elemento este que PLAZA (2003: 20) coloca como um “agente ativo entre o usuário e a máquina”.

Em proximidade com a abertura de terceiro grau, está o trabalho “MóBILE 3”, de Laurentiz, já citado anteriormente, que flerta com algumas das questões que Plaza coloca como evidenciais de uma arte interativa. Os scripts do trabalho realizam uma tradução dos textos nele inseridos: o texto do visitante é traduzido ao universo da simulação, ganhando uma nova espacialidade. Conforme PLAZA (2003:20):

Uma obra de arte interativa é um espaço latente e suscetível a todos os prolongamentos sonoros, visuais e textuais. O cenário programado pode se modificar em tempo real ou em função das respostas dos operadores. A interatividade não é só uma comodidade técnica e funcional; ela implica física, psicológica e sensivelmente o espectador em uma prática de transformação.

Ainda que não exista qualquer leitura de significados por parte dos scripts (ou seja, não realizam semiose), a operação está além da mera manipulação ou participação: o espectador insere-se como autor em um determinado aspecto e isso é a essência do trabalho. A co-autoria nos meios telemáticos é uma problemática sempre presente – onde potencialmente todos são leitores e escritores – e a produção no que é chamado aqui de arte interativa é inerente a estas questões. Pensando então, na abertura de terceiro grau, ainda que diretamente não haja uma inserção plena, este é um dos trabalhos presentes em Artéria 8 dos que mais se aproximam de um ideal de interatividade.

## Conclusão

O caminho da tradução intersemiótica, trilhado brilhantemente por Julio Plaza, acende as questões em torno das especificidades da hipermídia – conseqüentemente, a interatividade – e suas relações com a produção a ser migrada. Ao transpor mensagens para o meio telemático, esses níveis de absorção daquilo que é novo – no sentido de não fazer parte do objeto a ser traduzido – em detrimento do que é integrante da poética inicial, faz-se um jogo complexo, onde o caráter referencial precisa ser distanciado mas, até que se diga o contrário, o link entre as extremidades não pode ser quebrado.

As especificidades entram nesse processo de metacriação com uma dúbia função: aproximam o trabalho do meio mas distanciam, em via de regra, o meio do trabalho – que, muitas vezes, permanece como coadjuvante de processos mais convencionalmente estabelecidos. A interatividade, aí, persistirá como uma possível questão a que se pode levar em consideração, também, àquilo que o meio propõe, ainda que exista a necessidade do estabelecimento de reservas mesmo em relação a esta verdadeira entidade do ciberespaço. Conforme muito bem transcreve PLAZA (2003:27), a curiosa afirmação de Arnaldo Jabor: “a interatividade é uma falsificação da liberdade, já que transgride meu direito de nada querer. Eu não quero nada.”

Como em qualquer meio, há especificidades que podem ser abatidas ou contornadas e isso por si só corresponde a uma postura interessante, desde que consciente. Estabelecer-se em viés contrário à via das obviedades é perfeitamente viável: se digital é constituir-se em ser interativo, que se quebre esse círculo a fim de dar lugar a experimentações menos compromissadas com paradigmas. Daí, ao se pensar no meio em Artéria 8, que se pense nos fins: nos trabalhos traduzidos a especificidade é aquela em função da poética; já aos que foram concebidos sob o paradigma digital, deve-se o meio apresentar-se como protagonista de uma situação contemporânea que a hipermídia proporciona.

Ao visitante, apresenta-se uma gama de diferentes poéticas e leituras que enriquecem o percurso e constroem caminhos heterogêneos: da contemplação do trabalho “Sem título” de Omar Guedes à interação do trabalho de Laurentiz; do tom lírico e enevoado do trabalho de Diniz Júnior ao tom incisivo de “Nada x nada” de Thiago R. e Guilherme Ranoya; da ironia ácida de “Hello” dos Brócolis (Leandro Vieira e Mariana Meloni) à amabilidade infantil de “Cartoonpoem” de Edgard Braga; só para citar alguns extremos em questões não abarcadas por este texto. Artéria 8 objetiva ser mutante introduzindo percursos, com a inclusão de novos artistas, poetas e trabalhos, periodicamente, como um microcosmo – poético – da diversidade e, principalmente, do caráter intersemiótico da própria rede.

## Notas

<sup>1</sup> Doutor em Artes na Universidade de São Paulo (USP), artista multimídia e webdesigner.

<sup>2</sup> Nas palavras do organizador Omar Khouri, no editorial do oitavo número da revista *Artéria*, disponível em <http://www.arteria8.net>.

<sup>3</sup> O termo telemática se refere à justaposição das telecomunicações e a tecnologia informática, as chamadas redes de computadores.

<sup>4</sup> Fazendo uso de um adaptador especial com teclado fornecido pela empresa de telefonia, através de um aparelho televisor e linha telefônica, o usuário através do sistema Videotexto (VDT) tinha acesso a informações financeiras, notícias, previsão do tempo, além de outros serviços como bate-papo (vídeo-papo). Em certa medida, é um precursor da rede Internet, apesar de sua estrutura mais centralizada. Sobre este sistema, define PLAZA e TAVARES (1998: 152-153): “O Videotexto é a síntese qualitativa (intermídia) do computador do vídeo doméstico e do telefone. O Videotexto impõe uma outra sensibilidade, ao mesmo tempo em que socializa a visualidade ideográfica em contraposição à fotográfica. No silêncio da tela, imagens e cores fluem com a mais absoluta calma e serenidade, exigindo a concentração do usuário que dispõe de informação eletrônica”.

<sup>5</sup> O trabalho de Plaza presente em *Artéria 8* infelizmente não pôde ser submetido à sua apreciação devido ao seu falecimento em junho de 2003, que antecedeu o lançamento da revista. Este trabalho foi entregue a Omar Khouri inicialmente para a sua publicação na edição de *Artéria 7*, lançada em janeiro de 2005 – um ano depois do oitavo número.

<sup>6</sup> No livro de Pignatari, “Poesia Pois é Poesia” de 1977, o poema apresenta-se sob a forma de um encarte que é desdobrado (com largura aproximada de 40 cm), tendo frontalmente a nota e no verso, o texto “Cr\$isto é a solução”, da mesma forma que em “Invenção 5” de 1967.

<sup>7</sup> Considerações elucidativas destas questões estão disponíveis em “Máquinas Semióticas” de Winfried Nöth (publicado em *Galáxia 1 – Revista transdisciplinar de comunicação, semiótica, cultura*, São Paulo, Educ, 2001) e também em “Processos Computacionais Evolutivos na Arte” de Silvia Laurentiz (publicado em *ARS n.2 – Revista do departamento de artes plásticas da ECA/USP*, São Paulo, O Departamento, 2003).

<sup>8</sup> MACHADO (1997:149): “A melhor metáfora para a hipermídia é a do labirinto, pois a hipermídia reproduz com perfeição a estrutura intrincada e descentrada deste último. Na verdade, a forma labiríntica da hipermídia repete a forma labiríntica do chip, ícone por excelência da complexidade do nosso tempo”.

<sup>9</sup> ECO, Umberto. *Obra Aberta*. São Paulo: Perspectiva, 1968.

<sup>10</sup> “Segundo [Charles Sanders] Pierce, um signo é um fenômeno material ou meramente mental



que se refere a um fenômeno anterior, o objeto do signo, que resulta num outro signo, o interpretante, que apresenta uma interpretação do signo primeiro em sua relação como o objeto. Semiose, nessa perspectiva, é um processo dinâmico no qual o signo, influenciado pelo seu objeto precedente, desenvolve o efeito do signo num interpretante subsequente. O signo não serve apenas como um mero instrumento de pensamento, mas desenvolve sua própria dinâmica que é, de certo modo, independente da mente de um indivíduo". (NÖTH, 2001:54)

## Índice de imagens

Figura 1 – PLAZA, Julio. TV. 1994/2003. Animação em Macromedia Flash. In: KHOURI, Omar; NUNES, Fábio Oliveira. Artéria 8. São Paulo: Nomuque Edições, 2003. Disponível em <<http://www.arteria8.net>>. Acessado em 24 de julho de 2004.

Figura 2 – MIRANDA, Paulo. La vie en. 1977/2003. Animação em Macromedia Flash. In: KHOURI, Omar; NUNES, Fábio Oliveira. Artéria 8. São Paulo: Nomuque Edições, 2003. Disponível em <<http://www.arteria8.net>>. Acessado em 24 de julho de 2004.

Figura 3 – PIGNATARI, Décio. Sem título. 1967/2003. Animação em Macromedia Flash. In: KHOURI, Omar; NUNES, Fábio Oliveira. Artéria 8. São Paulo: Nomuque Edições, 2003. Disponível em <<http://www.arteria8.net>>. Acessado em 24 de julho de 2004.

Figura 4 – ANTUNES, Arnaldo. Cresce. 1999. Instalação. In: ARNALDO ANTUNES, site pessoal. [S.l.:s.n., 200-]. Disponível em <<http://www.arnaldoantunes.com.br>>. Acessado em 23 de julho de 2004.

Figura 5 – ANTUNES, Arnaldo. Cresce. 2003. Animação em Macromedia Flash. In: KHOURI, Omar; NUNES, Fábio Oliveira. Artéria 8. São Paulo: Nomuque Edições, 2003. Disponível em <<http://www.arteria8.net>>. Acessado em 24 de julho de 2004.

Figura 6 – LAURENTIZ, Silvia. Móbile 3. 2003. Animação em Macromedia Director. In: KHOURI, Omar; NUNES, Fábio Oliveira. Artéria 8. São Paulo: Nomuque Edições, 2003. Disponível em <<http://www.arteria8.net>>. Acessado em 24 de julho de 2004.

Figura 7 – LAFER, Tiago. Jogo de Amarelinha. 2003. Animação em Macromedia Flash. In: KHOURI, Omar; NUNES, Fábio Oliveira. Artéria 8. São Paulo: Nomuque Edições, 2003. Disponível em <<http://www.arteria8.net>>. Acessado em 24 de julho de 2004.

Figura 8 – RAPHAELIAN, Inês. Oroboros. 2003. Animação em Macromedia Flash. In: KHOURI, Omar; NUNES, Fábio Oliveira. Artéria 8. São Paulo: Nomuque Edições, 2003. Disponível em <<http://www.arteria8.net>>. Acessado em 24 de julho de 2004.

Figura 9 – CLARK, Lúgia. Bicho. 1960. Alumínio anodizado. In: PERISSINOTTO, Paula. O cinetismo interativo nas artes plásticas [Dissertação de Mestrado- ECA/USP]. São Paulo: [s.n.], 2000. Disponível em <<http://www.satmundi.com/tese>>. Acessado em 24 de julho de 2004.

## Bibliografia

KHOURI, Omar. *De olho na poesia*. São Paulo: [s.n.], 1997.

MACHADO, Arlindo. *Hipermídia: O labirinto como metáfora*. In: DOMINGUES, Diana. *A arte no século XXI – A humanização das tecnologias*. São Paulo: UNESP, 1997. p. 144-154.

NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. Tradução: Sérgio Tellaroli. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

NÖTH, Winfried. Máquinas semióticas. In: *GALÁXIA – Revista transdisciplinar de comunicação, semiótica, cultura.*, n°1. São Paulo: Educ, 2001.

PLAZA, Julio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. In: *REVISTA ARS*, n° 2, ano 1. São Paulo: Departamento de Artes Plásticas da ECA/USP, 2003. p. 09-29.

\_\_\_\_\_. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo/Brasília: Perspectiva/CNPQ, 1987.

PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Hucitec, 1998.