

O *Palavrador* e a relação humano-máquina a partir do conceito de hábito merleau-pontiano

Palavrador and the human-machine relation based on Merleau-Ponty's concept of habit

Otávio Guimarães Tavares (UFSC)

Resumo

Neste artigo, conjugo a obra de arte literária computacional *Palavrador* open book 2.0 e o conceito fenomenológico de hábito. O *Palavrador* é uma obra interativa que requer um agir manipulatório para ser efetivada. O conceito de hábito permite entendermos nossa capacidade de apreender artefatos, procedimentos e modos de operar a partir de nossa motricidade corpórea. Com base nessa relação, indico uma possível natureza artificial do humano, em que utilizar o *Palavrador* implica uma reconfiguração do nosso agir a partir de nossa compreensão corpórea da obra, apontando, assim, para um entrelaçamento entre humano e máquina fundado sobre a ação, que se torna visível como base operacional e temática da obra em questão.

Palavras-chave: *Palavrador*, hábito, ação

Abstract

In this article i establish a connection between the literary computer artwork *Palavrador* open book 2.0 And the phenomenological concept of habit. *Palavrador* is an interactive work which must be physically manipulated so as to come to being. The concept of habit allows us to understand our ability to incorporate artifacts, procedures, and modes of operation based on our body motility. From this relation i posit an artificial human nature in which using the *Palavrador* implies a reconfiguration of our capability to act based on our bodily understanding of the work, thus pointing to a possible intertwining between human and machine founded on action, as the operational and thematic basis of the work in question.

Keywords: *Palavrador*, habit, action



Introdução

As artes e literaturas computacionais contemporâneas estão em relação com os elementos midiáticos que as cercam, entre televisões e comunicações em rede, amplamente explorados por autores como George Landow (1992) e Abraham Moles (1990), mas também estão envoltas pelas articulações artísticas que tomaram o mundo da arte durante o século XX. Se as vanguardas, no início do século, tensionaram as antigas divisões de gêneros, a partir dos anos 60 podemos identificar procedimentos artísticos que as extrapolaram diretamente (sendo questionável até que ponto denominamos algo de “artes visuais” ou “literatura”). Em especial, poderia se chamar a atenção para: uma crescente exploração da visualidade do textual, como empreendido pela poesia concreta em seus vários desdobramentos (Concretismo, Po-Ex, Neo-concretismo, Poema-Processo, entre outros); uma semantização do visual, como nas obras de Joseph Koseth, Lawrence Weiner, entre outros que podem ser ligados direta ou indiretamente à arte conceitual; e, talvez, se sobrepondo e ultrapassando a ambos, uma espécie de performatividade do artístico, em que o artefato artístico se torna uma proposição e configuração para ação. Esta performatividade pode ser identificada no *Caminhando*, de Lygia Clark, e nos *Penetráveis*, de Hélio Oiticica, nos cartões partitura de Yoko Ono (2000) e de outros membros do grupo *Fluxus* (2002), como também em poemas como “Tudo pode ser dito num poema” de E. M. de Melo e Castro (1977) e a série *Poetamenos* (originalmente de 1953), de Augusto de Campos (1999). Este modo de operar pode ser resumido nas palavras de Lygia Clark quando esta diz que o papel do artista é o de: “Dar ao participante o objeto que não tem importância em si mesmo e que só terá na medida em que o participante atuar” (CLARK, 1965, p. 2), ou seja, quando o participante tomar interesse pela obra e agir na/com ela.

Os dois primeiros modos de operar – visualização e semantização – já foram analisados e referidos em seus termos teóricos, por autores como Philadelpho Menezes (1991) e Ana Hatherly (1995), no caso da visualidade textual, e por Nelson Goodman (1968, 1978) e Arthur Danto (1981, 1984) concernente ao elemento semântico das artes visuais. O que interessa especificamente é notar que esses mesmos elementos também foram propostos como base de ligação entre a literatura impressa e a literatura computacional. Estes aparecem nos estudos de Ricardo Araújo (1999), com relação ao concretismo brasileiro e suas produções em vídeo arte; Rui Torres (2008), com relação às experimentações computacionais do Po-Ex Experimentalismo Português; e Philippe Bootz (2012), com relação ao OuLiPo, ALAMO, L.A.I.R.E. e o *Transitoire Observable* franceses¹. Pertinente ao elemento semântico, podemos citar o livro de Roberto Simanowski, fundador do periódico *Dichtung Digital*, intitulado *Digital Art and Meaning* (2011). Apesar destas pesquisas, os elementos acionais e artefactuais,

1 OuLiPo - Ouvroir de littérature potentielle (<http://ouliipo.net/>), ALAMO - Atelier de Littérature Assistée par la Mathématique et les Ordinateurs (<http://www.alamo.free.fr/>), L.A.I.R.E - Lecture, Art, Innovation, Recherche, Écriture.

mesmo tendo sido indicados por autores como Roman Ingarden (1973, 1961) na noção da concretização da obra de arte, ainda necessitam de maior investigação com relação ao objeto artístico computacional. Penso que é sobre o fundo desta breve genealogia de confrontos e assimilações entre visual e semântico, coroados pela ação, que podemos tentar compreender certas produções de arte e literatura computacional contemporâneas e suas implicações materiais como artefatos tecnológicos, explicitamente. Ou melhor, é justamente essa mistura midiática, junto à obra como proposta para ação, que nos leva a poder ressaltar a materialidade interativa da obra de arte computacional. Fato que pode ser plenamente notado, operacional e tematicamente, na obra computacional *Palavrador*.

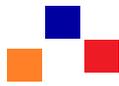
1. *Palavrador*

O *Palavrador* (MARINHO *et al.*, 2006), como o título indica, é a união entre “palavra” e “dor”, que pode ser concebido no sentido de “palavra” e “aflição”, ou melhor, mas sem excluir a primeira hipótese, o fazedor/produzido de palavras, uma máquina de palavras, é um artefato técnico complexo, produzido por um grupo interdisciplinar durante o 38º Festival de Inverno da UFMG, em Diamantina, em julho de 2006. A obra recebeu, no mesmo ano, o prêmio *Digital Poetry* da cidade de Vinaròs na Catalunha e foi posteriormente incluído no segundo volume do *Electronic Literature Collection* (2011) do *Electronic Literature Organization*.

Produzida em *Director*, a obra é um *assemblage* poético computacional, que consiste em um ambiente tridimensional em forma de cubo – um micromundo –, povoado por uma diversidade de construções, acidentes geográficos e criaturas, compostos por palavras, amontoados textuais ou com séries de grafemas amorfos.



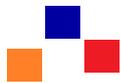
Imagem 01: *Palavrador* diante do labirinto de haicais.



Dentro do *Palavrador*, o leitor/usuário controla um pequeno cubo de faces girando continuamente, com um par de asas-caligramas compostas pelas palavras *Caos* e *Eros*. As faces que estampam o cubo foram retiradas de esculturas de faces esculpidas em chafarizes da cidade de Diamantina no estado de Minas Gerais. O usuário pode também controlar um pequeno cubo rastejante, com uma calda feita de palavras que se alteram constantemente (“maldigo”, “gênesis”, “caminho”, entre outras). A movimentação é efetivada pelo teclado – com algumas teclas de letras da esquerda como controle de propulsão e as direcionais da direita como controle do ângulo do cubo –, dando ao usuário a possibilidade de voar para frente, para os lados, aumentar ou diminuir altitude e expelir, conforme sua vontade, versos a partir de si, deixando para trás um rastro textual que logo desaparece em sua queda, mas que, neste processo, acaba por lembrar a formação de poemas pela sequência de versos (alguns exemplo são: “pedra é terra firme”, “terra é pedra moída”, “sabe-não-parar”, “na voz do rio”, “murmúrios de poemas”, “todos de volta”, “a matéria da luz”, que geralmente relaciona dois elementos na forma de X é/do/de Y).

Entre as paisagens deste mundo, erguidas sobre uma terra disforme, coberta por azulejos quadriculados em preto e branco em meio a um céu alaranjado, existem, por exemplo, uma cascata cujas águas são letras que fluem enquanto soa o som de águas misturado a murmúrios que constantemente repetem “palavra” em diferentes alturas e intensidades; uma árvore feita de palavras, lembrando certos poemas caligramas e a releitura feita por Alison Clifford de e e cummings em seu *The Sweet Old Etcetera* (2006); um labirinto gerado por fractais composto de uma série de paralelepípedos unidos, em que cada uma de suas quatro faces, não conectadas a outros, alternam versos de haicais com a aproximação do usuário, como visível na Imagem 01. Há, em um dos cantos inferiores do ambiente, um pequeno filme de fragmentos, sobrepondo uma diversidade de cenas de guerras (Guerra do Golfo, Iraque, Segunda Guerra Mundial) com discursos de chefes de estado de diferentes partes do mundo em prol de suas ações bélicas, ilustrando talvez uma “dor” do uso da palavra. Em um dos quadrantes do ambiente, há um conjunto de megalitos paralelepípedos feitos de pedra com faces esculpidas em cada um de seus lados (parecidas com as do cubo do usuário) e que, à medida que o usuário se aproxima, começam a entoar um canto lembrando um mantra dármico. Há também um tornado textual que gira sobre uma rosa dos ventos, formas representando os quatro elementos, uma mão coberta de palavras e outras estruturas plásticas-cinéticas e sonoras para interação.

O mundo do *Palavrador* é também coabitado por *boids* que voam pelo ambiente com corpos em forma de cubos composto por incontáveis palavras indistinguíveis, aglomeradas umas sobre as outras, que trazem uma grande e legível palavra “POEMA” escrita sobre si. Esses seres-poemáticos autônomos são constantemente seguidos por uma série de pequenas criaturas-palavras. Como um conjunto, *boids*, um encurtamento para “bird-oid object” ou “objeto com forma/modo de pássaro”, são programas de vida artificial que simulam o comportamento emergente de bando de



animais permitindo que uma quantidade grande de diferentes seres se movimentem juntos sem que haja, necessariamente, uma pré-programação de seus caminhos no ambiente. Com o uso do teclado, além de se esquivar ou colidir com essas criaturas, o usuário tem a possibilidade de aumentar ou diminuir a quantidade deles no mundo.

Há, portanto, uma complexidade midiática de formas, seres e eventos que, construídos por palavras, ou ecoando sons e poemas, indicam constantemente seu ser-palavra-coisa, de modo que o mundo do *Palavrador*, entre emergência e automação, se marca como uma *mise en abyme* de máquinas de palavras dentro de máquinas de palavras.

Essa obra assemelha-se muito a um *videogame* por propor a interação por meio de um personagem (o cubo) que o usuário controla num pequeno mundo 3D. Entretanto, diferente de muitos jogos, não há objetivo específico a ser completado ou atingido, nem há alguma narrativa a transcorrer ou uma mensagem a ser decifrada, somente um arranjo de textos, sons, coisas, ações e eventos, somente um mundo com o qual interagir e a explorar sem que haja um “sentido” a guiar o que deve ser feito.

O *Palavrador* pode ser acessado *online* (em sua primeira versão como *software* para baixar)². Esta versão utiliza o sistema operacional e o *hardware* padrão de um computador e logo pode ser utilizada em qualquer lugar e em qualquer máquina que possua os requisitos mínimos. Depois da versão *online*, foi construída uma versão física chamada *Palavrador Open Book 2.0*, exposta no ACM SIGGRAPH 2007 Art Gallery – Global Eyes, que consiste numa espécie de livro-coisa – um grande livro sobre um pedestal ornamentado – que leva a obra a mais um grau de interação por meio de *hardware* próprio – placas Arduino³ que são utilizadas para controlar aspectos materiais que normalmente não existiriam em um computador de uso caseiro, conforme se vê na Imagem 02.

2 A ficha técnica completa do *Palavrador* e dos criadores pode ser encontrada no sítio Ciclope (2010): <<http://www.ciclope.com.br/?s=palavrador#conteudo>>.

3 Arduino é uma plataforma de hardware livre que permite uma série de interconexões interativas entre software e hardware, incluindo sensores, motores, luzes, captadores de ação, câmeras, placas de som e extensões de rede, o que a torna imensamente popular para criações digitais.



Imagem 02: *Palavrador Open Book 2.0*.

Na versão física existe um pequeno livro de lona com quatro páginas, cada uma com um tema quaternário diferente – quatro elementos, quatro ventos, quatro estações, quatro eixos cardeais – (visível no lado direito da parte superior do *Palavrador* na Imagem 02). Cada página contém sensores de luz e sombra, pressão e toque. Estes captam a presença física corporal do usuário, sua ação sobre o objeto, qual página se encontra aberta no livro de lona e causam alterações no ambiente 3D (exposto na tela à esquerda) e no sistema sonoro/musical. Quando o usuário abre o livro de lona na página referente, por exemplo, aos quatro elementos, ele é dirigido ao respectivo espaço no ambiente digital, como se vê na Imagem 03 e 04, e assim ocorre para cada uma das páginas. No *Palavrador Open Book 2.0*, existem também controles para navegação direta – já descrita com relação à movimentação do cubo –, como *joystick* e botões. Todos esses dispositivos e possibilidades tornam a experiência da obra fortemente colada à materialidade sensível e às ações efetivas do usuário.



Imagem 03: Página do livro de lona com quatro sensores referente aos elementos.

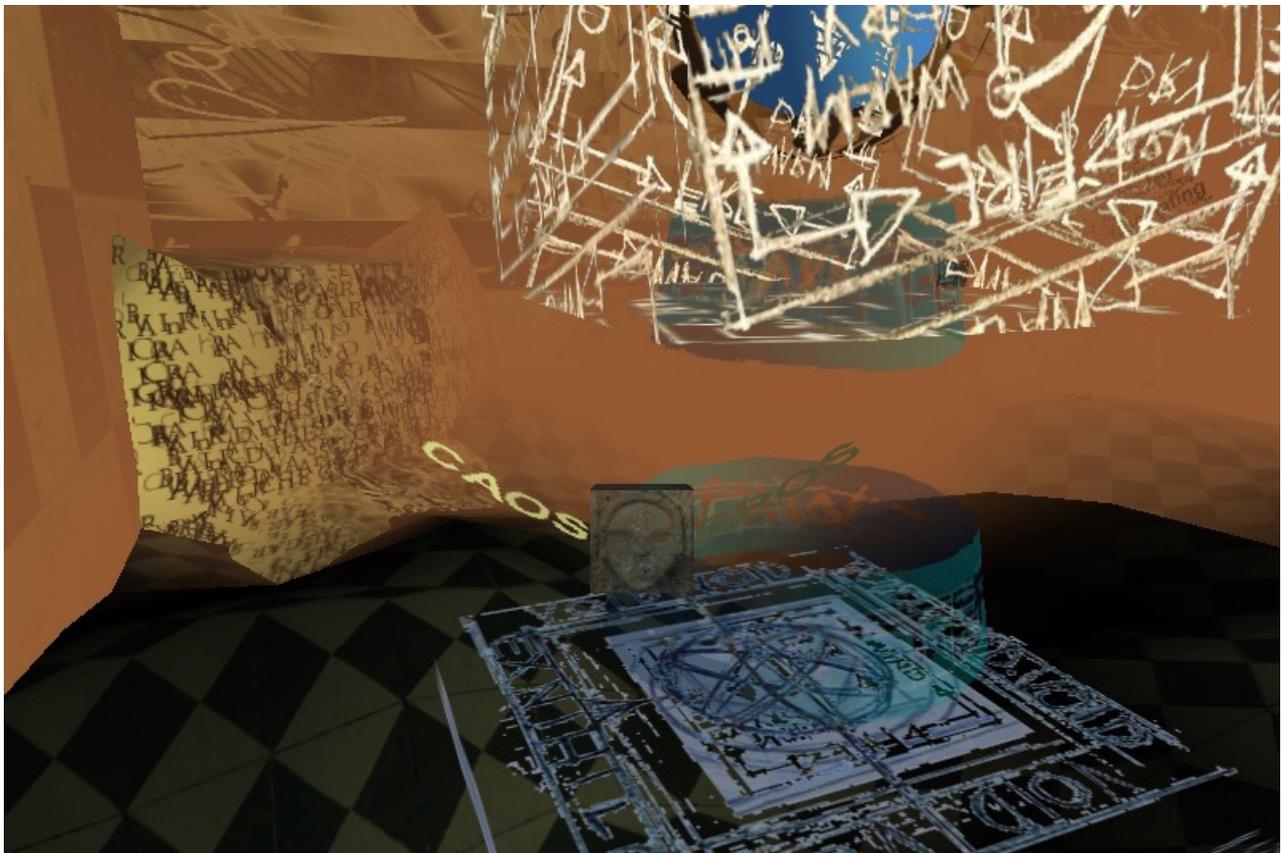
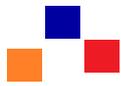


Imagem 04: Região correspondente aos elementos no ambiente com a cachoeira de palavras ao fundo.



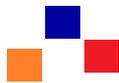
Não só isso, eles complexificam e totalizam a ação do usuário no ambiente, pelo fato de que todo ato seu, todo movimento corpóreo, olhar e gesto, até mesmo a sombra que este lança, implica alguma alteração – uma “contra-ação” – significativa da máquina no e do ambiente. Não há, assim, cisão entre os sentidos e os atos do usuário. Ao mesmo tempo, a constante ação e interação com o *Palavrador* sugere que não podemos falar meramente de “recepção” da obra, já que seu apresentar-se como obra é constituído materialmente por nossos atos. O que eu vejo na tela ou escuto pelos autofalantes é gerado a partir de minha presença e sempre será diferente tanto das minhas outras utilizações, quanto daquelas de outros usuários.

Se já é de praxe falar, desde os anos 60, que nenhuma leitura é passiva e que o leitor sempre tem um papel na construção do sentido da obra, é importante ter claro que o tipo de “não passividade” que indico com relação ao *Palavrador* não é aquela que seria inerente ao ato interpretativo – comum, até certo ponto, a toda obra de arte –, mas sim a de uma ação física. Trata-se de uma ação que irá possibilitar ao algoritmo da obra gerar os objetos sensíveis para a construção de sentido. Mover a página física de um livro ou projetar uma sombra sobre um verso quando se lê uma obra impressa pode alterar nossa experiência do objeto, mas não mudará a obra e sua construção. Os grafemas sobre a página ainda serão os mesmos grafemas com ou sem sombra. Diferentemente, no caso do *Palavrador*, são estes “grafemas” que irão mudar de acordo com a ação do usuário. Seria como se ao projetar uma sombra sobre um livro como *Quincas Borba*, todas as palavras alterassem sua ordem e se configurassem de uma maneira diferente da que estavam antes. Dizer que as alterações engendradas na obra a partir da ação do usuário são “significantes” indica que elas alteram e criam o substrato mínimo significativo da obra que o usuário irá interpretar.

De acordo com um dos principais autores e diretor do projeto, Francisco Marinho, o *Palavrador* é um:

“livro dentro de outro” que, ao ser manuseado, “percebe” que está sendo lido e, por meio de sensores embutidos em páginas, produz um mundo virtual tridimensional de poesias e sons, ao gosto de cada leitor (MARINHO *apud* CEDECOM, 2008, [digital]).

Esse elogio à materialidade encontra-se também na temática e na forma da obra. O usuário controla um cubo de faces que tem como asas as palavras (nome de deuses) Caos e Eros, ou seja, pela *Teogonia* de Hesíodo: Caos, vácuo, ausência de forma; Eros, o que ordena, une e procria. Entre eles, o cubo, símbolo da materialidade perfeita, união dos quatro elementos (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2009), que é de onde se vê e se interage com o mundo digital; é o lugar de ser, tanto do poema quanto do leitor/usuário, na matéria. Esse motivo cúbico/quaternário se repete constantemente na obra, no livro de lona, no pedestal, no ambiente, em suas referências aos elementos, ventos, estações, eixos cardeais. Por fim, temos o fato de o cubo voador personagem navegar dentro de um ambiente digital em forma de cubo, que parte de um livro cúbico num suporte

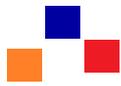


cúbico, como uma materialidade dentro de outra, como se a união desses diversos quatro pontos resultassem num mundo-construto. Entretanto, não como estaticidade absoluta, como seria a de um cubo parado, mas de um fluxo-construto, um constante dissolver-unir/construir (marcados por seu lugar entre Caos e Eros), podendo assim associar a materialidade da palavra (que normalmente seria considerada fluída) a um devir-fluidez das coisas (que normalmente seria considerada estanque), criando uma espécie de entrelaçamento ambivalente entre fixidez e fluidez. São elementos tematicamente centrados no cubo como símbolo e efetivados no *Palavrador*, um aparato técnico construído e programado, uma coisa movente por ter a capacidade de ser moldada pelas ações e reações do usuário diante do objeto-livro.

Essa característica *semovente* do construto-programa é um dos pontos chaves que norteia o pensamento crítico do renomado poeta digital francês Philippe Bootz com relação ao que ele chama de *transitoire observable*:

O programa escrito pelo autor não coordena completamente o processo físico de operar. Isto é, o nível algorítmico do programa não é inteiramente responsável pelo funcionamento do transitório observável. Podemos dizer que o autor é o autor do programa e dos dados, mas somente o co-autor do processo físico que aparece ao leitor enquanto a máquina está operando. Usando uma linguagem mais tradicionalmente literária, podemos dizer que o programa do autor contém uma grande quantidade de “não-ditos”. Mas esses não-ditos não têm a mesma função que os clássicos não-ditos do texto impresso: esses não-ditos serão interpretados pela máquina, e não pelo leitor, para produzir o signo observável. Logo, é necessário considerar que o programa (nível algorítmico) e processo físico enquanto operam são duas partes diferentes e complementares da obra. A geração adaptável usa esses não-ditos como uma restrição para a programação (BOOTZ, 2005, [digital], tradução do autor).

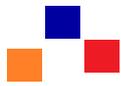
Como podemos ver, ser um programa, fruto de uma programação em código-fonte, significa que o *Palavrador* é um campo de possibilidades, uma interação entre máquina e humano. Isso porque ele não é completamente predeterminado em seu código-fonte; é, sim, um campo aberto do que pode acontecer diante o contato com o usuário. Programa-se a existência do ambiente e as ações possíveis para o cubo-usuário diante do mundo, mas não como fatos consumados. O código é então posto para operar em uma máquina (computador) que executa uma primeira atualização do ambiente como campo onde as interações podem ocorrer. O usuário, como indica Simanowski (2011) em seu diálogo com o artista digital David Rokeby (1996), se torna uma parte da máquina, uma engrenagem desse jogo computacional em um mútuo acoplamento, substituindo elementos aleatórios, tão caros às produções de autores dos anos 60 como John Cage, que pretendiam imitar os modos de operar da natureza, pela complexidade de um agente humano, já presente nas performances e *happenings*. O caráter performático do usuário se torna claro na exposição de Bootz, sendo que ao usuário:



É-lhe pedido para viver, simplesmente, o fenômeno interpretativo que lhe é oferecido pela obra, fenômeno não redutível ao único estado transitório observável no espaço-som da tela. Essa vida da obra pela leitura não é nem uma assimilação, nem uma compreensão, nem uma realização. Com seus pontos obscuros, suas falhas, seus atalhos, suas interrogações e sua grande parte de não-encontro, a atividade de leitura participa plenamente do processo da obra, do meio jeito que o processo de execução com o qual ela se confronta na máquina. Há sucesso na comunicação quando o leitor compreende que sua leitura é um componente intrínseco da obra, não redutível à simples interpretação desse outro componente que é o transitório observável que ele seria tentado a tomar pela obra. A obra é um sistema cuja leitura é uma das funções internas (BOOTZ, 2004, [digital], tradução do autor).

Isso não implica, entretanto, que ela seja uma obra inacabada. O *Palavrador* é, como sugeriu Raymond Queneau (2007) acerca da literatura potencial, acabado como obra de arte, mas ser acabado/completo como obra de arte implica ser um objeto potencial para ação: quem age – e sustento que a leitura deva ser entendida plenamente como corpórea – é parte necessária para o devir performático – a concretização – do que chamamos de arte.

Mas, diante desse amálgama de sensores e possibilidades de diferentes interações na obra, surge uma questão: quais implicações existem para nosso modo de lidar e pensar o artístico quando somos confrontados com, como indica Bootz (2005), uma obra materialmente móvel e não completamente predeterminada em seu aparecer? É certo que a arte conceitual e as diferentes poéticas experimentais já lidaram com perguntas similares. Um ponto chave que podemos inferir através das análises de Arthur Danto (1981), Graham Mcfee (2011) e, especificamente no caso da arte computacional, Philippe Bootz (2004) e Roberto Simanowski (2011), que se tornou evidente nos discursos da arte conceitual e na filosofia da arte anglófona a partir dos anos 60, como bem salienta Joseph Margolis (1979), e que se mostra fundamental para qualquer análise do objeto artístico computacional é que não faz sentido derivar a identidade da obra exclusivamente de seu extrato sensorio-perceptivo – a *aisthesis* –, já que este nunca operará da mesma forma em duas utilizações da mesma obra. Não seria adequado, por exemplo, querer fundar a identidade da *One and Three Chairs* de Joseph Kosuth nas características sensorio-perceptivas de uma cadeira específica, já que esta será diferente em cada exibição da obra, da mesma forma que, no *Palavrador*, dois usuários perceptivelmente não verão as mesmas coisas e eventos devido à reação da obra com relação a sua presença. Até sem considerar as reações dos sensores da versão *Open Book 2.0*, o mero ato de navegação pelo ambiente já não ocorreria da mesma forma (por exemplo, um usuário poderia nunca passar pela cascata de letras, ou nunca ouvir o murmúrio dos megalitos, ou se os vir e ouvir, fará de forma e maneira sempre distinta). A alternativa, como indicada por Roman Ingarden (1964), seria compreender a obra como um artefato técnico complexo, que tem um modo de operar, e, a partir daí, analisar os procedimentos e processos que dão ser



ao conjunto que denominamos de obra de arte (inclusive ao sensório-perceptivo). No entanto, artefato técnico aqui não deve ser entendido dentro da concepção romântica que via a técnica como oposta à arte e, sim, como a *tekhné* (τέχνη) grega que não distinguia técnica de arte, sendo esta, portanto, um modo de fazer que pode ser reiterado e ensinado. Esse foco técnico, como apreender e fazer, como compreensão e ato, será fundamental para entender a interação com a arte e literatura computacional.

Se estamos a lidar com um artefato material ou que chame atenção para uma materialidade, como é o caso da arte e literatura computacional, torna-se necessário uma concepção de interação que leve em conta esta característica manipulatória. Esta pode ser entendida através do conceito de *hábito*, desenvolvido pelo filósofo francês Maurice Merleau-Ponty em sua *Fenomenologia da Percepção* (2006), e que leva em conta tanto a apreensão de modos de operar materiais, quanto os modos de operar abstratos e serve tanto para uso de artefatos técnicos, quanto para artefatos artísticos, indicando, de certa forma, um campo comum a ambos. E, no caso do *Palavrador*, a partir deste entendimento do seu modo operatório, torna-se possível traçar uma compreensão temática da relação entre humano, máquina (matéria) e palavra, de forma que as facetas da obra se mostrem interligadas.

2. Hábito, ação e corpo

Maurice Merleau-Ponty é notório por suas análises que integram o corpo às preocupações da Fenomenologia, em especial através dos problemas da percepção. Entretanto, há em sua *Fenomenologia da Percepção* (2006) também um foco sobre a ação motora, ou a motricidade, no modo em que ambas, percepção e motricidade (ação), como instâncias pré-objetivas, estão fundamentalmente enraizadas uma na outra sobre um esquema corporal, ou corpo como totalidade emergente. Assim,

não há uma percepção seguida de um movimento, a percepção e o movimento formam um sistema que se modifica como um todo (MERLEAU-PONTY, 2006, p. 160).

Os elementos motores e perceptivos estão interligados de tal maneira que não é possível termos uma experiência isolada destes, apenas a experiência total de nosso corpo no mundo. De forma que perceber sem agir não é perceber. Só há percepção quando há ação e movimento. Ou, como Merleau-Ponty coloca no *O Olho e o espírito*: “a visão pende do movimento. Só se vê aquilo que se olha” (1989, p. 50). Ou seja, um olhar que não fosse movimento não seria capaz de enxergar. Fato que marca o caráter dinâmico da percepção na concepção fenomenológica.

Além disso, a ação corpórea sempre leva com ela a consciência imediata de si, sem que haja um pensamento ou ato cognitivo que se interponha ou que a anteceda. Como pré-objetivas, a ação e a percepção não estão subordinadas à necessidade de



representações mentais ou objetivações anteriores à sua execução. Não preciso nem me representar mentalmente executando o ato, nem calcular – objetivar – todas as coordenadas do percurso completo que meu braço irá ter que executar no ar para que eu consiga efetivamente pegar um copo sobre uma mesa. A intenção de pegar já é ato:

Eu quero pegar um objeto e, em um ponto do espaço no qual eu não pensava, essa potência de apreensão que é minha mão já se levanta em direção ao objeto (MERLEAU-PONTY, 2006, p. 202).

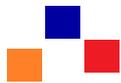
O que está dentro do meu campo de percepção é tocado por mim, ele implica um “eu posso” como potencialidade motora para aquilo (MERLEAU-PONTY, 1989).

Essa possibilidade corpórea – do entrecruzar de ação e percepção – está ancorada sobre o que Merleau-Ponty – diferenciando de uma intencionalidade cognitiva como *consciência de...* – chama de *intencionalidade motora*. Trata-se de uma potência motora, “uma antecipação ou uma apreensão do resultado assegurada pelo próprio corpo” (2006, p. 159), como uma forma de resposta à situação no mundo. Esta não pode, então, ser reduzida ao mental nem ao meramente fisiológico, mas é um modo de eu estar sempre direcionado ao mundo.

Mais do que isso, para Merleau-Ponty, a motricidade é a “intencionalidade original”, fundadora, originária, em que a consciência deve ser entendida não como um “eu penso”, mas como um “eu posso” (2006, p. 192), como: “o ser para a coisa por intermédio do corpo” (2006, p. 193). Ela é, pois, o modo do corpo – esquema corporal ou unidade emergente que interliga e transpõe imediatamente as suas partes, sensações e tarefas – se direcionar sempre ao mundo. Além de contestar as noções cartesianas de uma dualidade *cogito/corpo*, esta concepção afirma que não há pensamento sem corpo, diretamente confrontando, por exemplo, o afã tecnofílico de um Hans Moravec e sua concepção de download de mentes em máquinas.

A corporeidade, como percepção e motricidade, é o local a partir do qual significamos nosso mundo, a partir do qual podemos compreender algum sentido nele. Isso, porque as noções de significante e significativo em Merleau-Ponty se fundam sobre uma relação de conjunto a partir do corpo. O corpo é nosso “primeiro modelo das transposições, das equivalências, das identificações” (2006, p. 197), a partir do qual conseguimos derivar possibilidades, associações e distinções dessas relações do mundo (por exemplo, aproximando ou diferenciando cores, tamanhos, texturas, volume, de objetos, notando similaridades entre construções, associando uma textura a uma dureza etc.). É aqui que podemos encontrar a indicação de como compreender “sentido” em uma obra como o *Palavrador*, em que não há uma narrativa ou sequencialidade discursiva para fundamentar uma concepção semântica de sentido. Isso porque,

A experiência do corpo nos faz reconhecer uma imposição do sentido que não é a de uma consciência constituinte universal, um sentido que é aderente a certos conteúdos (MERLEAU-PONTY, 2006, p. 203).



Em outras palavras, negando uma consciência transcendental, Merleau-Ponty estabelece que nosso corpo é um ponto base para modelos de diferenciações e agrupamentos ou pelo qual compreendemos a existência de sentido, lembrando que o termo francês utilizado pelo autor – *sens* – carrega, como no português, uma ambiguidade entre direção, sensação perceptiva e significação. É a partir desta polissemia lexical que Merleau-Ponty irá formular seu conceito de hábito como a apreensão de sentido a partir do corpo, dentro de um contexto:

Um movimento é aprendido quando o corpo o compreendeu, quer dizer, quando ele o incorporou ao seu “mundo”, e mover seu corpo é visar as coisas através dele, é deixá-lo corresponder à sua solicitação, que se exerce sobre ele sem nenhuma representação (MERLEAU-PONTY, 2006, p. 193).

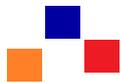
O direcionamento intencional, nossa abertura ao mundo, possibilita apreendermos coisas e processos no mundo – permite que os habitemos –, constantemente remanejando e reconfigurando o nosso esquema corporal a partir da motricidade. Portanto, “a aquisição do hábito é sim a apreensão de uma significação, mas é a apreensão motora de uma significação motora” (MERLEAU-PONTY, 2006, p. 198). Nela, se adquire “o poder de responder por um certo tipo de soluções a uma certa forma de situações” (2006, p. 197), em que estas podem variar amplamente dentro da capacidade de síntese do corpo de gerir e adaptar as suas ações dentro do complexo total corpóreo (por exemplo, ao suprir a falta de visão com a audição ou toque). Tal se dá porque há uma compreensão do agir, em que

Compreender é experimentar o acordo entre aquilo que visamos e aquilo que é dado, entre a intenção e a efetuação – e o corpo é nosso ancoradouro em um mundo (MERLEAU-PONTY, 2006, p. 200).

Assim, não se trata de poder repetir um movimento ou procedimento isolado, mas de adquirir um campo amplo contextual de possibilidades de ações e respostas – uma potência – que prescindem de qualquer objetivação intelectual e nega uma concepção intelectualista que coloque a mente sobre o corpo.

Katherine Hayles, em seu *How We Became Posthuman* (1999), ao comentar *O Olho e o espírito* (1989) de Merleau-Ponty, nota que:

marcando uma virada da fundação ao fluxo, a corporeidade enfatiza a importância do contexto na cognição humana. Aqui, em outro tom e na direção oposta, notamos a descontextualização que foi operada sobre a informação quando esta perdeu seu corpo. Pois, da mesma forma que a ausência de corpo requer um apagamento do contexto, a reaquisição do corpo significa que o contexto volta novamente à cena (HAYLES, 1999, p. 203, tradução do autor).



O *Palavrador*, como grande parte da literatura computacional interativa, força o reconhecimento do corpo de volta à cena letrada, evitando a concepção da literatura como ideia, tipo ideal ou pensamento que poderia prescindir ao corpo e sua materialidade. Ele marca o elemento contextual performático do ato literário como modo de este existir e indica uma apreensão de sentido que, ritualisticamente, caminha na ambiguidade de agir e significar, não podendo ser isolado da *co-ação* com a obra-máquina.

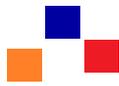
Merleau-Ponty explica bem a relação do hábito com o exemplo do cego e sua bengala. No caso, para ter uma noção do chão e dos objetos, o cego não calcula os vetores objetivos que formam seu corpo, a bengala e o chão para depois estimar a distância a que ele está das coisas. Ele não toca a bengala que daí toca o chão que somente depois lhe permitiria estimar as distâncias:

o hábito não consiste em interpretar as pressões da bengala na mão como signos de certas posições da bengala, e estas como signos de um objeto exterior (MERLEAU-PONTY, 2006, p. 211).

É com a bengala que ele toca e percebe, da mesma forma que será com o *joystick* ou teclado que notamos e percebemos o ambiente do *Palavrador*. Os objetos são imediatamente dados sem a necessidade de pensar a bengala como mediando sua relação com o mundo, pois a bengala não é percebida por si mesma como objeto distinto, ela é parte de sua síntese corporal, do seu corpo fenomenal. Do mesmo modo, os apetrechos do *Palavrador* não são uma intermediação por meio do qual interagimos com a obra, eles são parte do nosso corpo em mistura direta com a obra. O cego habita a bengala e ela o habita. Assim,

Habituar-se a um chapéu, a um automóvel ou a uma bengala é instalar-se neles ou, inversamente, fazê-los participar do caráter volumoso de nosso corpo próprio. O hábito exprime o poder que temos de dilatar nosso ser no mundo ou de mudar de existência anexando a nós novos instrumentos (MERLEAU-PONTY, 2006, p. 199).

Qualquer noção de intermediação parte de um pressuposto dualista entre mente e corpo (em que o “eu” seria minha mente). O conceito de hábito elimina esta concepção e permite, então, pensarmos nossa relação com as coisas no mundo através da possibilidade de ultrapassar nosso corpo objetivo e expandir nosso modo de ser diante de outros artefatos. Há um duplo movimento ou, como o autor estabelece no seu *O Visível e o Invisível* (2000), um entrelaçamento entre “eu” e a coisa, ou “eu” e um conjunto de modos de agir, entre “eu” e uma técnica em que eu a apreendo e a compreendo e, ao mesmo tempo, me submeto ao funcionamento daquele sistema ou coisa – me artificializo –, de modo a saber corporalmente a gama de possibilidades de ações relativas a ela (coisa), saber o que esperar, sem haver uma distância ou segregação entre meu corpo e o artefato. Trata-se de subentender todo espectro de possibilidades no agir.

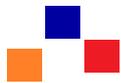


Desta forma, a noção de corpo e hábito de Merleau-Ponty caminha em acordo com a sugestão de Katherine Hayles, em seu *Electronic Literature* (2008), de que para entender a literatura computacional precisamos de uma concepção que não dê exclusividade para o corpo nem para a tecnologia, pois o corpo em Merleau-Ponty (1989, p. 51) é concebido como ser entre “vidente e visível”, entre “tateante e tocado”, como um recruzamento “senciente-sensível” que justamente permite indicar uma compreensão do corpo como a encruzilhada entre humano e não-humano.

3. Habitar o Palavrador

O *Palavrador* necessita de uma ação manipulatória para que seja, para que funcione. Para tal, é necessário ao usuário entender o modo de operar, o modo pelo qual agir na obra e efetivamente usá-la. Esse uso só é possível na medida em que o usuário habita a obra, materialmente apreendendo seus controles. Enquanto, no início, a movimentação pelo ambiente 3D é um ato objetivado estranho ao nosso corpo, uma vez adquirido certo domínio sobre as operações de movimentação, não haverá mais a necessidade de uma objetivação. No começo temos que pensar em que botão pressionar ou como virar o *joystick* para que o cubo se mexa da forma desejada, temos que pensar em como voar para esquerda ou para direita, como executar duas ações simultaneamente, sem saber, ao certo, como o mundo será visto, como será o contato do cubo com o mundo 3D, que reações terão as coisas que existem ali, sendo até mesmo necessário olhar a própria mão em ação para conseguir executar o movimento. Uma vez apreendidos, esses atos serão instantâneos, e não será necessário pensar para agir no ambiente. Esse domínio se dá quando não há mais intermediação entre o querer e o fazer. Quando a ação é tão automática quanto estender nossa mão, ou subir uma escada, ela deixa de ser uma comparação objetivada (uma comparação entre coisas no mundo) para se tornar uma potência do nosso corpo. Isso porque “o mundo visível e o mundo dos meus projetos motores são partes totais do mesmo Ser” (MERLEAU-PONTY, 1989, p. 50). Desta forma, os dois elementos, a máquina *Palavrador* e a técnica de uso do *Palavrador* (o modo de usar), não mais serão externos, mas parte de corpo fenomenal ao ponto em que não haja distância entre eles. O que inversamente implica que eu, como indicavam Bootz (2004) e Simanowski (2011), serei parte performática do funcionamento da obra.

Obviamente, quem já está acostumado a esse tipo de controle e ambiente – quem está acostumado a jogar jogos de computador ou *videogames* – não terá dificuldade em agir ou incorporá-lo. Se este se depara com uma obra diferente, passado o estranhamento inicial, alguns momentos após estudá-la (jogando-a efetivamente), é possível se reorganizar diante do novo objeto, utilizando o que já é de seu corpo para adequar suas possibilidades. Esta capacidade não quer dizer que o usuário tenha objetivamente parado e analisado no papel todas as possibilidades de ações e movimentações, seus respectivos efeitos e testado todas as possibilidades possíveis do novo jogo-obra. Não, ele usa, ele se instala na obra de modo a ter uma apreensão global de seu funcionamento e possibilidades.



Se nas formulações de Merleau-Ponty (2006) já era claro que não há cisões no esquema corporal, que o ato ou percepção de qualquer parte do corpo é um ato total deste, o *Palavrador Open Book 2.0* deixa essa relação corpórea ainda mais evidente quando qualquer ação ou reação física do usuário altera o ambiente em que navega. Toda corporeidade do usuário é lida pelos sensores e efetivada na obra. No *Palavrador* fica explícito que o hábito é do corpo inteiro, que é na ação que a obra é plenamente jogada e vivenciada. O sentido da obra é sentido motor em ato, é um modo de agir naquele contexto, coordenada pela obra. Compreender o *Palavrador* é saber agir nele. Habitar o *Palavrador* é um modo de ser ali, de ocupar aquele espaço e, ao mesmo tempo, de se apropriar dos modos de ser que ali se instauram; é, portanto, um modo de entrelaçar nosso modo de agir, perceber, dizer e pensar a partir daquele artifício maquínico. Habitar é abrir uma nova potência de ação, um novo modo de ser.

4. Hábito total

Mas se o hábito é uma compreensão do corpo, ele “não reside nem no pensamento nem no corpo objetivo” (MERLEAU-PONTY, 2006, p. 201). Resta claro que não devemos limitá-lo ao corpo objetivo (meramente fisiológico), nem às suas apreensões meramente físicas. Ele é de todo nosso agir, dizer e perceber. Desta forma, pode-se separar, para fins expositivos, a aquisição de hábito para: 1) artefatos materiais (uma bengala, um carro, um violão); 2) artefatos abstratos (leis, normas de conduta, procedimentos); 3) modos de perceber (aprender a observar padrões de cores ou distinguir sons). O hábito está na compreensão do modo de operar e usar destes três. Ele intercala a todos.

Usar o *Palavrador* implica em saber se mover pelo ambiente, saber perceber o mundo, saber o funcionamento e, portanto, as possibilidades daquele mundo, de modo próximo a como antevemos as possibilidades de nosso próprio andar. Habitar uma bengala é anexar um artefato ao nosso corpo e apreender seu modo de uso. Cantar é apreender um modo possível (uma técnica) de utilizar nossas vocalizações, mas, ao mesmo tempo, implica uma educação de nossa percepção das possibilidades sonoras. Dirigir um carro é aprender a se mover, perceber e agir dentro de uma máquina (carro) seguindo as devidas normas (de trânsito) para essa ação. Adquirir um novo hábito está fundado sobre a motricidade, entretanto implica um novo modo de estar no mundo, implica uma reconfiguração completa do nosso modo de ser, implica uma compreensão e conhecimento daquilo que é adquirido e que não pode ser limitado nem somente ao físico nem somente ao mental.

Se seguirmos o conceito de Merleau-Ponty (2006), toda nossa capacidade de nos artificializarmos, de nos expandirmos e nos reconfigurarmos está fundada sobre nossa motricidade e ação, tanto na incorporação de um utensílio técnico, quanto na apreensão de uma técnica mental de organização. Mais do que isso, o conceito de hábito implica que, para nossa relação motriz e perceptiva primária, não há uma



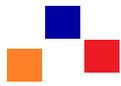
diferenciação entre artístico e não artístico, entre artefato artístico e artefato técnico. Próximo ao que estabelecerá Danto (1981, 1986), com sua tese da indistinguibilidade ontológica da obra de arte, não se pode fundar sobre nossa apreensão sensível do artefato a diferença entre arte e não arte. Ambos são apreendidos da mesma forma pelo corpo. A diferença está em elementos culturais, contextuais e institucionais. Portanto, o desenvolvimento teórico de Merleau-Ponty, com relação a este conceito, permite sustentar que não existe uma substância do artístico e que tanto artefatos artísticos quanto técnicos se comportam da mesma forma com relação a nossa aquisição de seu modo de operar.

A implicação deste caráter não substancialista para a arte, baseado em uma mundanidade, é que, a partir do processo de adquirir um hábito, devemos entender a arte como uma possibilidade reiterável e que pode ser ensinada e aprendida, evitando, assim, qualquer elemento essencialista que afirme a impossibilidade de conhecimento ou transmissão do artístico. A arte, portanto, torna-se mais clara como apreender e fazer, como a apropriação técnica para um manipular e produzir. Nosso ser – agir, perceber, dizer, pensar – como potência, a partir de um hábito adquirido, deve ser também compreendido como mundano situacional, fora de qualquer pretensão universal. A possibilidade de alteração e adaptação do hábito (como a possibilidade de usar o modo de agir de um jogo de *videogame* para usar o *Palavrador*) se dá por causa desse elemento contextual situacional do nosso modo de ser. Há sempre uma possibilidade de adaptação e rearticulação. O hábito se torna claro como construção e artificialização do eu, como uma possibilidade de instaurar e construir a si mesmo, a ponto de uma aparente naturalidade.

5. Natureza artificial do humano

Talvez a melhor forma de entender nossa relação com mundo seja através da ideia de que haveria uma natureza artificial do humano, ecoando as propostas de Giovanni Pico della Mirandola em seu *Oratio de hominis dignitate* (2000), no século XV, e Baltasar Gracián, em seu *El Crítico* (2009), no século XVII. Esta proposta consiste em afirmar, resumidamente, que seria uma característica humana a capacidade de se alterar e de se construir constantemente, como também produzir um mundo através do artifício. Por meio do hábito, torna-se claro que nosso modo de ser compreende uma constante artificialização de nossa existência, em que a técnica é nosso modo de reiterar procedimentos. Segundo Merleau-Ponty (2006), nosso corpo é nosso ancoradouro e meio de ter mundo e, mais do que isso, ele prolonga e expande nosso ser no mundo, dotando nosso meio de novos sentidos:

Ora, enfim, a significação visada não pode ser alcançada pelos meios naturais do corpo; é preciso então que ele se construa um instrumento, e ele projeta em torno de si um mundo cultural. Em



todos os planos ele exerce a mesma função, que é a de emprestar aos movimentos instantâneos da espontaneidade “um pouco de ação renovável e de existência independente”. O hábito é apenas um modo desse poder fundamental. Diz-se que o corpo compreendeu e o hábito está adquirido quando ele se deixou penetrar por uma significação nova, quando assimilou a si um novo núcleo significativo (MERLEAU-PONTY, 2006, p. 203).

Ou como afirma Hayles:

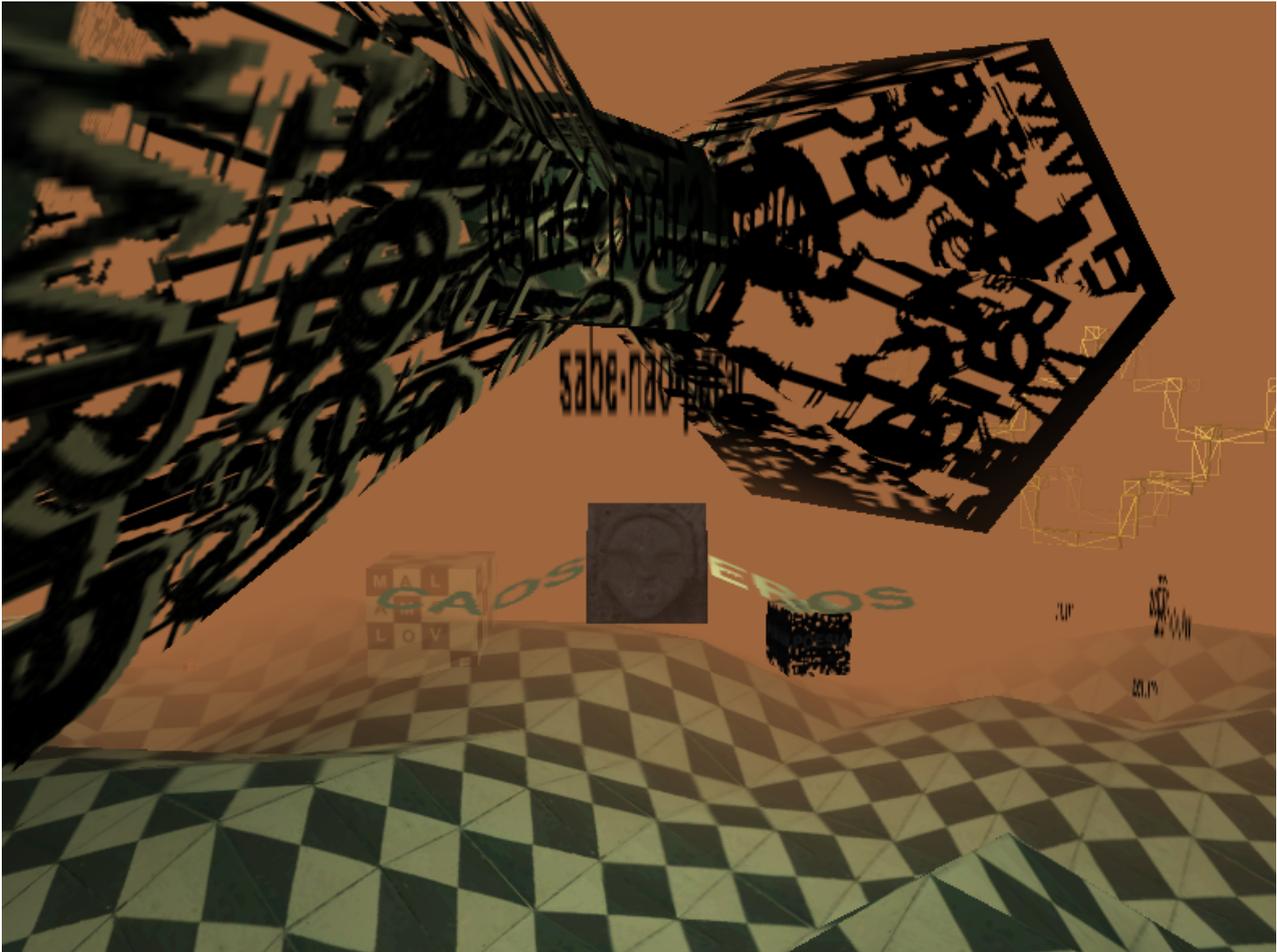
cultura não só flui do ambiente para o corpo, mas também emana do corpo para o ambiente. O corpo produz cultura ao mesmo tempo em que cultura produz o corpo (HAYLES, 1999, p. 200).

Poderíamos afirmar, ainda como Hayles (1999), que o corpo é formado por tecnologias ao mesmo tempo que as produz. Ou, de forma mais precisa, que o corpo é um artifício que artificializa. Por essa relação de produção e alteração, o hábito confere um ar de naturalidade a um conjunto de coisas e técnicas que seriam externas (objetos, regras etc.). Entretanto, esse ar de naturalidade é somente ar, pois não se trata plenamente de algo natural, mas, sim, de uma habituação e apreensão de um modo de ser, de uma possibilidade de nos construirmos.

Se aplicarmos isso a obras de arte, podemos dizer que nos aproximamos e nos deixamos ser alterados por elas, não ao modo de uma mera afecção sensível, mas articulando nosso corpo – nosso modo de agir e perceber – a um procedimento, a uma ação conjunta dirigida, em um plano geral, pela obra-máquina. Desse modo, alteramos e alteramos a obra, artificializamo-nos e artificializamos a obra. Adquirir um hábito é uma relação dupla de operar e ser operado. Implica instalar-nos no artefato – no seu modo de funcionar – e, inversamente, permitir que o artefato se instale em nós.

6. Humano-máquina/Máquina-humana

A reversibilidade entre humano e maquínico, a possibilidade humana de se entrelaçar com artefatos e se artificializar, pode ser entendida como um ponto central do *Palavrador*, tanto temática (mote quaternário), quanto materialmente (forma física e modo de operar).

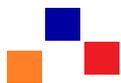
Imagem 05: Ambiente do *Palavrador*.

Ora, no centro do *Palavrador*, no meio do ambiente digital, como visto na Imagem 05, existem dois cones-túneis que convergem. A partir de um, podemos escutar o poema de Alckmar Santos (2008), “Globo da Morte”, e, a partir do outro, podemos escutar o poema de Álvaro Andrade Garcia (1997), “A Palavra Viva”⁴. À medida que entramos por um dos túneis e nos aproximamos do centro, a leitura dos dois poemas começa a se intercalar.

O poema de Alckmar Santos (2008) descreve o movimento das motos e pessoas dentro do globo da morte, ilustrando, a partir do olhar do espectador circense, uma progressiva mescla entre os humanos e as máquinas-motocicletas, de forma que, na terceira estrofe, escutamos:

Em tudo que aqui vai nascendo,
Se entrevê polia e engrenagem;
Chegará, mais tarde ou mais cedo,
O dia em que todo ser há-de
Ter óleo escorrendo dos dedos.
(SANTOS, 2008, p. 36)

4 Estes poemas também foram publicados, respectivamente, nos livros *Circenses* (2008, p. 36-40) e *O verão dentro do peito* (1997, p. 3-4). Referencio a versão impressa por facilidade de acesso.



E ainda, na quarta:

Em todo artefato há nervos,
Aos poucos, a vida o invade!
(SANTOS, 2008, p. 38)

Na última estrofe, chega-se ao ponto de uma indistinguibilidade entre aquilo que é máquina e aquilo que é humano:

E enfim, é na certa ousadia
Do motor suado e indene
Que o globo até mesmo rebrilha
E ganha um seu rosto, e promete,
A nós, sermos maquinaria.
(SANTOS, 2008, p. 40)

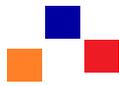
Através do rápido movimento entre as motos e humanos dentro do globo e um paralelo imagético entre o ser máquina e o ser humano (óleo e suor), vai se construindo um local em que a máquina invade o humano e o humano invade o artefato, a tal ponto que, paralelo ao constante fluir do cubo entre Caos e Eros, não se pode mais saber qual é qual na constância circular dentro do globo metálico que, por fim, nos olha e promete um novo ser.

Não se trata aqui, entretanto, de uma mera humanização da máquina, que nos daria o conforto de entender a máquina a partir de nós e de nosso modo de ser. Há aqui, como tenho indicado, um estado em que agimos sobre a máquina e a máquina age sobre nós, em que somos forçados a prescindir de nossa soberania e de nosso medo diante do inumano e confrontar nossa constante relação com o maquinário de forma inversa, da máquina e do artefato que nos alteram em um jogo de constante reversibilidade, de algo que tem autonomia perante nós. Talvez indicando que esse sempre tenha sido nosso lugar.

Penso que o desenvolvimento desse jogo está indicado no intercalar do “Globo da Morte” com “A Palavra Viva”. Longe de uma oposição simplista – em que a máquina traria a morte, a palavra a vida – devemos entender também o poema de Álvaro Garcia como um jogo de mescla entre um conjunto de elementos. Trata-se de um encadeamento de paronomásias, isto é, uma concatenação de similaridades sonoras entre vocábulos, diante de uma diferença de sentidos (em que o similar ressalta a diferença), sobre a anáfora constante do vocábulo *palavra*, levando a uma situação em que a *palavra* é aquela que faz algo em resposta ao nosso agir, muitas vezes em um embate contra nós, como nestas duas estrofes:

a palavra atrasa o que agente esquece
a palavra aquece o que agente teima
a palavra queima
a palavra fogo que agente apaga

a palavra tralha que agente afasta
a palavra gaga
a palavra lavra
a palavra ato
(GARCIA, 1997, p. 3).



Desta forma, é destacado tanto um caráter autônomo da palavra, quanto um jogo em que esta dá vida a nós. Podemos entender ambos os poemas como indicando uma relação constante entre o humano e o inumano, entre a *vida* e a *não-vida*. A palavra, esse artefato inumano criado por nós, ganha autonomia e retorna a nos integrar e alterar. Ela pode ser entendida, no poema, como uma construção nossa que nos constrói, como indicação de nosso artificializar, e que, ao mesmo tempo, nos dá vida. Ela é o centro que integra e expõe nossa relação entre o artefato-máquina e o humano, sendo ela mesma um artefato que habitamos pelo nosso agir dentro desse livro-máquina que é o *Palavrador*.

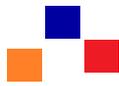
Considerações Finais

A obra de arte computacional *Palavrador Open Book 2.0* evidencia a possibilidade base do entrelaçamento humano-máquina exposta ao longo deste artigo. *Open Book* é justamente esse livro aberto que, para ocorrer, chama o usuário-leitor para se tornar parte do artefato/construto através de sua ação. Não somente como coautor (como tanto se tem indicado nos estudos de literatura digital e que, indiretamente, faz referência a noções de autoria como origem e primazia da subjetividade humana), mas como um cooperar, um coartefactualizar e comaquinar, como uma artificialização do nosso agir pelos modos de operar do artefato. Esse modo de agir torna a nós, humanos, parte do aparato maquínico, do seu modo de funcionar, mas, ao mesmo tempo, é o modo da obra de arte se efetivar, de se constituir/concretizar, de se alterar, de darmos vida à obra. O humano, usuário, possibilita a efetuação da máquina-obra com seu agir, do *joystick* e botões, e pela transformação de seus movimentos em alterações do ambiente através dos vários sensores que integram a obra. O *Open Book* é, assim, um mecanismo à mostra, que exhibe o *ser construto* e integra o humano como parte do artefato através da modulação do seu agir. Existe, então, um *co-agir*, um coordenar-se à obra de arte digital, em que humano e máquina se alteram.

Ao mesmo tempo, com essa reversibilidade, podemos dizer que chegamos a um ponto em que a obra de arte está no limite do humano. O *Palavrador* toca no ponto fulcral deste problema ao nos questionar acerca daquilo que nos identifica como humanos diante do inumano maquínico. Entretanto, se pensarmos o hábito, fica claro que ser humano sempre foi ser artificioso, sempre significou portar essa potência de apreensão e ação, de, constantemente, nos reconfigurarmos e nos artificializarmos através dos próprios artefatos que produzimos, em que a palavra é nosso artefato máximo. Talvez a resposta soe próxima ao que diz Giorgio Agamben quando afirma que

O homem está sempre, portanto, para alguém ou para além do humano; é o umbral central pelo qual transitam sem cessar as correntes do humano e do inumano, da subjetivação e da dessubjetivação, do tornar-se falante por parte do ser vivo, e do tornar-se vivo por parte do *logos* (AGAMBEN, 2008, p. 137).

Nós nos construímos nesse jogo entre o humano e o inumano, em nossa natureza artificial.



Referências

AGAMBEN, Giorgio. **O que resta de Auschwitz: o arquivo e o testemunha.** (trad. Selvino J. Assmann). São Paulo. Boitempo, 2008.

ANDRADE GARCIA, Álvaro. **O verão dentro do peito.** Belo Horizonte: Poesia Orbital, 1997.

ARAÚJO, Ricardo. **Poesia visual. vídeo poesia.** São Paulo: Editora Perspectiva, 1999.

BOOTZ, Philippe. **L'art des formes programmées.** Transitoire Observable. 2004. Disponível em: <http://transitoireobs.free.fr/to/article.php3?id_article=6>, Acessado em: 10 maio 2015.

_____. The Problematic of form transitoire observable, a laboratory for emergent programmed art. **Dichtung-Digital – journal für digitale ästhetik**, Brown University, v. 35, n.01, 2005. ISSN 1617-6901. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20110921044858/http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/>>. Acesso em: 03 fevereiro 2015.

_____. From OULIPO to Transitoire Observable the evolution of french digital poetry. **Dichtung Digital: a journal of art and culture in digital media.** nº 41. 2012. Disponível em: <<http://www.dichtung-digital.de/en/journal/archiv/?postID=248>>. Acessado em: 12 maio 2015.

BORRÀS, Laura; et alii. (Ed.). **The Electronic Literature Collection Volume Two.** Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization, 2011. Disponível em: <<http://collection.eliterature.org/2/>>. Acessado em: 2 fevereiro 2015.

CAMPOS, Augusto de. Augusto de Campos - Poetamenos (1953). In: **Augusto de Campos - Site Oficial.** UOL, 1999b. Disponível em: <http://www2.uol.com.br/augustodecampos/01_01.htm>. Acesso em: 20 maio 2015.

CEDECOM Notícias. Exposição na UFMG alia arte e inteligência artificial. **CEDECOM Notícias**, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 21 nov. 2008. Disponível em: <<http://www.ufmg.br/online/arquivos/010415.shtml>>. Acesso em: 20 maio 2015.

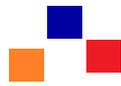
CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos.** Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.

CICLOPE. **Palavrador:** ficha técnica. 2010. Disponível em: <<http://www.ciclope.com.br/?s=palavrador#conteudo>>. Acesso em: 20 maio 2015.

CLARK, Lygia. **A Propósito da magia do objeto.** Rio de Janeiro: O mundo de Lygia Clark, 1965. Disponível em: <http://www.lygiac Clark.org.br/arquivo_detPT.asp?idarquivo=20>. Acesso em: 20 maio 2015.

CLIFFORD, Alison. **The Sweet Old Etcetera.** 2006. Disponível em: <<http://www.sweetoldetc.org/>>. Acessado em: 10 maio 2015.

DANTO, Arthur. **The Transfiguration of the commonplace: a philosophy of art.** Cambridge: Harvard University, 1981.



_____. **The Philosophical disenfranchisement of art.** New York: Columbia University, 1986.

FLUXUS. **The Fluxus performance workbook** (ed. Ken Friedman; Owen Smith; Lauren Sawchyn). Performance Research e-Publications, 2002.

GOODMAN, Nelson. **Languages of art: an approach to a theory of symbols.** Indianapolis: Bobbs-Merrill Company, 1968.

_____. **Ways of worldmaking.** Indianapolis: Hackett Publishing Company, 1978.

GRACIÁN, Baltasar. **El Crítico.** (ed. Santos Alonso). Madrid: Catedra. 2009.

GREENBERG, Clement. **Homemade esthetics: observations on art and taste.** New York: Oxford University, 2000.

HATHERLY, Ana. **A Casa das musas.** Lisboa: Estampa, 1995.

HAYLES, Katherine. **How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics.** Chicago: University of Chicago Press, 1999.

_____. **Electronic literature: new horizons for the literary.** Notre Dame/ Indiana: University of Indiana Press, 2008.

INGARDEN, Roman. **The Literary work of art.** (trad. George G. Grabowicz) Evanston: Northwestern University, 1973.

_____. Aesthetic experience and aesthetic object. **Philosophy and Phenomenological Research**, v. 21, nº 3, p. 289-313, 1961. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/2105148>>. Acesso em: 20 maio 2015.

_____. Artistic and aesthetic values. **British Journal of Aesthetics**, v. 4, nº 3, p. 198-213, 1964. Disponível em: <<http://bjaesthetics.oxfordjournals.org/content/4/3/198.full.pdf+html>>. Acesso em: 20 maio 2015.

LANDOW, George. **Hypertext: the convergence of contemporary critical theory and technology.** Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1992.

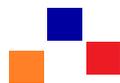
MARGOLIS, Joseph. Recent currents in aesthetics of relevance to contemporary visual artists. **Leonardo**, v. 12, n. 2, p.111-119, primavera 1979. The MIT Press. Url: <<http://www.jstor.org/stable/1573833>>.

MARINHO, Francisco; *et al.* **Palavrador.** 2006. Disponível em: <https://docs.google.com/file/d/0B2gzgpil8Ww0N2I4ZmNiMjMtN2RIYy00NGRkLWlzOWEtMzRkNGEzMjEwYzA4/edit?ddrp=1&pli=1&hl=en_US#>. Acesso em: 20 maio 2015.

MC FEE, Graham. **Artistic Judgement: a framework for philosophical aesthetics.** London: Springer, 2011.

MELO E CASTRO, E. M. de. **Círculos afins.** Lisboa: Assírio e Alvim, 1977.

MENEZES, Philadelpho. **Poética e visualidade: uma trajetória da poesia brasileira contemporânea.** Campinas: Editora UNICAMP, 1991.



MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. (trad. Carlos Alberto Ribeiro de Moura) São Paulo: Martins Fontes, 2006.

_____. O Olho e o espírito. In: **Textos escolhidos**. São Paulo: Abril Cultural, 1989. (Coleção Os pensadores).

_____. **O Visível e o invisível** (trad. José Artur Gianotti, Armando Mora d'Oliveira). São Paulo: Perspectiva, 2005.

MOLES, Abraham. **Arte e computador**. (trad. Pedro Barbosa). Porto: Edições Afrontamento, 1990.

ONO, Yoko. **Grapefruit: a book of instructions and drawings by Yoko Ono**. Simon & Schuster: New York, 2000.

PICO DELLA MIRANDOLA, Giovanni. Discurso de la dignidad del hombre. In: MORRAS RUIZ-FALCÓ, María (org. trad.). **Manifiestos del humanismo**: Petrarca, Brunni, Valla, Pico della Mirándola, Alberti. Barcelona: Ediciones Peninsula, 2000

QUENEAU, Raymond. **Letters, numbers, forms: essays, 1928-70**. Illinois: University of Illinois Press, 2007.

ROKEBY, David. **Transforming mirrors: conclusion - designing the future**. 1996. Disponível em: <<http://www.davidrokeby.com/mirrorsconclusion.html>>. Acessado em: 6 maio 2015.

SANTOS, Alckmar. **Circenses**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2008.

SIMANOWSKI, Roberto. **Digital art and meaning: reading kinetic poetry, text machines, mapping art, and interactive installations**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.

TORRES, Rui. Poesia experimental e ciberliteratura: por uma literatura marginal izada. In: TORRES, Rui. Poesia (Org.). **Experimental Portuguesa Cadernos e Catálogos** (Volume 01 - Enquadramento teórico e contexto crítico da PO.EX). Porto: CETIC-UFP/FCT-POCI, 2008. Disponível em: <http://www.po-ex.net/pdfs/ebook1_poex.pdf>. Acessado em: 10 maio 2015.

Artigo recebido em 31/05/2015

Artigo aprovado em 10/07/2015

Otávio Guimarães Tavares

Doutor (2015) e Mestre (2010) em Literatura pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Bacharel em Letras - Língua Inglesa e Literaturas (2008) pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Foi editor da Revista Texto Digital (ISSN 1807-9288) e da Mafuá - Revista de Literatura em Meio Digital (ISSN 1806-2555). É membro do Núcleo de Pesquisa em Informática, Literatura e Linguística (NuPILL/UFSC) desde 2005. Tem experiência na área de Literatura, com ênfase em Teoria Literária, Estética e Filosofia da arte, Literatura seiscentista, Literatura contemporânea, Poesia, Arte computacional, Literatura de Língua Inglesa e Literatura de Língua Portuguesa, atuando principalmente nos seguintes temas: poéticas, hipermídia. E-mail: nonada1@gmail.com