

## **AUTORIA PARTILHADA NA LITERATURA DIGITAL: NOTAS SOBRE *FANTASIA BREVE*, *A PALAVRA-ESPUMA***

### **SHARED AUTHORSHIP IN DIGITAL LITERATURE: NOTES ON *FANTASIA BREVE*, *A PALAVRA-ESPUMA***

**Débora Keppi Deicke<sup>1</sup>**  
**Vinícius Carvalho Pereira<sup>2</sup>**

**Resumo:** Na literatura digital, ganham espaço práticas que por vezes transgridem noções mais convencionais de materialidade e autoria advindas da literatura impressa, sobretudo a associação *um livro – um tema – um autor*. Entre outras importantes obras de literatura digital lusófona, analisamos no presente artigo *Fantasia breve, a palavra-espuma*, gerador automático de poesia idealizado por Rui Torres, com programação de Nuno Ferreira, baseado em poemas de Ana Hatherly. Interessa-nos, acerca desse projeto, indagar a complexa dinâmica coautoral que se estabelece entre os criadores supracitados e o leitor, o qual também é responsável por aquilo que lê, dado que os poemas de *Fantasia breve* desaparecem muito rapidamente da tela, impondo ao leitor a necessidade de decidir quais porções do texto ler e quais ignorar. Assim, procuramos observar de que modo idealizador, programador, poetisa e leitor contribuem de maneira distinta e em tempos diferentes de produção/execução/recepção para a construção de sentidos a partir dos poemas automática e aleatoriamente gerados pelo *software*. Em nossa pesquisa, destacamos como operadores analíticos os conceitos de hiperleitura, combinatória, escrita não criativa e remixagem, e tentamos situar *Fantasia breve, a palavra-espuma* na série literária lusitana com relação a outros experimentos poéticos combinatório-procedimentais, especialmente a poesia ibérica maneirista e barroca e a poesia experimental portuguesa do século XX.

**Palavras-chave:** literatura digital; *Fantasia breve, a palavra-espuma*; coautoria.

---

<sup>1</sup> Mestra em Estudos de Linguagem pela Universidade Federal de Mato Grosso. Técnica Administrativa Educacional da Secretaria de Educação do Estado do Mato Grosso: <deboradeicke@gmail.com>.

<sup>2</sup> Doutor em Ciência da Literatura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro e Professor do Departamento de Letras da Universidade Federal de Mato Grosso: <viniciuscarpe@gmail.com>.

**Abstract:** In digital literature, projects that transgress more conventional notions of materiality and authorship arising from printed literature are increasingly more common, especially those that deny the typical association of *one book – one theme – one author*. Among other important works of lusophone digital literature, we herein analyze *Fantasia Breve, a Palavra-Espuma*, an automatic poetry generator designed by Rui Torres, programmed by Nuno Ferreira, based on poems by Ana Hatherly. About this project, we are interested in investigating the complex co-authorial dynamic between the aforementioned creators and the reader, who is also responsible for what is read, given that the poems of *Fantasia Breve* disappear very quickly from the screen, imposing on the reader the need to decide which portions of the text to read and which to ignore. We thereby observe how the creator, the programmer, the poet and the reader contribute differently and at diverse times of production/execution/reception to the construction of meanings in the poems automatically and randomly generated by the software. We also highlight the concepts of hyper-reading, combinatorics, non-creative writing and remixing as analytical operators, and we try to situate *Fantasia Breve, a Palavra-Espuma* in the Lusitanian literary series in relation to other combinatorial-procedural poetic experiments, especially the Iberian Mannerist and Baroque poetry, and Portuguese experimental poetry from the 20th century.

**Keywords:** Digital literature; *Fantasia Breve, a Palavra-Espuma*; Co-authorship.

## INTRODUÇÃO

No bojo da digitalização das práticas culturais e sociais, cada vez mais atravessadas por técnicas e dispositivos algorítmicos, assiste-se ao surgimento e desenvolvimento de novas formas de produzir, fazer circular e consumir textos literários. A pesquisadora chilena Carolina Gainza (2020, pp. 334-335), investigando textualidades cuja fatura estética não prescinde da materialidade computacional, usa o termo “literatura digital” para se referir a

[...] escrituras que não apenas utilizam um aparato eletrônico como meio, senão que, e mais importante em sua definição, se baseiam em diversas formas de manipulação de códigos informáticos, seja de forma direta ou indireta. Nesse sentido, a denominação “digital” permite delimitar uma literatura própria dessa época, que refere práticas relacionadas com a experimentação com a linguagem de códigos ou com meios digitais, como as redes sociais.<sup>3</sup>

A partir de tal definição, Gainza e outros pesquisadores da área empregam o sintagma “literatura digital” como hiperônimo que congrega diversos gêneros discursivos, diferenciados tanto pelas características

---

<sup>3</sup> “[...] escrituras que no solo utilizan un aparato electrónico como medio, sino que, y más importante en su definición, se basan en diversas formas de manipulación de códigos informáticos, ya sea de forma directa o indirecta. En este sentido, la denominación ‘digital’ permite delimitar una literatura propia de esta época, que refiere a prácticas relacionadas con la experimentación con el lenguaje de códigos o con medios digitales, como las redes sociales”. Todas as traduções de citações são nossas.

literárias dos textos quanto pelos recursos computacionais mobilizados pelos artistas. Assim, integram o universo da literatura digital: narrativas hipertextuais, ficções interativas, poemas multimídia, videogames artísticos, postagens em redes sociais, poemas gerados por computadores etc. (RETTBERG, 2019; HAYLES, 2009).

Além das diferentes configurações narrativas ou poéticas que essas obras ensejam e dos distintos protocolos de leitura que demandam, as práticas de escrita artística em contexto digital frequentemente transbordam a noção de autoria difundida pela cultura literária impressa, esta que culminou, no século XVIII, no sistema de direitos autorais e *copyright* tal como conhecemos até hoje. Isso porque, para muito além da tríade *um autor – um tema – um volume*, que marca o objeto livro impresso como códice vendável (KIRCHOF, 2021), na literatura digital<sup>4</sup> tornam-se frequentes processos criativos que mobilizam autorias de outra ordem, envolvendo a “remixagem de outros textos, radicalizando gestos intertextuais de apropriação e hibridização” (DEICKE; PEREIRA, 2020, p. 214), além de escrita colaborativa, escrita automatizada (por meio de programação), entre outras práticas discursivas que rompem com a representação de autor como um gênio isolado a expressar sua subjetividade na escrita.

Em *Escrita não criativa*, Kenneth Goldsmith (2011) argumenta que as noções de autor na esfera digital devem se relacionar com a gestão e disseminação da informação, mais do que apenas com sua produção, haja vista que o escritor de hoje está mais próximo do programador ou do administrador do que do gênio inspirado. Nesse sentido,

[...] enquanto as noções tradicionais de escrita se concentram principalmente na *originalidade* e na *criatividade*, o ambiente digital promove novos conjuntos de habilidades que incluem a *manipulação* e o *gerenciamento* da quantidade de linguagem já existente e sempre crescente (GOLDSMITH, 2011, p. 15).<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Muito embora saibamos que dinâmicas heterodoxas de autoria já existiam antes das tecnologias digitais ou mesmo da imprensa, a exemplo de paródias, reescritas, plágios e outros movimentos intertextuais, os mesmos deixam de ser uma força marginal na série literária a partir da cultura digital, a qual universaliza a metáfora “Ctrl C + Ctrl V” e se organiza pela reprodução, movimentação e recombinação ininterrupta de partes de textos.

<sup>5</sup> “While traditional notions of writing are primarily focused on ‘originality’ and ‘creativity’, the digital environment fosters new skill sets that include ‘manipulation’ and ‘management’ of the heaps of already existent and ever-increasing language.”

Assim, em seu processo criativo, o escritor de literatura digital maneja e reorganiza fragmentos de escritos alheios – em última medida, dados em um arquivo –, não mais contemplando a página em branco à espera de uma inspiração vinda de seu íntimo. Ao mesmo tempo, está ele “perante um conjunto complexo de aparelhos tecnológicos com as suas múltiplas possibilidades de geração e tratamento de texto e de imagens com cor e movimento” (MELO E CASTRO, 2014, p. 83).

Nesse processo, diferentes gestos de escrita surgem a partir das potencialidades do ciberespaço e de procedimentos de apropriação e remixagem, que nem sempre são devidamente reconhecidos como práticas criativas.

Jean Klucinskas e Walter Moser, que tecem importantes reflexões sobre produção artística, estética e reciclagem cultural na contemporaneidade, tematizam fenômenos pertinentes também à literatura digital. Para os autores, “o artista trabalha cada vez mais explicitamente com materiais culturalmente já disponíveis e marcados” (KLUCINSKAS; MOSER, 2007, p. 34), e são os procedimentos de reciclagem que “trazem um dos impulsos de maior transformação à cultura contemporânea. Essas transformações revelam a própria impossibilidade de traçar uma linha nítida entre o cultural [...] e o artístico” (p. 29), sendo ambos espaços de criação por meio da remixagem. Desse modo, diante das transformações nos modos de ser, perceber e fazer da cultura digital, “temos de nos render à evidência de que a categoria de obra de arte deve ser repensada, de que a conceitualização estética deve ser retomada” (p. 33).

É sob a égide dos conceitos de hiperleitura, combinatória, escrita não criativa, remixagem e reciclagem que nos propomos neste artigo à análise do poema digital *Fantasia breve, a palavra-espuma*, do criador português Rui Torres (2016). Um dos principais nomes hoje da poesia digital em Portugal, Torres já realizou incursões em diferentes gêneros desse campo, mas se especializou no que chama de “motores textuais”, isto é, em programas que geram textos inéditos a partir da recombinação de palavras, sintagmas, frases ou versos cadastrados em um banco de dados. De modo bastante simplificado e usando termos da Linguística Estruturalista, pode-se dizer que se trata de máquinas poéticas que operam no eixo paradigmático, selecionando termos de um inventário fechado, e no eixo sintagmático, articulando esses termos em versos conforme regras morfossintáticas da língua portuguesa.

Aliada a essa vertente de “novidade” tecnológica, a obra de Torres ao mesmo tempo rende homenagem à tradição literária lusófona, visto que seus motores textuais quase sempre recombina elementos de textos canônicos em língua portuguesa, dos quais são extraídas as palavras e expressões que “abastecem” o banco de dados. Entre outros escritores cujos textos já se tornaram matéria-prima para os experimentos artísticos de Rui Torres, destacam-se Clarice Lispector, Salette Tavares, Herberto Helder, Raul Brandão, Fernando Pessoa, Sophia de Mello Breyner Andersen e Ana Hatherly.

Sendo esta última a poetisa cujos versos são remixados algoritmicamente na obra *Fantasia breve, a palavra-espuma* (TORRES, 2016), interessa-nos aqui indagar a complexa dinâmica de autoria que se estabelece entre Ana Hatherly, como escritora de seus próprios poemas; Rui Torres, como idealizador da obra digital que recombina elementos da escrita hatherlyana; Nuno Ferreira, como programador do sistema subjacente a *Fantasia breve, a palavra-espuma*; e o leitor que precisa escolher o que ler diante da multiplicidade de signos na tela. Para tanto, procederemos inicialmente a uma discussão do papel do leitor como coautor na literatura digital, destacando ainda a complexidade do fenômeno autoral em experimentos literários combinatórios, os quais têm raízes muito anteriores à tecnologia computacional. Na sequência, faremos uma análise detalhada de como a coautoria em *Fantasia breve, a palavra-espuma* envolve diferentes sujeitos, que trazem distintas contribuições à materialidade da obra, num processo de remixagem e reciclagem cultural em que o todo supera a soma das partes e forma poemas inéditos a cada iteração do sistema.

## **COMBINATÓRIA, HIPERLEITURA E COMPLEXIDADE AUTORAL**

Em relação aos movimentos criativos de reciclagem e/ou apropriação, típicos de muito do que se faz hoje na literatura e na cultura digital, é interessante perceber como a ruptura com a noção de originalidade, conforme apregoado por Goldsmith (2011), impacta a percepção da autoria. Em um universo em que “Ctrl C + Ctrl V” não designam mais apenas atalhos no teclado, e sim procedimentos de (re)produção de conteúdo por meio de operações sobre textos alheios, o escritor e artista conceitual norte-americano formula importantes provocações sobre o estatuto hoje da autoria:

Se tudo pode ser transcrito e então apresentado como literatura, o que torna um trabalho melhor do que o outro? Se é uma questão de simplesmente recortar e colar toda a Internet em um documento do Microsoft Word, onde isso termina? Uma vez que começamos a aceitar toda linguagem como poesia por mera ressignificação, não corremos o risco de jogar qualquer aparência de julgamento e qualidade pela janela? O que acontece com as noções de autoria? Como as carreiras e os cânones são estabelecidos e, posteriormente, como devem ser avaliados? Estamos simplesmente reenunciando a morte do autor, uma figura que tais teorias falharam em matar da primeira vez? Todos os textos no futuro serão sem autor e sem nome, escritos por máquinas para máquinas? O futuro da literatura pode ser reduzido a um mero código? (GOLDSMITH, 2011, pp. 9-10).<sup>6</sup>

Partidário da *escrita não criativa*, Goldsmith responde a essas questões afirmando que, mesmo num cenário como esse, em que a cópia, a remixagem e a reciclagem cultural se tornam norma, é impossível suprimir a autoexpressão. Afinal, nós nos expressamos até mesmo quando fazemos algo que pareça pouco criativo, como redigitar páginas alheias, grifar passagens em um texto, transcrever citações para um fichamento: o simples ato de escolher e reenquadrar diz muito sobre nós mesmos (GOLDSMITH, 2011). O determinante para a significação, nesse caso, é o que o sujeito acaba por escolher, pois

[...] o sucesso está em saber o que incluir e – mais importante – o que deixar de fora. Se toda a linguagem pode ser transformada em poesia meramente pela reformulação – uma possibilidade estimulante –, então aquele que reformular as palavras de maneira mais eletrizante e convincente será julgado o melhor. [...] A mimese e a replicação não erradicam a autoria, elas simplesmente estabelecem novas demandas para os autores, que devem levar em conta essas novas condições como integrantes do panorama ao conceber uma obra de arte (GOLDSMITH, 2011, p. 10).<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> “If everything can be transcribed and then presented as literature, then what makes one work better than another? If it’s a matter of simply cutting and pasting the entire Internet into a Microsoft Word document, where does it end? Once we begin to accept all language as poetry by mere reframing, don’t we risk throwing any semblance of judgment and quality out the window? What happens to notions of authorship? How are careers and canons established, and subsequently, how are they to be evaluated? Are we simply reenacting the death of the author, a figure such theories failed to kill the first time around? Will all texts in the future be authorless and nameless, written by machines for machines? Is the future of literature reducible to mere code?”

<sup>7</sup> “Success lies in knowing what to include and – more important – what to leave out. If all language can be transformed into poetry by merely reframing – an exciting possibility – then she who reframes words in the most charged and convincing way will be judged the best. [...] Mimesis and replication doesn’t eradicate authorship, rather they simply place

Dialogando com teorias canônicas sobre autoria literária, o autor faz referência explícita à máxima da “morte do autor”, de Roland Barthes (2004, pp. 1-2), para quem “a imagem da literatura que podemos encontrar na cultura corrente é tiranicamente centrada no autor, na sua pessoa, na sua história”. Para o semiólogo francês, o sentido do texto não reside em uma autoridade autoral, pois a escrita não tem um sentido último, mas se “faz incessante de sentido, [...] sempre para o evaporar” (p. 5). Do mesmo modo, “dar um Autor a um texto é impor a esse texto um mecanismo de segurança, é dotá-lo de um significado último, é fechar a escrita” (p. 4). Em vez disso, Barthes propunha tomar-se o leitor como integrante de um “texto [que] é escrito eternamente aqui e agora”, “um performativo” (p. 3), o que tornaria o texto não um produto de suposta originalidade e genialidade de um autor doador de sentidos, e sim um jogo em que os significados são produto da reordenação de significantes no ato da leitura.

Também revisitando algumas das mais célebres posições da crítica literária sobre a autoria na literatura digital, Rejane Rocha (2014, p. 167) aponta que os discursos teóricos sobre práticas hipertextuais (aqui entendidas *lato sensu*, designando quaisquer textos cujas lexias ou blocos formativos são relacionados por meios eletrônicos) frequentemente sinalizam uma transformação do ato de leitura e das possibilidades de ação do leitor, em paralelo a um “apagamento da figura do autor, não apenas enquanto entidade civil, mas também como função autoral, como o entendeu Foucault. O autor e a autoria diluem-se enquanto o ato de leitura faria o texto, objeto virtual por excelência, funcionar, significar”.

Embora datadas da década de sessenta, muitas das reflexões de Barthes e Foucault podem ser aplicadas ao contexto da literatura digital e, especialmente, da literatura autogerativa,<sup>8</sup> permitindo-nos ver o experimento criativo de *Fantasia breve, a palavra-espuma* como

[...] um exercício estético e técnico de problemas que a teoria literária há muito discute, sobretudo relacionando de modo mais dialético os polos da produção e da recepção, agora mediados por uma tecnologia que é não só armazenadora e transmissora de signos, senão também transformadora deles (DEICKE; PEREIRA, 2020, p. 232).

---

new demands on authors who must take these new conditions into account as part and parcel of the landscape when conceiving of a work of art [...].”

<sup>8</sup> Entre outros termos, a literatura feita por *softwares* geradores de textos pode, sem variação conceitual significativa, ser chamada de literatura generativa, literatura autogerativa, literatura formada por motores textuais, literatura gerada por computadores etc.

A ideia do texto como um performativo e do leitor como cocriador no/ do processo de significação que acontece na leitura, conforme postulado pelos pós-estruturalistas franceses, relaciona-se com as proposições de Alckmar dos Santos (2003), que fala de *hiperleitores* atuando nos processos de significação do ciberespaço, e também com a premissa de uma *hiperleitura* que se potencializa a partir do uso dos computadores digitais, consoante James Sosnoski (1999). O prefixo *hiper* se justifica em ambos os termos porque, na literatura digital, o leitor é quase sempre desafiado a simultaneamente processar de modo *hipertextual* dois conjuntos semióticos distintos a fim de cocriar o texto que lê. Para tanto, precisa ele percorrer as sequências textuais exibidas na tela – os *scriptons*, na terminologia de Espen Aarseth (1997) – e, ao mesmo tempo, relacioná-las a um universo maior de elementos cadastrados no banco de dados – os *textons* (AARSETH, 1997) –, os quais não são ativados em determinada iteração da obra, mas podem sê-lo mais à frente nessa ou em outra sessão de leitura.

Para Sosnoski (1999), não importa se tendemos a pensar mais no quanto o texto determina o leitor ou no quanto o texto é determinado por ele; o ponto principal é que “o texto costuma ser entendido como provocador da seleção de seus detalhes” (SOSNOSKI, 1999, p. 4)<sup>9</sup> em qualquer modo de leitura. No que Sosnoski (1999, p. 4) denomina hiperleitura construtiva, “o critério da seleção pode guiar o interesse do leitor até mesmo antes de os textos serem encontrados”.<sup>10</sup> Desse modo, ao ler um texto, “os leitores podem assaltar textos desvelados pelos seus resultados de busca com vistas a reunir seus detalhes como OUTRO texto que é, por assim dizer, reescrito pelo leitor” (p. 4).<sup>11</sup>

A coerência “do texto” na hiperleitura construtiva – como no uso de obras de referência – é mais resultado do leitor do que do autor. Como consequência, a seleção é uma técnica inteiramente adequada. [...] O leitor governa a leitura e impõe coerência ao remontar fragmentos textuais em um novo texto criado, quo quale muitas vezes desloca a intenção que os autores dos fragmentos textuais incorporados possam ter tido (SOSNOSKI, 1999, p. 6).<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup> “[...] the text is usually understood to provoke the selection of its details”.

<sup>10</sup> “The selection criteria employed often govern the readers interest before the texts are even found.”

<sup>11</sup> “[...] readers can raid the texts uncovered by their search results in order to assemble their details as ANOTHER text which is, so to speak, re-authored by the reader”.

<sup>12</sup> “The coherence of ‘the text’ in constructive hyper-reading – as in the use of reference works – is more the result of the reader than of the writer. As a consequence, pecking is an entirely suitable technique. [...] the reader governs the reading and imposes coherence by



Essa concepção de hiperleitura se coaduna com a ideia do leitor como coautor da significação, indo no mesmo sentido de abordagens da Estética da Recepção que conceitualizam o leitor como um colaborador, um participante, ou o que pesquisadores de literatura digital ou escrita digital, como George Landow (1992) e Rafael Mesa (2006), respectivamente denominam *wreader* ou *escreitor*, neologismo em que autor e leitor se confundem como fontes que se sobredeterminam mutuamente.

Esse paradigma sugere uma perda da autoridade do autor, no sentido de que a significação, como suposto sentido único ou “verdade” do texto, não pode estar sob seu controle, até porque simplesmente não existe. No lugar de um sentido único, a multiplicidade de sentidos deriva de cada leitura, de cada leitor em sua particularidade de significações e vivências, o que é ainda mais verdadeiro na literatura digital, se considerarmos que se trata de textos que “acontecem” durante a execução algorítmica do sistema e, portanto, são determinados pelo contexto técnico em que se desenrolam como *performance* computacional.

É também nesse diapasão que se dá a leitura de *Fantasia breve, a palavra-espuma*, poema digital que, em tempo real, vai se construindo de modo rápido e ininterrupto na tela a partir da combinação de palavras retiradas de versos de Ana Hatherly. Nas Figuras 1 e 2, observa-se a formação progressiva de uma das nove sequências de versos que o sistema aleatoriamente gera, ao longo de um total de nove minutos, aparecendo colateralmente uma a uma as palavras de cada verso, e um verso logo abaixo do outro, conforme padrões típicos da poesia escrita.

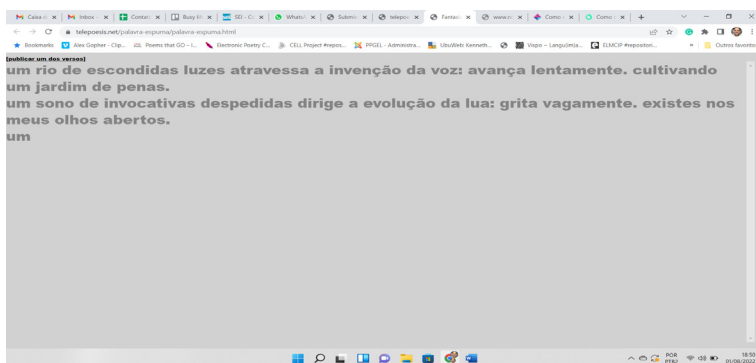


Figura 1 – Captura de tela de *Fantasia breve, a palavra-espuma*.  
Fonte: Torres (2016, [s.p.]).

---

reassembling textual fragments as a newly created text that often displaces the intention the authors of the textual fragments incorporated in it may have had.”

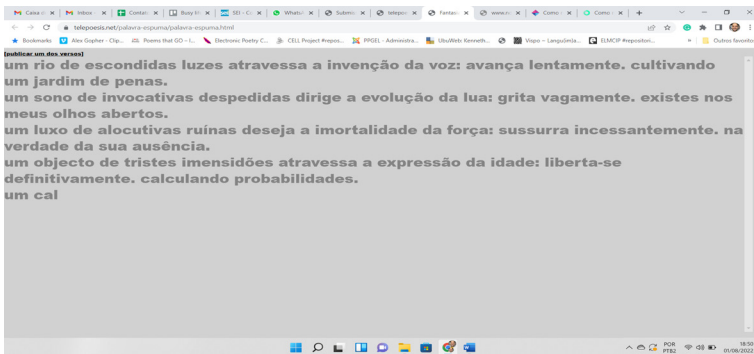


Figura 2 – Captura de tela de *Fantasia breve, a palavra-espuma*.

Fonte: Torres (2016, [s.p.]).

Na Figura 3, note-se ainda que, ao final de cada minuto, o sistema deixa de gerar uma sequência de versos (n) e começa a gerar uma nova (n + 1), que aparece superposta à anterior, a qual ganha cores mais esmaecidas para sugerir uma estrutura palimpséstica, com cada nova sequência sendo exibida em uma camada aparentemente mais externa do que as anteriores.

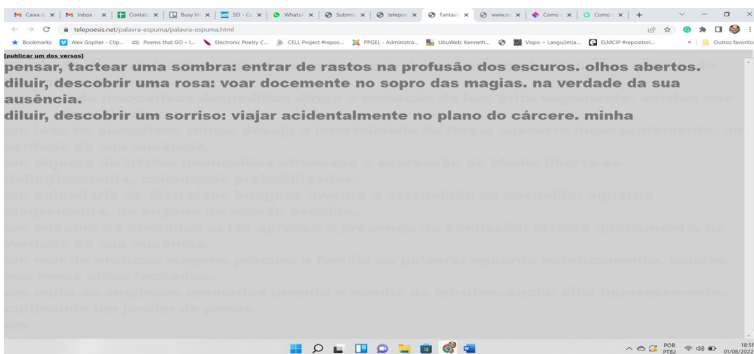


Figura 3 – Captura de tela de *Fantasia breve, a palavra-espuma*

Fonte: Torres (2016, [s.p.]).

Diante de tantos signos que surgem, se multiplicam, viram sombra e desaparecem apressadamente, o leitor não é capaz de percorrer com os olhos – e muito menos interpretar – tudo o que se desenrola automaticamente na tela, sendo constrangido a escolher o que ler e o que ignorar nos versos de *Fantasia breve, a palavra-espuma*. Como disso dependem toda a experiência estética e as consequentes possibilidades de interpretação do texto, tal decisão acaba culminando numa forma de

coautoria forçada, em que o leitor, sem muito tempo para reflexão, tem de dar forma mental ao seu próprio poema, elegendo os trechos que quer ler – ou, melhor ainda, os trechos que *consegue* ler – em tão pouco tempo e com signos tão fugidios na tela.

À dinâmica coautoral do “escritor” (LANDOW, 1992; MESA, 2006) descrita acima, somam-se outras variáveis técnicas e estéticas de *Fantasia breve, a palavra-espuma*, especialmente o fato de que os textos com que o leitor trava contato são produto de processos combinatórios realizados por algoritmos computacionais.

Antes de proceder a uma discussão mais detida da autoria em textos gerados automaticamente por computadores, cumpre destacar que experimentos literários combinatórios antecedem em muito as tecnologias digitais. Na verdade, a maior parte das práticas discursivas encontradas na literatura digital têm origens em experimentos textuais analógicos, os quais, no caso específico da geração por meio de combinatória, podem ser rastreados até bem antes do advento da imprensa.

Na parte de língua alemã da Europa, numerosos escritores, desde a era barroca, estavam experimentando formas literárias que não consideravam um texto literário apenas como uma expressão simbólica da subjetividade de uma pessoa, mas também como determinado pelo nível de programação e processamento de sinais. Por um lado, isso se reflete na tradição de jogos de palavras como anagramas, palíndromos ou versos proteus, por outro lado é apresentado em máquinas mecânicas geradoras de texto (SCHÄFER, 2007, p. 122).<sup>13</sup>

Dentre outros momentos na história da literatura “analógica” gerada por meio de combinatória, podemos destacar os experimentos do grupo francês Oulipo (Ouvroir de Littérature Potentielle, ou Oficina de Literatura Potencial). Esses escritores europeus da década de 1960 se lançaram à tarefa paradoxal de

[...] libertar a língua e a literatura por meio de regras restritivas [...]. A partir de travas formais autoimpostas, como a supressão de uma letra, o uso de determinado padrão métrico ou a reiteração de certos esquemas narrativos, os membros do Oulipo fizeram da atividade de escrita – literária ou não – um

---

<sup>13</sup> “In the German-speaking part of Europe numerous writers since the Baroque era were experimenting with literary forms that did not only consider a literary text a symbolic expression of a person’s subjectivity but also considered a text as determined by the level of programming and processing of signs. On the one hand this is reflected in the tradition of word games such as anagrams, palindromes or proteus verses, on the other hand it is presented in mechanical text-generating machines.”

procedimento lúdico, no qual, como em qualquer jogo, há regras a seguir em busca de uma vitória ou um gozo (PEREIRA, 2019a, p. 17).

Os oulipianos se voltavam para “uma escrita como ato, procedimento, estratégia ou jogo” (PEREIRA, 2019a, p. 17). Não se tratava, pois, de um sujeito preexistente ou gênio autoral que desse um sentido à linguagem, “mas sim ela mesma, a partir de seus algoritmos de associação ou exclusão” é que compunha uma mensagem (p. 17). Uma das obras fundacionais do grupo Oulipo, que funcionava por expedientes combinatórios e pode, portanto, ser considerada predecessora de produções como *Fantasia breve, a palavra-espuma*, é *Cent mille milliards de poèmes*, de Raymond Queneau (1961).

Basicamente, tal obra de Queneau consistia em um livro de dez páginas, nas quais estavam impressos, um por página, dez sonetos diferentes. Cada uma das dez páginas era fatiada em quatorze tiras de papel, havendo em cada tira um dos quatorze versos de cada soneto. Totalizando, então, cento e quarenta tiras, organizadas como versos dos dez sonetos, o livro permitia, graças à costura na lombada, que se folhassem essas tiras de diferentes modos, gerando precisamente  $10^{14}$  sonetos (100.000.000.000.000, ou cem trilhões de sonetos), por meio de simples arranjos das cento e quarenta unidades.

A imensa quantidade de resultados textuais possíveis através de processos combinatórios é uma semelhança entre essa obra e *Fantasia breve, a palavra-espuma*. Um número dessa grandeza de possibilidades é muito além dos nossos limites cognitivos e se relaciona com “a eterna busca humana, mas sempre malfadada, pela infinidade” (PEREIRA, 2019a, p. 22). Rui Torres, como idealizador do projeto de *Fantasia breve, a palavra-espuma*; Ana Hatherly, como escritora dos versos “originais”; e Nuno Ferreira, como programador do sistema, são, tal qual Queneau, incapazes de ler todas as variações poéticas que essa obra poderia performar, já que, segundo o próprio Torres (2016, [s.p.]), em manifesto que acompanha *Fantasia breve* como paratexto, “por dia serão criados 14.600 poemas, entre uma miríade de miríades de miríades de textos possíveis”.

No contexto da discussão que este artigo aprofunda na próxima seção, tal informação é ainda mais significativa, dado que, em termos de complexidade autoral, temos aqui três sujeitos de cujo trabalho depende o funcionamento do sistema, mas que são igualmente incapazes de fruir a soma astronômica de seus produtos poéticos.

## ENTRE RUI TORRES, ANA HATHERLY E NUNO FERREIRA: COAUTORIAS DIGITAIS

Como poesia eletrônica gerada por motor textual, as diferentes *performances* de *Fantasia breve, a palavra-espuma*, a cada sessão de leitura, derivam de uma confluência de signos construídos por construídos pelas distintas e já descritas atividades de Rui Torres, Nino Ferreira e Ana Hatherly. Nesta seção, complementando a coautoria que se estabelece com o leitor (conforme analisado no início da seção anterior), tentaremos dissecar algumas das principais contribuições de Torres, Ferreira e Hatherly para os sentidos que se constroem a cada leitura dos poemas gerados por *Fantasia breve, a palavra-espuma*.

Em se tratando de uma obra de literatura que é também programação computacional, cumpre-nos pensar a dimensão coautoral expressa no código de *Fantasia breve*. É praticamente consensual entre pesquisadores de literatura digital, como Katherine Hayles (2009), que o código é uma importante camada de significação da obra,<sup>14</sup> passível também de análise técnica, em termos de funcionamento, e de análise estilística (MARINO, 2020), uma vez que se trata de expressão escrita em que o programador imprime não apenas sua visão do que o sistema deve executar, senão também um pouco de sua percepção (metalinguística) sobre o que seja o ato de programar. No caso específico de *Fantasia breve, a palavra-espuma*, é o código que determina o trabalho realizado pelo *software*, e nele estão incluídos os textos-matriz que compõem o banco de dados e as regras sobre as quais as combinações de palavras serão desenvolvidas. É o código também que define a temporalidade fugidia desse poema digital, reiniciando, ao final de cada minuto, o processo generativo.

Autor do código em *Fantasia breve, a palavra-espuma*, o português Nuno Ferreira atua como *designer* de sistemas, arquiteto de *softwares* e líder de equipe de *software* e gerenciamento técnico, sendo o engenheiro chefe da empresa de tecnologia Critical Software (FERREIRA, 2021). Em sua página no LinkedIn, Nuno descreve que seu trabalho envolve pesquisar problemas, projetar e planejar soluções abrangendo a definição e especificação da arquitetura de sistemas (FERREIRA, 2021). Ele tem trabalhado com Rui Torres ao longo de anos na produção de obras de

---

<sup>14</sup> Uma análise imanente do código de *Fantasia breve, a palavra-espuma* fugiria ao escopo do presente artigo, mas constitui importante projeto de desenvolvimento futuro para pesquisas sobre a obra.

literatura eletrônica, realizando a programação das concepções do conterrâneo. *Árvore*, de 2018, é uma das obras mais recentes em que trabalharam juntos; *Mar de Sophia*, de 2005, a mais antiga.

É também de Ferreira a programação do Poemário, editor de poesia combinatória que opera nos “bastidores” de *Fantasia breve*, *a palavra-espuma* e de vários outros projetos idealizados por Rui Torres. Basicamente, trata-se, neste caso, de um *software* em Javascript para criação de poemas combinatórios com possibilidade de serem gravados em uma galeria virtual.

Admitindo-se que a programação de um sistema como *Fantasia breve*, *a palavra-espuma* consiste num gesto de coautoria com o idealizador do projeto e com a escritora cujos versos abasteceram o banco de dados do programa, disso não decorre necessariamente que o código seja tomado em si como arte. Este é, aliás, um ponto controverso nos estudos de literatura e arte digital. Ernest Edmonds, pesquisador e criador especializado em arte generativa, argumenta que “o código não é o objeto de arte. [...] o código é estático, mas a obra de arte que o código impulsiona muda com o tempo” (EDMONDS, 2017, p. 76).<sup>15</sup> Além disso, Edmonds reforça que essa é uma “consideração semiótica da relação entre qualquer código e o seu sistema de execução relevante” (p. 76),<sup>16</sup> portanto não constituindo, em sua visão, uma questão da arte digital em particular, e sim dos objetos computacionais como um todo. Sob tal perspectiva, o objeto digital poético certamente depende de um código, mas não residiria nele a sua poeticidade.

Considerando a relação entre código, significação e interpretação na arte generativa, o autor aponta que, se “o programa tem certos tipos de aleatoriedade, o autor pode ser incapaz de prever todos os *outputs*” (EDMONDS, 2017, p. 75),<sup>17</sup> levando esse pensamento adiante, “o autor pode ser incapaz de dizer se seu programa é a expressão EXATA de sua concepção”,<sup>18</sup> pois não pode rodá-lo infinitas vezes. Então, como poderia saber se todas as versões representam *precisamente* sua ideia? Esse é um ponto central para Edmonds, que indaga: “Posso dizer? *Isso importa?*”

---

<sup>15</sup> “[...] the code is not the art object. [...] the code is static but the artwork that the code ‘drives’ changes in time”.

<sup>16</sup> “[...] semiotic consideration of the relationship between any code and the relevant running system”.

<sup>17</sup> “If your program has certain kinds of randomness in it, you might be unable to predict its output.”

<sup>18</sup> “[...] you might be unable to tell whether your program is the EXACT expression of your conception”.

(EDMONDS, 2017, p. 77).<sup>19</sup> Na visão do autor, “qualquer artista humano tem um limite para a concepção que pode ser, intencionalmente ou não, extrapolado por alguns tipos de programas que ele ou ela cria (nem todos, é claro) como um sinal de sua arte” (p. 75).<sup>20</sup> Desse modo, a geração do objeto artístico, se feita por uma máquina que opera com aleatoriedade e combinatória, exatamente o caso de *Fantasia breve, a palavra-espuma*, segue a intencionalidade geral de seus idealizadores e programadores, mas pode culminar em resultados impensados pelos coautores envolvidos.

Nesse sentido, o artista generativo é ao mesmo tempo remetente e receptor de sua mensagem, a qual é sempre mediada pela técnica algorítmica subjacente. A significação, então, “permanece uma questão em aberto em grande parte porque a intenção do artista [...] coloca o *locus* da concepção ligeiramente afastado da realização material em particular da obra em um determinado momento e, em qualquer caso, é deliberadamente uma ideia mutante” (EDMONDS, 2017, p. 79).<sup>21</sup> O autor considera ainda que o propósito da arte computacional generativa não está em produzir um objeto em particular, mas sim em estar “engajado em uma descoberta contínua e no processo de desenvolvimento” (p. 78).<sup>22</sup> Sendo ele mesmo criador que trabalha com algoritmos generativos de combinatória, afirma que,

[...] ao aceitar que não posso inspecionar todos os estados futuros de minhas obras de arte, na prática eu realmente dou boas-vindas a essa situação. O não saber leva a novas descobertas e até estimula o próximo passo criativo. Como artista, fico satisfeito se meu trabalho me surpreende (EDMONDS, 2017, p. 78).<sup>23</sup>

Se Edmonds é ao mesmo tempo idealizador e programador de suas obras, a situação é diferente em *Fantasia breve, a palavra espuma*, pois os dois papéis são divididos entre Rui Torres e Nuno Ferreira, respectivamente. Com forte atuação conceitual nesse e em outros projetos, Torres toma uma série

---

<sup>19</sup> “Can I tell? Does it matter?”

<sup>20</sup> “[...] any human artist has a limit to conception that can be, intentionally or unintentionally, extrapolated by some kinds of programs he or she creates (not all, of course) as a sign of his or her art”.

<sup>21</sup> “It remains an open question largely because the artist’s intention [...] places the locus of conception slightly away from the particular material realization of the work at any given moment and, in any case, is very deliberately a shifting idea.”

<sup>22</sup> “[...] to be engaged in a continual discovery and development process”.

<sup>23</sup> “[...] in accepting that I cannot inspect every future state of my artworks. In practice I actually welcome this situation. The not knowing leads to fresh discoveries and even stimulates the next creative step. As an artist I am pleased if my work surprises me”.

de decisões artísticas quanto aos poemas que quer gerar, a interface em que quer exibi-los e as matrizes intertextuais a partir das quais serão formados os novos textos, e essas escolhas são implementadas computacionalmente por meio do Poemário, que é programado por Nuno Ferreira.

Torres atua, pois, como idealizador e gestor de toda a remixagem da poesia de Ana Hatherly, o que resultará em efeitos diferentes sobre o leitor, conforme seu conhecimento prévio dos textos da poetisa portuguesa. Segundo Eduardo Navas, especialista no tema da remixagem cultural,

[...] o *remix* como objeto de contemplação depende do reconhecimento (leitura) de um texto pré-existente (ou código cultural). Para Owens, *é sempre esperado do público que veja dentro da obra de arte sua história*. Isso não ocorria no início do modernismo, em que a obra de arte suspendeu seu código histórico, e o leitor não podia ser responsabilizado por reconhecer a política que torna um objeto de arte “arte”. Atualizando a teoria de Owens, argumento que, em termos de discurso, o pós-modernismo (metaforicamente falando) “remixou” o modernismo para expor como a arte é definida por ideologias e histórias são constantemente revisadas (NAVAS, 2012, p. 67, grifo nosso).<sup>24</sup>

Nesses termos, o gesto poético de Torres se identificaria ao pós-modernismo, e a poesia de Hatherly, por ele remixada, constituiria uma expressão modernista, convidando o leitor a uma experiência de leitura desdobrada. Assim, o leitor que desconhece os escritos de Hatherly lê *Fantasia breve, a palavra-espuma* como um “original”, ao passo que, para um conhecedor dos textos da poetisa, a obra de Torres é uma reciclagem que convida à identificação da *citação* ao código cultural que a precede. Com as devidas ressalvas, trata-se de experiências estéticas semelhantes às que Linda Hutcheon (2011) descreve como “ler uma adaptação como original” ou “ler uma adaptação como adaptação”, sendo, no caso aqui estudado, o texto original transformado não por adaptação, mas por gesto de escrita não criativa.

---

<sup>24</sup> “The object of contemplation, in our case Remix, depends on recognition (reading) of a pre-existing text (or cultural code). For Owens, the audience is always expected to see within the work of art its history. This was not so in early modernism, where the work of art suspended its historical code, and the reader could not be held responsible for acknowledging the politics that made the object of art ‘art’. Updating Owens’s theory, I argue that in terms of discourse, postmodernism (metaphorically speaking) remixed modernism to expose how art is defined by ideologies, and histories that are constantly revised.”



De modo a evidenciar o movimento de remix idealizado por Rui Torres em *Fantasia breve, a palavra-espuma*, retomemos uma descrição sintética de seus princípios de funcionamento:

[...] durante um minuto, o poema vai sendo gradativamente formado por blocos que têm todos a mesma estrutura sintática, mas cujos termos lexicais (substantivos, adjetivos, verbos e advérbios) são substituídos aleatoriamente por outros do banco de dados, oriundos de poemas de Hatherly. A manutenção da sintaxe, em tensão com a permuta de palavras das classes supracitadas [...] é garantida pela programação (PEREIRA, 2019b, p. 43).

A autoria de Torres se expressa, portanto, por meio de muitas grandes e pequenas decisões subjacentes a “o que copiar” e a “como copiar” da obra de Hatherly, conforme os preceitos de Goldsmith (2011): Quantos minutos dura a execução de um poema? Quantos poemas são executados em uma iteração da obra? Quais estruturas sintáticas nortearão a formação de novos poemas? Quais textos de Hatherly terão suas palavras cadastradas no banco de dados? etc.

O sistema desenhado por Torres funciona de forma que cada um dos nove poemas gerados no ciclo de *Fantasia breve, a palavra-espuma* seja oriundo de uma matriz sintática estável: um dos nove textos-matriz baseados em escritos de Hatherly que compõem o banco de dados. Um dos principais gestos autorais torreanos é, pois, a composição de cada texto- -matriz, o qual funciona como bloco fixo que aparece intacto no primeiro verso ou frase de cada poema gerado pelo *software*, sendo as palavras que o seguem arranjadas de modo diferente pelo programa a cada acesso. Os blocos fixos criados por Rui Torres e os poemas originais de Ana Hatherly, dos quais derivam, podem ser observados no Quadro 1:

Quadro 1: Comparação entre os blocos fixos criados por Rui Torres e os poemas de Ana Hatherly de que derivam

Nº do poema no software	Bloco fixo criado por Rui Torres para início do poema	Poema(s) de Ana Hatherly de que o bloco fixo deriva
1	um rio de escondidas luzes atravessa a invenção da voz: avança lentamente.	“Um rio de luzes” (HATHERLY, 2003)
2	pensar, tactear uma sombra: entrar de rastos na profusão dos escuros.	“Pensar” (HATHERLY, 2004)
3	o círculo, forma eleita: ovo, zero, ciclo, toda a ciência.	“A corrida em círculos” (HATHERLY, 1959)
4	noite: canto-te para que definitivamente existas.	“Noite Canto-te Noite” (HATHERLY, 1968)
5	leve arrepio, teu éter: é no ar que tudo irrompe, fulminante.	“Noite Canto-te Noite” (HATHERLY, 1968) e “Um rio de luzes” (HATHERLY, 2003)
6	pavão negro da escrita: exhibe o luxo no vazio da página.	“O pavão negro da escrita” (HATHERLY, 2003)
7	ímpeto fugidio e secreto: um calculador de improbabilidades.	“O calendário ardente de teus dias” (HATHERLY, 2001) e “Um calculador de improbabilidades” (HATHERLY, 2001)
8	as palavras, línguas dos olhos, aproximam-se: soltam montanhas de espuma na areia da fala.	“As lágrimas do poeta” (HATHERLY, 2003) e “As palavras aproximam” (HATHERLY, 2003)
9	ah, a fantasia breve, a ânsia de infinito: torrente que se abre na garganta.	“Um ritmo perdido” (HATHERLY, 1980) e “Um rio de luzes” (HATHERLY, 2003)

Fonte: Pereira (2019, pp. 46-47).

A fim de melhor compreender como um bloco fixo se desdobra em versos pela ação do Poemário, observe-se na Figura 4 uma captura de tela de poema gerado aleatoriamente pela transformação do bloco fixo “pensar, tactear uma sombra: entrar de rastos na profusão dos escuros”. Como se nota na imagem, todos os versos gerados a partir desse bloco mantêm a mesma estrutura sintática: verbo no infinitivo + [,] + verbo no infinitivo + sintagma nominal (formado por artigo indefinido e substantivo) + [:] + verbo no infinitivo + expressão adverbial de modo + expressão adverbial de

lugar + [.] + sintagma nominal (precedido ou não de preposição, podendo conter ainda um segundo sintagma encaixado).

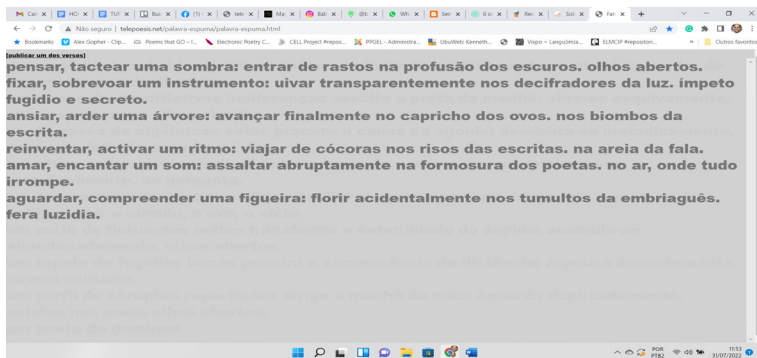


Figura 4 – Captura de tela de *Fantasia breve, a palavra-espuma*.  
Fonte: Torres (2016, [s.p.]).

Os versos, todos homossintáticos, dão lugar a outros, caso haja nova iteração da obra, repetindo-se apenas o bloco fixo “pensar, tactear uma sombra: entrar de rastros na profusão dos escuros”, o qual serve de base para todas as outras transformações aleatórias, regidas pela morfossintaxe do texto-matriz e pelas regras de seleção e combinação dos elementos no banco de dados.

Sempre diferente de si mesma e renovada a cada nova iteração do algoritmo, *Fantasia breve, palavra-espuma* é, portanto, um poema mutante, no qual as escolhas autorais de Torres postulam uma “arte que põe em cena, sobretudo, a própria linguagem, de forma autorreferencial” (BLOCK; TORRES, 2007, p. 1).<sup>25</sup> A poesia é, assim, “arte com linguagem em todas as suas dimensões” (p. 1),<sup>26</sup> que sempre variou sua expressão, e na qual observamos “simultânea e complementarmente a continuação e a mudança” (p. 6),<sup>27</sup> o antigo e o novo.

No entanto, do ponto de vista da inserção de *Fantasia breve, a palavra-espuma* na série literária portuguesa, o principal gesto autoral de Rui Torres é certamente o de trazer uma segunda (ou seria a primeira?) autora para o seu sistema. Retomando a ideia de Goldsmith (2011), para quem a escolha do autor a ser “copiado” é já um ato intencional e, portanto, paradoxalmente criativo na dita “escrita não criativa”, podemos

<sup>25</sup> “[...] art which puts on stage, above all, language itself, in a self-referential way”.

<sup>26</sup> “[...] art with language in all its dimensions”.

<sup>27</sup> “[...] continuation and change simultaneously and complementarily”.

pensar que desempenha papel central nos sentidos de *Fantasia breve, a palavra-espuma* o fato de o sistema recombinar versos justamente de Ana Hatherly, posto que ela própria se dedicou a estudos sobre o tema da poesia procedimental na tradição literária de Portugal.

Na terceira coluna do Quadro 1, pudemos observar alguns dos poemas da autora que integram o banco de dados de *Fantasia breve*, mobilizados tanto para compor os blocos fixos dos textos-matriz (descritos na segunda coluna do mesmo quadro) quanto para alimentar a engrenagem com palavras e sintagmas que são recuperados nas permutações vocabulares do sistema.

Uma análise extensiva de textos gerados pela máquina, em confronto com o *corpus* de toda a obra hatherlyana, poderia ensejar, com base nas repetições de palavras, um mapeamento de quais poemas da autora integram o banco de dados. No entanto, tal proposta, embora muito interessante, fugiria ao escopo do presente artigo, dedicado à discussão da coautoria compartilhada entre leitor, programador, idealizador e poeta “original” em *Fantasia breve, a palavra-espuma*. Desse modo, procedemos a seguir a uma breve discussão de como os temas da combinatória, da serialidade e da negação da poesia como expressão de um eu comparecem na escrita de Ana Hatherly e ganham novos sentidos no contexto de *Fantasia breve*.

Em *A experiência do prodígio*, Ana Hatherly (1983, p. 12) envereda em busca de uma arqueologia da poesia experimental portuguesa, que envolve também práticas combinatórias, e para isso organiza uma antologia de textos visuais lusitanos do Maneirismo e do Barroco, do fim do século XVI a meados do século XVIII, realizando um estudo de “bases teóricas e ideológicas que mais ou menos evidentemente os informavam”.

A autora afirma que o interesse por áreas menos conhecidas da literatura tem repercutido entre poetas experimentais do mundo todo, incluindo portugueses e brasileiros, “que puderam encontrar, nomeadamente entre as obras dos maneiristas e dos barrocos e as dos poetas de vanguarda da segunda metade do nosso século, perturbantes paralelos estéticos e ideológicos” (HATHERLY, 1983, p. 13). Dentre eles, ela destaca o “conceito de criação artística como ato lúdico, de que deriva o gosto pela experimentação, e a transformação do jogo sagrado em jogo profano, sem que se perca de vista a sua origem mística ou mágica” (p. 13).

Ao considerar os textos-visuais antologizados (com exemplos ilustrativos nas Figuras 6 e 7), Hatherly expressa sua ligação com o mágico

e o místico, o conhecimento oculto, o hermetismo e o cabalismo, tidos como parte do universo cultural da civilização em que os poemas em questão foram criados. Especialmente, “o *misticismo dos números*, de origem pitagórica, desempenha um papel importante no pensamento hermético refletido em alguns dos textos” (HATHERLY, 1983, p. 22, grifos nossos) presentes na antologia *A experiência do prodígio*. Para a escola pitagórica, a realidade seria estruturada por uma regularidade, sendo os números “não só a expressão das relações entre as coisas reais, mas também o seu núcleo e a sua própria essência” (HATHERLY, 1983, p. 22).

**LA ROVE PYTHA**  
gorique, ou de fortune.



Figura 6 - Um dos anagramas de Luís Nunes Tinoco, do século XVI.  
Fonte: Hatherly (1983, p. 25).



Figura 7: “Método portuguez para o ensino do ler e do escrever”, de António Castilho, 1850.  
 Fonte: Hatherly (1983, p. 153).

A arqueologia hatherlyana da poesia experimental portuguesa e de suas bases teóricas pode também ser considerada como um registro de antecedentes da literatura digital, especialmente em termos de poesia visual e combinatória. A exploração da linguagem escrita como matriz geradora de novos textos, seja por uma lógica estritamente matemática e pitagórica, seja pela visualidade inerente dos signos na página, estava na base de muito do que se fez no Maneirismo e no Barroco da Península Ibérica, bem como na poesia experimental do século XX, estabelecendo uma linha de força na série literária de Portugal que a literatura autogerativa digital viria a potencializar mais tarde.

Se, como pesquisadora e crítica literária, Ana Hatherly já se interessava por temas afeitos aos experimentalismos e à escrita procedimental, também sua poesia se constrói como reação aos valores estabelecidos: “o que há de interessante na minha obra poética é o que nela há de recusa de expressão. O peso e o tamanho do que eu me recuso a exprimir, eis o que eu digo-não-digo e finalmente digo” (HATHERLY, 2005, p. 46). Há, pois, uma discussão acerca do significado da obra, que para a autora “pode e deve ter força desintegradora” (p. 15). Nesse sentido, ela realiza uma recusa da expressão

[...] do predefinido, do predeterminado, do consentido, do estático, do convencionalmente aceito, sobretudo porque o caráter da significação de qualquer texto é o cambiante, é a impermanência, é o fato de o sentido da obra de arte não se esgotar nunca, pois ele se atualiza [...] (FERNANDES, 2015, p. 17).

Lê-se na *Programação do Festival do Silêncio*, realizado em Portugal em 2016 em torno da obra de Ana Hatherly, que “a criação [é] como ato lúdico de descoberta e de experimentação, [...] [sua] obra interpela-nos através da inscrição de inúmeros gestos, atos, signos e formas da escrita” (CULTURAL, 2016, p. 3). Como já declarado por Hatherly (1995, p. 196), seu movimento “queria mostrar a escrita, não o escrito. Queria chamar a atenção para a escrita, de modo a apelar para uma nova forma de leitura”. Nesse prisma, a escrita está como “inquietação teórica, íntima, estética, artística, política” (FERNANDES, 2015, p. 33), e há uma autonomização do texto, que não precisa significar a partir dos desígnios de um autor supostamente doador de sentidos, pois o texto seria uma estrutura significativa em si, posta em movimento no ato da leitura.

Para a autora, “a invenção implica soluções temático-formais novas, resultantes de transformações e experimentos” (HATHERLY, 1995, p. 178), sendo que as formas do passado podem ser reintegradas em trabalhos atuais “a partir de um trabalho de reinvenção pelo qual se expandem os limites do possível no campo estético” (SALGADO, 2015, p. 128). De modo geral, a obra hatherlyana sinaliza para “a existência de um *continuum* que estabelecia uma ligação entre o antigo e o moderno, que não era confrontação, mas antes uma espécie de identificação” dentro da perspectiva do “ato criador como processo” (HATHERLY, 1995, p. 12), o que se observa também no gesto realizado por Rui Torres ao recombinar a poética da autora em novos textos gerados por computador.

No poema “Um calculador de improbabilidades”, a autora já especulava sobre a criação poética flertando com as potencialidades do computador digital, como podemos observar no fragmento:

O poeta é  
um calculador de improbabilidades limita  
a informação quantitativa fornecendo  
reforçada informação estética.  
É uma máquina eta-erótica em que as discrepâncias  
são a fulgurância da máquina.  
[...]  
O maquinal eta-erótico está em astrogação  
curso hipnótico dos polímeros.  
Digo com precisão fenomenológica: o maquinal  
circula em sua hiperesfera da maneira mais  
excêntrica.  
Digo e garanto:  
o maquinal absolutamente absorve suas águas  
variáveis e isso é o seu amplexo.

O maquinal eta-erótico é tu-eu.  
O maquinal tu-eu  
cuja tarefa árdua não é  
definir a verdade está no meio da profusão  
dos objetos  
e considera o consumo a verdade deslocada  
deslocação de grande tonelagem  
laboriosa alfaiataria de eros  
constante moribunda  
e esse opróbrio dispersivo e vexável  
indifere a vida esponjosa.  
A história agrega a dificuldade essencial  
das variáveis e o ensejo das coisas  
prática difícil  
está para o maquinal como uma indústria apócrifa  
(HATHERLY, 2001, p. 60).

“A imagem central do poema [...] trata o artista não como gênio inspirado, mas como dispositivo que economicamente manipula a informação quantitativa para amplificar a informação estética” (PEREIRA, 2019b, p. 39). Na concepção de Hatherly, o artista é um “calculador de improbabilidades”, “alguém que inventa formas inesperadas e não redundantes e que vê a descoberta como uma das finalidades da experimentação artística” (CULTURAL, 2016, p. 5), a qual se dá por meio de operações de transformação, tradução e processamento, algo semelhante às realizadas por computadores.

As produções de Hatherly também passeiam por práticas de escrita combinatória, como nas “31 variações anagramáticas, principalmente sonoras, de *Leonor*, o vilancete de Camões” (BORDINI, 2015, p. 142), série a que chamou “Leonorama”, terceira parte do livro *Anagramático* (HATHERLY, 1970). Para tanto, a autora empregou a técnica correspondente aos estudos saussureanos do anagrama, também utilizando variações musicais (BORDINI, 2015). Essas variações “primam por um regozijo ante o som verbal, tecido para fazer jus ao tema do romance de Joyce, a morte e a volta à vida, e a necessidade confessa do escritor de criar palavras para suprir as restrições lexicais de uma língua” (BORDINI, 2015, p. 143). Em certa medida, trata-se de gesto muito semelhante ao que Torres idealizaria, anos mais tarde, para *Fantasia breve, a palavra-espuma*, compondo variações de Ana Hatherly sob programação de Nuno Ferreira para uma hiperleitura igualmente coautoral diante dos versos que se permutam, sobrepõem e desaparecem para sempre na tela que temos diante dos olhos.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste artigo, tratamos da complexa dinâmica de coautoria que se estabelece, no âmbito de *Fantasia breve, a palavra-espuma*, entre o leitor que seleciona porções do poema a ler; o programador do sistema, Nuno Ferreira; a autora dos versos recombinaados pela máquina, Ana Hatherly; e o idealizador de todo o projeto, Rui Torres. Observamos, desse modo, como cada um dos sujeitos envolvidos contribui de maneira distinta e em tempos diferentes de produção/execução/recepção para a construção de sentidos a partir dos poemas automática e aleatoriamente gerados pelo *software*.

Se algumas características dessa autoria compartilhada são específicas do projeto *Fantasia breve, a palavra-espuma*, outras são instâncias particulares de traços mais gerais da literatura digital, cuja hibridização de formas e linguagens muitas vezes não se enquadra em modelos da crítica literária de tradição impressa e requer novos protocolos de crítica e recepção, a exemplo da hiperleitura (SOSNOSKI, 1999). Note-se, porém, que muitas das dinâmicas autorais presentes na literatura digital têm precedentes anteriores à emergência dos computadores, como a escrita não criativa (GOLDSMITH, 2011) por combinatória, na qual abundam processos de reciclagem cultural (KLUCINSKAS; MOSER, 2007) e remixagem (NAVAS, 2012). Portanto, o que obras como *Fantasia breve, a palavra-espuma* fazem é potencializar, por intermédio da técnica algorítmica, operações lúdicas no âmbito da poesia as quais já se faziam presentes na tradição impressa. Especialmente no caso da série literária lusitana, tanto a poesia maneirista e barroca quanto a poesia experimental portuguesa abundaram em jogos literários análogos, em torno de anagramas, permutações e outras formas literárias procedimentais, às quais *Fantasia breve, a palavra-espuma* se soma como uma atualização em mídia eletrônica.

Nesse jogo de tradição e novidade, abre-se espaço para a colaboração coautoral em tempos diferentes, dado que Ana Hatherly escreveu suas obras majoritariamente na segunda metade do século XX, Nuno Ferreira programou o Poemário em 2008, Rui Torres idealizou e levou a cabo *Fantasia breve, a palavra espuma* em 2016 e, desde então, leitores vêm construindo seus próprios poemas a cada execução da obra. Essa mesma temporalidade complexa, no plano da autoria, replica-se para uma complexa temporalidade no plano da recepção, considerando que as palavras na interface do sistema caminham apressadamente para o

desaparecimento, perdendo-se nas sombras do texto gerado segundos atrás, enquanto novas palavras surgem ininterruptamente. Além disso, sendo produto de combinações aleatórias, pode-se jamais recuperar determinada construção que figurou apenas por um minuto no ecrã de *Fantasia breve* antes de desaparecer para sempre. Trata-se, afinal, de puro movimento, transição e fugacidade num *remix* metapoético partilhado entre diferentes coautores e diferentes tempos.

---

## REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.
- BARTHES, Roland. A morte do autor. In: *O rumor da língua*. São Paulo: Martins Fontes, 2004, pp. 57-64.
- BLOCK, Friedrich W.; TORRES, Rui. *Poetic Transformations in(to) the Digital*. 2007. Disponível em: <<https://po-ex.net/taxonomia/transtextualidades/metatextualidadesalografas/torres-block-poetic-transformations-into-the-digital/>>. Acesso em: 2 jan. 2022.
- BORDINI, Maria da Glória. Variações sobre um tema de Joyce: Ana Hatherly e a reinvenção de si mesma. In: ALVES, Ida; BARBOSA, Rogério (Orgs.). *Encontros com Ana Hatherly*. Rio de Janeiro: Oficina Raquel, 2015, pp. 140-154.
- CULTURAL TREND LISBON. *Programação Festival do Silêncio*. 2016. Disponível em: <https://encurtador.com.br/jmwRW>>. Acesso em: 1 abr. 2021.
- DEICKE, Débora Keppi; PEREIRA, Vinícius Carvalho. A dissolução das noções de materialidade e autoria na ciberliteratura: um olhar para a obra *Fantasia breve*, a *palavra-espuma*. *Scripta*, v. 24, n. 52, 2020, pp. 210-234.
- DOS SANTOS, Alckmar Luiz. *Leituras de nós: ciberespaço e literatura*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- EDMONDS, Ernest. Generative Art: A Semiotic Exchange. In: BARBOSA, Simone; BREITMAN, Karin (Eds.). *Conversations Around Semiotic Engineering*. New York City: Springer International Publishing, 2017, pp. 71-79.
- FERNANDES, Annie Gisele. Ana Hatherly, o espaço crítico e sua poesia. In: ALVES, Ida; BARBOSA, Rogério (Orgs.). *Encontros com Ana Hatherly*. Rio de Janeiro: Oficina Raquel, 2015, pp. 15-34.
- FERREIRA, Nuno. *Linkedin*. 2021. Disponível em: <<https://pt.linkedin.com/in/nunofferreira>>. Acesso em: 2 fev. 2022.

- GAINZA, Carolina Cortés. Nuevos escenarios literários: hacia una cartografía de la literatura digital latino-americana. In: GUERRERO, Gustavo; LOY, Benjamin; MÜLLER, Gesine. *World Editors: Dynamics of Global Publishing and the Latin American Case between the Archive and the Digital Age*. Berlim: De Gruyter, 2020, pp. 331-349.
- GOLDSMITH, Kenneth. *Uncreative Writing*. Nova York: Columbia University Press, 2011.
- HATHERLY, Ana. *A experiência do prodígio. Bases teóricas e antologia de textos-visuais portugueses dos séculos XVII e XVIII*. Lisboa: Conselho da Europa, 1983.
- HATHERLY, Ana. *A casa das musas: uma releitura crítica da tradição*. Lisboa: Estampa, 1995.
- HATHERLY, Ana. *Um calculador de improbabilidades*. Coimbra: Quimera Editores, 2001.
- HAYLES, Katherine. *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário*. Passo Fundo: UPF, 2009.
- HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Florianópolis: Editora da UFSC, 2011.
- KIRCHOF, Edgar Roberto. O livro de literatura para crianças e jovens no universo digital: transformações, desafios e possibilidades. *Cadernos de Educação*, Pelotas, n. 65, 2021, pp.1-18.
- KLUCINSKAS, Jean; MOSER, Walter. Interculturalidade: a estética à prova da reciclagem cultural. *Scripta*, Belo Horizonte, v. 11, n. 20, 1º sem. 2007, pp. 17-42.
- LANDOW, George. *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1992.
- MARINO, Mark. *Critical Code Studies*. Cambridge: MIT Press, 2020.
- MELO E CASTRO, Ernesto Manuel de. *Poética do ciborgue*. Rio de Janeiro: Confraria do Vento, 2014.
- MESA, Rafael García. Ciberliteratura: juegos de lenguaje y literatura virtual. In: ROSA, José Reyes et al. (Orgs.). *Creatividad y literatura potencial: actas de las primeras jornadas hispanofrancesas de creatividad y literatura potencial*. Córdoba: Universidad de Córdoba, 2006.
- NAVAS, Eduardo. *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling*. Nova Iorque/Viena: Springer, 2012.
- PEREIRA, Vinícius Carvalho. *O valor da letra e o sentido do número: Literatura e Matemática na produção do Oulipo*. Cuiabá: EdUFMT, 2019a.
- PEREIRA, Vinícius Carvalho. Poéticas da/na interface: uma leitura de *Fantasia breve, a palavra-espuma* – gerador automático de poemas com base em versos de Ana Hatherly. *Verbo de Minas, Juiz de Fora*, v. 20, n. 35, 2019b, pp. 35-54.

- PEREIRA, Vinícius Carvalho. Textos artísticos que geram textos artísticos: uma análise semiótica de motores textuais de Rui Torres. *MATLIT: Materialidades da Literatura*, v. 7, n. 1, 2019, pp. 153-174.
- QUENEAU, Raymond. *Cent mille milliards de poèmes*. Paris: Gallimard, 1961.
- RETTBERG, Scott. *Electronic Literature*. Cambridge: Polity, 2019.
- ROCHA, Rejane. Contribuições para uma reflexão sobre a Literatura em contexto digital. *Revista da Anpoll*, v. 1, n. 36, 2014, pp. 160-186.
- SALGADO, Marcus Rogério. As metamorfoses na escrita: constelações de palavras e imagens na obra plástica de Ana Hatherly. In: ALVES, Ida; BARBOSA, Rogério (Orgs.). *Encontros com Ana Hatherly*. Rio de Janeiro: Oficina Raquel, 2015, pp. 127-139.
- SCHÄFER, Jörgen. Gutenberg Galaxy Revis(it)ed: A Brief History of Combinatory, Hypertextual and Collaborative Literature from the Baroque Period to the Present. In: GENDOLLA, Peter; SCHÄFER, Jörgen (Eds.). *The Aesthetics of Net Literature*. Bielefeld: Transcript Publishing, 2007, pp. 121-160.
- SOSNOSKI, James. Hyper-Readers and Their Reading Engines. In: HAWISHER, Gail; SELFE, Cynthia (Eds.). *Passions, Politics, and 21<sup>st</sup> Century Technologies*. Logan, Utah and Urbana, Illinois: Utah State University Press-NCTE, 1999, pp. 161-177.
- TORRES, Rui. *Fantasia breve: a palavra-espuma*. 2016. Disponível em: <<http://www.telepoesis.net/palavra-espuma/>>. Acesso em: 3 set. 2019.

Recebido: 2/8/2022

Aceito: 12/4/2023

Publicado: 17/11/2023