



Figura 2. Gerheim. F. (2021). 4 placas [Fotografía]. Archivo del artista



Figura 3. Gerheim, F. (2021). Casca escrita [Fotografía]. Archivo del artista

este é o maior p
oema da Améric
a Latina aind
a está em constr
ução e já é ruína

Figura 4. Gerheim, F. (2021). O maior poema da américa latina.
Archivo del artista

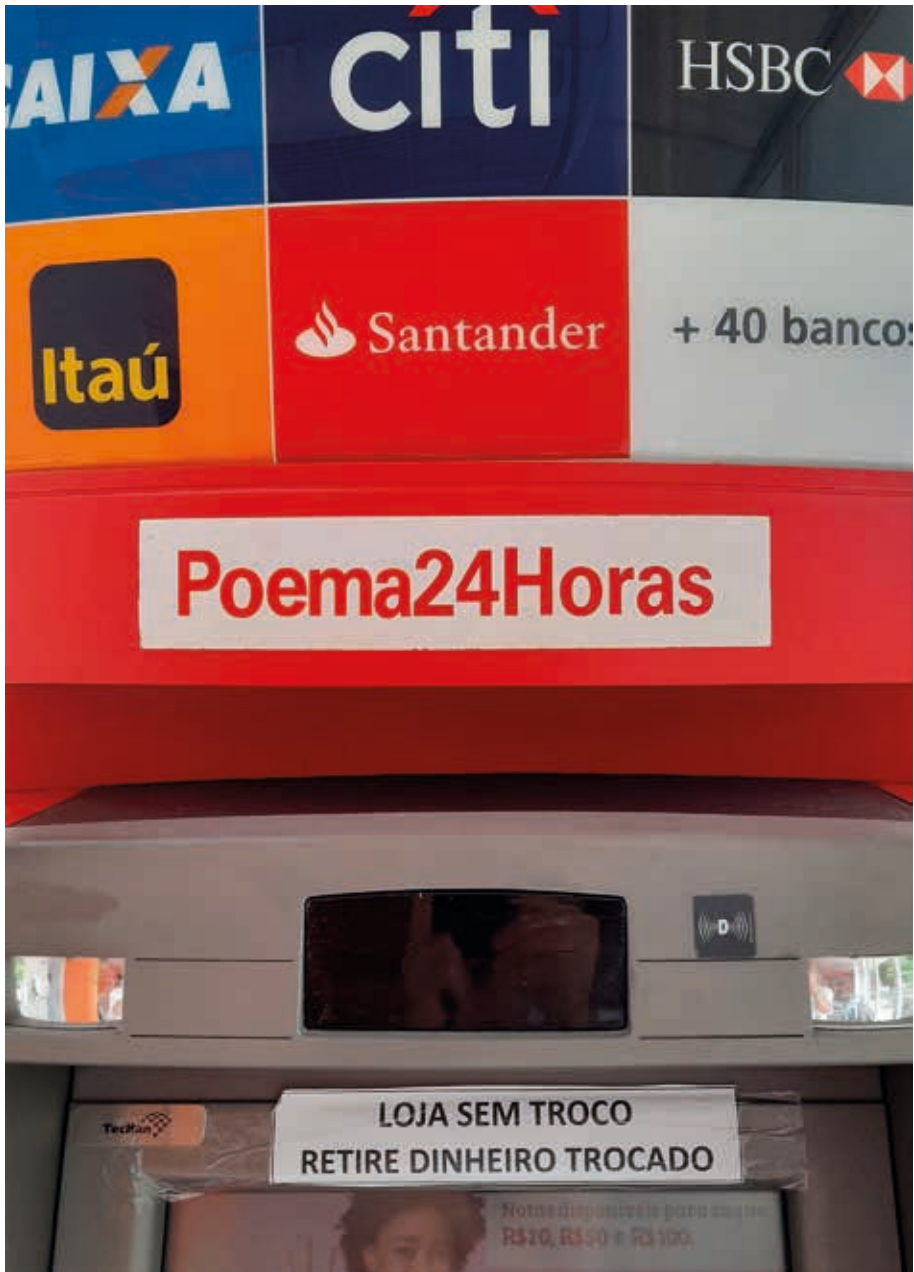


Figura 5. Gerheim, F. (2021). Poema24Horas tag crop2
[Fotografía]. Archivo del artista



Figura 6. Gerheim, F. (2021). Ruas [Fotografía]. Archivo del artista

O Jogo da pandemia

El juego de la pandemia

Fernando Gerheim⁴

Resumo

Este artigo faz um retrospecto dos discursos construídos sobre a pandemia de SarsCov-19, da macrovisão no início até um subsequente enfoque sobre suas consequências numa dimensão mais subjetiva e particular, sempre tendo em paralelo o pandemônio político brasileiro. Ao mesmo tempo, discorre sobre como a atividade docente foi afetada, transformando a restrição às telas num Jogo Poético para Aplicativos de Contato Remoto. É relatado e discutido teoricamente o e-Memo: Jogo do Esquecimento e da Rememoração, criado coletivamente nos cursos ministrados durante o isolamento, em que a tela de computador se torna um tabuleiro e cada participante, ao mesmo tempo, é uma peça do jogo e o seu jogador. É feita ainda uma reflexão sobre as relações entre humanidade e natureza do ponto de vista da técnica e sobre as ideias de “aparência”; e “jogo”; na arte, dialogando com os filósofos Walter Benjamin e Boris Groys.

Palavras-chave: Arte contemporânea; pandemia; jogos poéticos; aplicativos de contato remoto; e-Memo: Jogo do Esquecimento e da Rememoração; Escrita Imagética.

4 Artista, professor e pesquisador da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro; dos programas de pós-graduação em artes da cena (PPGAC) e em artes visuais (PP-GAV). Publicou os livros de ficção *Signofobia* (2021, Ed. 7Letras; 2013, Ed. Multifoco), *Infinitômetros* (2018, Ed. 7Letras), e o ensaio *Linguagens Inventadas - palavra imagem objeto: formas de contágio* (2008, Ed. Zahar). Realizou como diretor e roteirista os curtas *Salomé* (2011, prêmio de melhor curta da mostra underground Brasil do Festival Internacional Rio Fan 2011 e de melhor atriz do Cine Lapa 2012) e *Urubucamelô* (2002). Participou, entre outras exposições, da mostra Grito e Escuta da 7ª Bienal do Mercosul (2009).

Resumen

Este artículo hace una retrospectiva a los discursos construidos sobre la pandemia del SarsCov-19, en la macro visión del inicio hasta un posterior enfoque sobre las consecuencias de una dimensión más subjetiva y particular, teniendo como paralelo el pandemio político brasileiro. Al mismo tiempo, discute sobre como la actividad del docente fue afectada, transformado a restricción a las pantallas en un juego poético para aplicativos de contacto remoto. Es relatado y discutido teóricamente el e-Memo: juego del olvido y del recuerdo, creando colectivamente en los cursos suministrados durante el aislamiento, donde la pantalla del computador se torna tablero y cada participante, al mismo tiempo, es una pieza del juego y un jugador. Se realiza una reflexión sobre las relaciones de la humanidad y la naturaleza a partir del punto de vista de la técnica y las ideas de apariencia y juego, en el arte, dialogando con los filósofos Walter Benjamin y Boris Groys.

Palabras clave: Arte Contemporáneo; pandemia; juegos poéticos; aplicaciones de contacto remoto; e-Memo: Juego del Olvido y el Recuerdo; Escritura Imágenes.

Introdução

No início de março de 2020, quando a Organização Mundial da Saúde (OMS) comunicou oficialmente que estava havendo uma pandemia, minha sensação foi que a realidade se tornara um filme de ficção científica distópico. De repente, a humanidade, acostumada por séculos de civilização ocidental a tratar a natureza como um reservatório inesgotável e mãe provedora incondicional, assistia a revolta de Gaia. A Terra não era mais uma hospedeira maternal infinitamente generosa. A mentalidade turística da sociedade de consumo a confundira com um *resort* 5 estrelas e, aviltada pelo desrespeito, ela se rebelou na forma de um microrganismo que saiu das trevas. Agora a situação se invertera: nós é que passáramos a ser tratados como hospedeiros e a viver em função do vírus, sendo reduzidos a seus transmissores. O vírus, esse polêmico parasita intracelular dotado de material genético e capacidade evolutiva que desafia as classificações científicas, mostrou quem manda. Um microrganismo venceu a macroeconomia. Mas, teríamos algo a aprender com esse infortúnio? A crise sanitária poderia ser transformada numa oportunidade para superar as dificuldades? Qual seria o nosso devir vírus? Se o confinamento fez de nós indivíduos atomizados, cabia perguntar em que tipo de frase, com que sintaxe poderíamos nos rejuntar depois da pandemia.

A primeira inesperada consequência do isolamento social adotado para conter a disseminação do vírus foi ver animais de parques urbanos invadirem ruas subitamente silenciosas e viralizar nas redes sociais a imagens de macacos, jacarés e até leões andando tranquilamente por cidades fantasma. Também foi possível começar a escutar o piado de pássaros lá fora, antes abafado pelo rumor do tráfego. A pandemia parecia estar conseguindo o impossível: paralisar o sistema de produção e consumo do capitalismo avançado. Ou, pelo menos, abalá-lo. Outro efeito da crise sanitária que de repente colocou as pessoas em trabalho remoto foi deixar o mundo ainda mais dependente das telas. Ficamos ainda mais vidrados nas superfícies lisas e frias, com suas luzes azuladas. Em resposta às primeiras especulações sobre como seria o mundo pós-pandemia, começou a circular a ideia ousada de que o mundo não poderia voltar ao normal porque o normal era o problema.

A interrupção da normalidade seria então uma oportunidade para o mundo voltar diferente? O crescimento exponencial do número de contaminados com síndrome respiratória grave em decorrência do vírus provocou a lotação dos leitos hospitalares e a falta de respiradores, chegando ao momento mais dramático de médicos terem que decidir quem vive e quem morre. Intelectuais buscaram analisar o problema de um ponto de vista mais geral e abstrato. O antropólogo e filósofo Bruno Latour imaginou que poderíamos sair melhor do que havíamos entrado naquela situação limite. Latour publicou, em abril, um texto com um manual de instruções dizendo o que cada um deveria fazer para mudar o sistema produtivo e contribuir para resolver a crise ambiental. Afinal, a destruição da biodiversidade do planeta pelo modo de produção capitalista era responsável pelo contágio de humanos por um vírus antes restrito a mamíferos chiropteros alados.

Imaginando gestos que barrem o retorno ao consumismo e à produção insustentável pré-pandemia, como outros escritos que saíram naquele primeiro momento, pareciam querer compensar o nosso desespero com uma projeção utópica. O texto acertava ao conectar essas transformações a ações individuais, de acordo com o preceito glocal de pensar globalmente e agir localmente (Latour, 2020). Mas hoje, em setembro de 2021, essa ideia de que a pandemia podia mudar o mundo, já que ela o impedia de continuar como estava, refletindo sobre a situação como um todo e fazendo projeções em escala global, parece ter sido uma visão distorcida pela necessidade de reagir à realidade apocalíptica. Em 30 de abril, o Brasil havia registrado 6.006 mortes por Sars-CoV-19.

Mas a macrovisão deixava escapar a dimensão cotidiana e particular. Mudando o rumo das abordagens para os efeitos da pandemia na subjetividade individual e no ambiente doméstico, *Narrativas confinadas - Voces desde el Sur* (Cerletti et al., 2020), publicado em outubro de 2020, com textos em português e espanhol, propunha captar esta dimensão com outras formas de texto diferentes do artigo científico. Eu, por exemplo, focalizei minha angústia nessa passagem:

“O *Google* começou a busca assim que eu digitei a primeira letra da palavra —“a”—, mostrando em tempo real a seguinte lista:

Anna Blume poesia
Asdha
Arte e novas tecnologias
Aerolineas argentinas
Airbnb
Avianca
Amazon
Amazon Brasil
Argentina
Açaí

Acrescentei a segunda letra —“n”—, e a lista imediatamente mudou:

Anna Blume poesia
Anonymous liga Bolsonaro a Marielle
Anna Hartley
Angra dos reis
Anses
Ana de armas
Anses consultas
Anitta
Anydesk
Anime

O contexto que o algoritmo cria para o internauta navegar, como se sabe, utiliza seus dados, e começa a ser feito a partir do fragmento, separado da gramática. O resultado é uma soma finita dos contextos em que aquele fragmento aparece. (...) O *Google* me ofereceu, segundo informação no alto da tela

-querendo visivelmente garantir uma transparência na verdade inexistente-, cerca de 13.300.000 resultados em 0.38 segundos para a palavra *angústia*. Fiquei interessado especialmente no fragmento de um dicionário etimológico que dizia que o substantivo feminino remetia a ‘estreitamento, opressão, aperto na garganta’. Esse sentido físico tão claro fez eu me sentir um pouco melhor. Delinear aquele sentimento, embora ele tivesse causas bem objetivas, já era libertar-se um pouco. De quem padece, eu havia passado a quem age. Entendia agora que estava entre uma força que prendia e outra que soltava.

Meu filho em idade escolar, irritado por ter que fazer tantas atividades de casa além de assistir duas videoconferências diárias mais videoaulas, andava atrás de mim e da mãe jogando álcool gel no chão obsessivamente por onde passávamos. Luca começara a exigir que andássemos de meia. Outra reação dele à nova rotina doméstica foi passar a querer que todas as luzes da casa ficassem apagadas. Ia atrás da gente apagando-as logo depois que as acendíamos. O conceito normativo de dicionário não traduzia as tonalidades daquela situação.

Conceitos podiam agir como um algoritmo de recomendação de vídeo, fazendo associações por semelhança, apagando nuances, conversões, metamorfoses. A diferença era que a subjetividade oculta do *Google* operava numa dimensão de conspiração mundial e era finita, enquanto o que eu sentia era infinito e o fato de ser reduzido a um verbete de dicionário não atingia a mais ninguém.

Ao fim de uma reunião de trabalho, tirei o fone de ouvido e fiquei escutando a reunião de pais da escola, também pela internet, de que Bárbara participava na outra mesa da sala. Ela havia me contado que as mães diziam no grupo de *WhatsApp* que não iam virar professoras de uma hora para outra e que a escola não se atreveria a reprovar seus filhos, uma vez que pagavam as mensalidades, mas na reunião apenas deram parabéns à diretora e não fizeram nenhuma crítica.

(...)

O motor de busca de um *Google* interior selecionaria do conjunto de contextos existentes na minha experiência a seguinte lista:

pega a matemática

NÃO!!

se vc não fizer todas as atividades hoje está de castigo!

não joga álcool gel no chão vai acabar

eca! você pisou no meu quarto!

deixa a luz acesa eu estou cozinhando

bota a meia!

apaga a luz!

acabou o café

pega a matemática

NÃO!!

Pensei em formar uma lista com todas as frases em que a palavra *angústia* aparecia nesse texto para assim, quem sabe, obter matizes além da forma gramatical da definição do dicionário. As frases separadas do encadeamento do texto formariam uma constelação, mas sem os condicionamentos políticos, tecnológicos e econômicos do motor de busca do *Google*. A fragmentação resultaria dessa própria ação de catador de lixo, recolhendo na linguagem os resíduos do mundo em permanente deterioração e devir, interrompendo seu fluxo e juntando seus estilhaços em alguma configuração tensa, fortuita e precisa.

“Fora Bolsonaro!” “Assassino!” Gritaram nas janelas na hora do painel. Sou uma voz isolada: “Mito!” Reagindo ao som estridente, para o qual eu contribuía batendo com talher de metal no fundo de uma panela, Luca gritava, apagava luzes e desinfetava energeticamente com álcool em gel o chão. A súbita e espontânea conjunção revelou, como um pensamento sem conceito, o teor da minha angústia numa imagem.

A tensão presente nesse texto, num registro intimista, entre o espaço privado e um espaço público extirpado pelo confinamento, nos diz muito sobre o mundo sob o impacto da pandemia. As redes sociais representam um enfraquecimento do espaço público, no qual se legitimavam os argumentos através de um debate. Na internet, predomina o argumento de que “a página é minha, eu público o que quiser”, como uma privatização mental. A reclusão no espaço privado, a fim de impedir a disseminação do vírus, transformando nosso papel no mundo de exploradores imperialistas em meros hospedeiros, mostrou, como se o lugar dos acontecimentos fosse o de revelar a realidade, que o espaço público foi engolido, inoculado, introjetado no espaço privado, e que este, por sua vez, é devolvido, regurgitado, reprojetoado no espaço público,

borrando as fronteiras entre os dois, transformando a realidade em imagem e a imagem em realidade.

Um outro tipo de futurologia sobre o mundo pós-pandemia que se tornou comum em meados de 2020 foi a de que voltaríamos a um “novo normal”, diferente do anterior. Isso parece menos dissociado do está acontecendo: o Sars-CoV-2 não será erradicado, vai sofrer mutações —Delta, Mu—, com elas passaremos a conviver, pois serão menos letais, mas estaremos sujeitos a novos surtos, sendo obrigados a reforços periódicos de imunizante e talvez a novos períodos de isolamento. A exigência de imunização para a humanidade inteira levanta questões sobre a dificuldade de acesso à vacina em países pobres e a liberação de patentes para a produção de vacinas contra interesses das grandes corporações farmacêuticas, adicionando questões de geopolítica mundial às sanitárias.

Durante o confinamento, realizei com o artista Rodrigo Paglieri, professor da Universidade do Minho, como parte das atividades do Grupo de Pesquisa *Poéticas em Campo Experimental (PAX)*, alguns encontros pela plataforma de videoconferência Zoom com o objetivo de criar *Jogos Poéticos para Aplicativos de Contato Remoto*. Foi uma experimentação já pensando que a condição a que estávamos submetidos pela pandemia nos obrigaria a realizar os cursos da Universidade de modo remoto. A referência explícita no título desses experimentos à ideia de “jogos” apontava para um campo experimental em que a própria arte como produtora de objetos ou obras únicas era questionada.

Por trás da expressão “jogos” subentendia-se o campo experimental como um aumento do “espaço de jogo” em detrimento do outro polo da atividade artística, o da “aparência”. Buscávamos com a ideia de “jogo”, ainda que não discutíssemos esse aporte teórico de modo explícito, um espaço de invenção crítico ao próprio medium, que nos libertasse da naturalização que a adoção dos programas de contato remoto, inclusive nos cursos da universidade, implicava. Nossa relação com as mídias digitais, como algo já aceito, tendia a ser reproduzida. Mas, por outro lado, aquele era um espaço para pensar criticamente essa própria relação com o meio, que é, afinal, um dos temas centrais na reflexão estética.

A referência teórica implícita nessas reflexões era o filósofo Walter Benjamin. Na segunda versão do famoso texto sobre *A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica* (2012) os conceitos de *valor de culto* e *valor de exposição* ganham

uma nova camada ao serem relacionados com a mímese enquanto fenômeno originário⁵ de toda atividade artística. Nada parece mais distante do conceito de mímese do que o campo experimental da arte. Esse distanciamento, no entanto, pertence a uma narrativa modernista da arte que culmina na abstração, a qual trai uma visão dualista que remonta à depreciação socrático-platônica da imagem como aparência em oposição à essência, acessível apenas ao pensamento conceitual, identificado com a linguagem. De acordo com essa narrativa dominante, a modernidade reivindica a pureza da visualidade. É dentro dessa lógica que a mímese é rechaçada. Mas, numa visão mais abrangente, Benjamin (2012) aponta uma polaridade nas mímese em que “dormitam, dobrados estreitamente um no outro como folhetos embrionários, os dois lados da arte: aparência e jogo” (p. 74). O campo experimental, de acordo com essa visão, não elimina a mímese, apenas a desloca do pólo da aparência para o do jogo.

Essa relação dialética entre dois pólos, pela qual Benjamin expõe seu pensamento, desdobrando o par “valor de culto” e “valor de exposição” no par “aparência” e “jogo”, é ampliada para abarcar ainda mais outra esfera da realidade no par “primeira” e “segunda técnica”. Cito um trecho da densa e longa nota X do texto benjaminiano:

Essa polaridade [aparência e jogo] só pode ter interesse para o dialético quando está em jogo um papel histórico. E, de fato, esse é o caso. Tal papel é determinado pelo confronto histórico-universal entre a primeira e a segunda técnica. A aparência é o esquema a que mais se recorre e por isso o mais duradouro de todo o modo de procedimento mágico da primeira técnica; o jogo é o reservatório inesgotável de todo procedimento de experimentação da segunda. Nem o conceito da aparência nem o de jogo são estranhos à estética tradicional; isso não diz nada de novo, na medida em que o par de conceitos *valor de culto* e *valor de exposição* está encasulado no primeiro par mencionado. No entanto, essa circunstância se transforma de um golpe, assim que esses conceitos perdem sua indiferença diante da história. Com isso, conduzem a uma perspectiva prática. Quer dizer: o que advém com o

5 Fenômeno originário ou *Urphänomen* é um conceito elaborado por Goethe em seus estudos de botânica. É concebido como “um fenômeno superior (com valor de regra geral), mas que seria condição e não causa dos fenômenos naturais observados diretamente na natureza ou em experimentos, dos quais depende e portanto não pode ser isolado” (Benjamin, 2012, p. 74).

definimento da aparência, com a perda da aura nas obras de arte é um enorme ganho em espaço de jogo. (p. 76)

Assim, podemos considerar também, entre os problemas teóricos de nosso experimento poético de confinamento, aquilo que Benjamin chamou de “segunda técnica”. Enquanto a primeira técnica está ligada à magia e ao ritual, a segunda está ligada à máquina. Enquanto a primeira utiliza o homem ao máximo, a segunda o utiliza o mínimo possível. Escreve Benjamin (2012):

O grande ato técnico da primeira técnica é, em certa medida, o sacrifício humano, o da segunda está na linha dos aviões controlados por telecomandos, que não precisam de tripulação humana. O de-uma-vez-por-todas vale para a primeira técnica (ali se trata da falta, que nunca poderá ser reparada, ou da morte sacrificial, enquanto substituição eterna). O uma-vez-é-vez-nenhuma vale para a segunda técnica (esta tem a ver com o experimento e sua incansável variação da ordenação experimental). A origem da segunda técnica deve ser buscada lá onde o homem, pela primeira vez e com astúcia inconsciente, começou a tomar distância da natureza. Encontra-se, em outras palavras, no jogo. (p. 43)

A arte, na sua maneira de entrelaçar seriedade e jogo, rigor e desobrigação, está vinculada às duas técnicas. Enquanto a primeira tem em mira a dominação da natureza, a segunda “é muito mais um jogo conjunto entre natureza e humanidade” (p. 61). Benjamin afirma que a função social decisiva da arte, nessa perspectiva histórica, é “o exercício nesse jogo conjunto” (p. 61). A arte teria assim o papel de adequar a humanidade às “novas forças produtivas que a segunda técnica descerrou” (p. 66). Mas, na visão dialética de Benjamin, a libertação do jugo do trabalho almejada pela segunda técnica faz com que o indivíduo veja o seu espaço de jogo imensamente ampliado, e o homem individual emancipado pela liquidação da primeira técnica passe a reivindicar seus direitos, desenterrando “questões de amor e de morte” que haviam sido por ela soterradas. Assim, neste momento de jogo, o momento de jogo da arte se fortalece. Se o mais amplo espaço de jogo se abriu com o cinema, fortalecendo as posições que a fotografia havia conquistado em contraposição ao valor de culto, como diz Benjamin, que dirá com o advento das imagens técnicas que sucederam depois, culminando na imagem informática e nas mídias digitais? O aumento do espaço de jogo da segunda técnica, em seu momento mais avançado da cibercultura, teve uma inacreditável superampliação com a pandemia

de Covid-19. A este corresponde, criticamente, a criação desse primeiro jogo poético, utilizando aquele meio supostamente transparente, o qual podemos considerar um representante avançado da segunda técnica descrita por Benjamin, como médium em situação de performance, convertido ao espaço de jogo.

Numa das propostas que realizamos, colocamos placas de acrílico em frente às telas, e escrevemos palavras em papéis que penduramos nelas. Era possível ler “isto não é” / “isto é” em uma tela e “realidade virtual” / “o novo anormal” em outra, completando-se, num espaço que só existia virtualmente, as frases “isto não é / realidade virtual” e “isto é / o novo anormal”. Interessá-vos aquele pedaço de “tempo real”, evanescente e pós-histórico, em que estávamos sincronizados, e que nesse mundo de inversões, uma vez documentado, poderia ser inserido no campo da arte como seu inverso, antiarte.

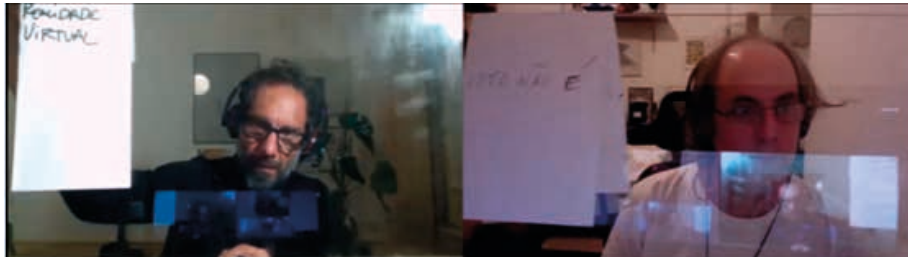


Figura 7. Gerheim, F. (2020). Captura de tela de Jogos Poéticos para Aplicativo de Contato Remoto

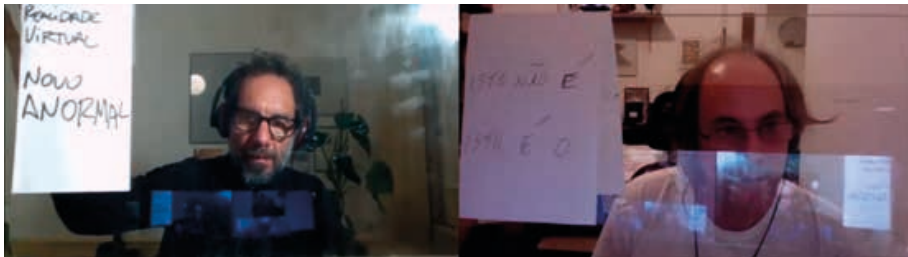


Figura 8. Gerheim, F. (2020). Captura de tela de Jogos Poéticos para Aplicativo de Contato Remoto

Aquele pedaço da vida que não poderia ser fixado, mas apenas documentado, em arquivos na nuvem ou no HD de nossos computadores. O trabalho, intitulado *zombi*, visava a criação de jogos topológicos que modificassem a nossa maneira de estar diante da tela, refletindo sobre questões como a relação com o médium, o tempo e a linguagem. A reflexão crítica deste experimento sobre aquela situação à qual estávamos condicionados pela sociabilidade isolada e o teletrabalho viria a ser desenvolvida mais tarde nos cursos de pós-graduação que, a partir de agosto, recomeçaram, em modo remoto, na Universidade Federal do Rio de Janeiro. Aquele foi o primeiro “Jogo para Aplicativo de Contato Remoto”.

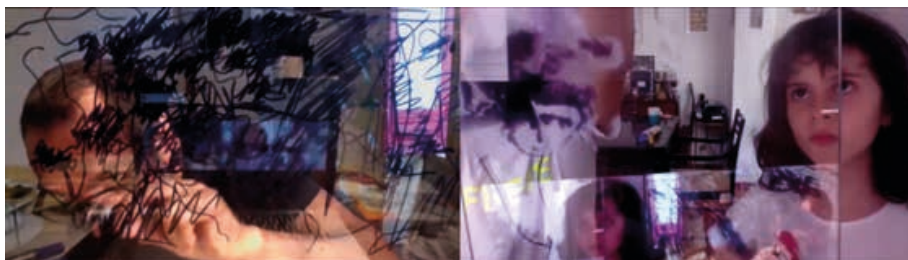


Figura 9. Gerheim, F. (2020). Captura de tela de Jogos Poéticos para Aplicativo de Contato Remoto



Figura 10. Gerheim, F (2020). Captura de tela de Jogos Poéticos para Aplicativo de Contato Remoto

Mas, para muitos, a pandemia não representava nem ao menos um alerta laranja para o sistema produtivo capitalista, muito pelo contrário. Naquele mesmo período em que realizávamos algumas experiências online, um episódio galvanizou a vida política nacional: o ministro Celso de Mello, do Superior Tribunal Federal (STF), autorizou a divulgação do vídeo da reunião entre o presidente da República e seus ministros no Palácio do Alvorada. A reunião tinha como pretexto tratar da Covid-19, mas o tema sequer foi mencionado. Ao invés de combater o vírus, o governo mostrou que era um agravante, gerando o chiste paronomástico que passou a circular nas redes: há a pandemia e o pandemônio.

O então Ministro do Meio-Ambiente Ricardo Salles propôs que o governo aproveitasse que a atenção da mídia estava toda voltada para o coronavírus para “passar a boiada”, ou seja, flexibilizar as regras de proteção ambiental que impediam o desmatamento da Amazônia, transformando a floresta em pasto para a monocultura da soja. Em outro momento, o então ministro da educação Abraham Weintraub incitou o representante máximo do poder executivo:

— É um absurdo o que está acontecendo aqui no Brasil. A gente está conversando com quem a gente devia lutar!

O presidente Bolsonaro, de cabelo partido do lado e a coloração do rosto doentia, exaltou-se:

— Por isso que eu quero, Ministro da Justiça e Ministro da Defesa, que o povo se arme. Quem não aceitar as minhas bandeiras, Deus, Brasil, família, armamento... —Esforçou-se para lembrar as outras— liberdade de expressão, livre mercado, tá no governo errado! —Bateu os punhos na mesa—. É escancarar a questão do armamento aqui! Eu quero todo mundo armado! Que povo armado jamais será escravizado. O que os caras querem é a nossa hemorróida!

No dia seguinte, foi baixada uma portaria aumentando o limite de compra de munição por civis de 200 projéteis por ano para 550 por mês. O índice de compra de munições por pessoas com posse e porte de arma, um mês depois, havia batido todos os recordes. Um ano e cinco meses depois, quando o Brasil tinha ultrapassado a marca dos 500 mil mortos por Covid-19, às vésperas da comemoração da Independência, uma notícia apontava um aumento de 116% de compra de armas de fogo para uso pessoal por policiais militares, e especialistas em segurança pública manifestavam preocupação com a políti-

zação de parte da polícia brasileira (Ribeiro, 2021). O presidente radicalizou o discurso da ruptura institucional, convocando exército, polícia e “cidadãos de bem” armados para invadir o STF e fechar o Congresso. Este era, afinal, o projeto antipolítico de governo, que fizera, mesmo antes das conturbadas eleições de 2018, na votação do impeachment de Dilma Roussef, a macabra homenagem ao torturador Carlos Alberto Brilhante Ustra, com o apoio das elites financeira, empresarial e das grandes corporações de mídia, sem o qual não teria sido eleito.

Para manter seu núcleo duro de apoiadores, o governo tem que criar inimigos e demonizá-los. Se Bolsonaro tivesse tido a competência para dar o golpe que desejava, instaurando uma nova forma de ditadura em que o soberano sustentado pelo fundamentalismo religioso utiliza o Estado democrático, o segundo passo teria sido transformar o Brasil num grande *Auschwitz* tropical. Nele, seriam exterminados “comunistas” tão irreais quanto os pedófilos satanistas que teriam fraudado as eleições americanas e os répteis alienígenas em complô com a China para controlar o mundo através do chip do celular 5G, segundo o movimento de teorias da conspiração online *Q-Anom*.

Hoje vemos com clareza o que aconteceu: por um lado, de acordo com as projeções realistas, foram descobertas vacinas que impedem o desenvolvimento da doença; por outro, longe da volta a um mundo melhor, frustrando projeções idealistas, agravaram-se conflitos num quadro de distopia radical. Como saldo positivo, se é que se pode considerar assim, com os males irrefutáveis decorrentes da pandemia e as mobilizações pelas redes, como *I Can't Breathe* e *Me Too*, Donald Trump foi apeado do poder em janeiro de 2021, apesar dos patéticos invasores do Capitólio.

Não existe pós-pandemia; ao que parece, ela chegou para ficar. E outras podem sobrevir. No mundo do “novo anormal”, polarizado pelos discursos de ódio e as tipificações fascistas, a expansão dos mercados liberta-se de seus últimos entraves sob domínio do capitalismo de vigilância, do cyber controle e do biopoder, que decide quem pode viver ou morrer.

Mas a necropolítica do presidente, que investe no horror real e simbólico, não tem vocação épica, e sim cômico-macabra. A figura sinistra do líder palhaço prevaleceu. A farsa de 7 de setembro teve na sequência a nota do ex-presidente Michel Temer, retirando a ameaça aos outros Poderes e, pouco depois, o fim precoce da vexaminosa participação do Brasil na ONU, com o ministro

da Saúde Marcelo Queiroga testando positivo para Covid-19 e tornando-se um super-transmissor do vírus entre chefes de Estado.

O filósofo e teórico da arte Boris Groys afirma que o Google põe em prática, em outro contexto, as palavras em liberdade futuristas. A igualdade radical das palavras —liberadas das estruturas hierárquicas ditadas pela gramática— projeta a linguagem como uma sorte de perfeita democracia verbal. Diz Groys (2014) em “Google: el lenguaje más allá de la gramática”:

Pode-se dizer que a poesia de vanguarda e a arte do século XX criaram uma visão de um Google utópico, o da livre circulação, no espaço social, das palavras emancipadas. O Google realmente existente é, obviamente, uma realização técnico-política, mas também uma traição a este sonho utópico da liberação das palavras. (p. 195)

Poderia ser feita uma correspondência entre esta atomização verbal e o nosso isolamento, cada qual em seu átomo domiciliar. O contato remoto através de telas tornou-se a antisséptica gramática social da crise sanitária. Esta foi a condição dos dois cursos de pós-graduação que ministrei até o momento durante a pandemia, com o título de *Atos Poéticos na Arte Contemporânea*⁶. Reunimo-nos, cada qual em seu espaço privado, sincronizados no tempo. As imagens existiam apenas na tela de cada um: os quadradinhos correspondentes a cada câmera, caso a visualização da tela do *Zoom* estivesse configurada no formato mosaico. Víamos a imagem de algo que só existia virtualmente: o nosso encontro. Retomamos e desenvolvemos questões que já haviam aparecido no primeiro *Jogo Poético Para Aplicativo de Contato Remoto*. Era um pedaço mesmo da vida que estava ali, em tempo real.

A vida é uma manifestação pura, sem objetivo ou resultado definido. Ela poderia apenas ser documentada. Isso, caso gerasse um arquivo. A ideia era desenvolver um trabalho que fosse uma forma de reflexão sobre as nossas próprias condições ali, buscando naquele meio específico para nos comunicar, paradoxalmente, uma espécie de atualidade integral. Essas condições permitiam também refletir sobre questões caras à arte, como a relação entre a mediação e a imediatidade, o pensamento simbólico e a percepção sensível. De um lado, a concepção estética tradicional, aurática, em que a beleza é “ma-

6 O primeiro de agosto a novembro de 2020, o segundo de abril a julho de 2021.

nifestação do espírito em sua forma imediata (...), sensível, criada pelo espírito como a ele mesmo adequada” (Benjamin, 2012, p. 95), segundo a fórmula de Hegel. De acordo com esta visão, “O belo não é o invólucro, nem o objeto envolto, mas o objeto *em* seu invólucro” (p. 72).

Nesta concepção, o pólo da mimeses que prevalece é o da aparência. Unicidade e duração encontram-se aí tão estreitamente imbricadas como na cópia e na reprodução, a fugacidade e a repetibilidade. Benjamin diz, numa famosa e hermética passagem: “O despojamento do objeto de seu invólucro, a destruição da aura, é a característica de uma percepção, cujo ‘sentido para o igual no mundo’ cresceu tanto que por meio da reprodução também o capta no que é único” (pp. 29-31). Aqui já não temos o objeto no seu invólucro. Também nós tínhamos, cada um, individualmente, uma tela lisa de vidro com luz emitida e nela uma imagem desterritorializada, um agora único e singular feito de múltiplos aqui, num tempo e espaço desmembrados.

Em *Topologia da aura*, Boris Groys afirma que a concepção de Benjamin de aura é topológica, e que Benjamin trabalhou com uma visão da cópia inteiramente idêntica e indiscernível do original que jamais chegou a se cumprir. Os meios mecânicos, eletrônicos e digitais de produção e reprodução de símbolos —imagens, sons, textos—, ao retirarem a coisa de seu invólucro, a desterritorializam, mas ao permitirem que ela seja atualizada na minha, na sua, em qualquer tela particular, ou extraída da linguagem dos bytes e dispostas numa instalação, por exemplo, num espaço expositivo específico, proporcionam a sua retorririalização. Essa reterritorialização nada mais é do que a possibilidade de criação de uma arte pós-aurática, substituindo o caráter mágico, centrado no aqui e agora —o objeto em seu invólucro— e na “aparência”, pela “iluminação profana”, centrada na “ordenação experimental” e no “jogo” (Groys, 2015, p. 86).

A ideia de tornar a cópia algo único e transformar o artificial em algo vivo teve como emblema, na década de 1990, a clonagem da ovelha Dolly. O experimento genético, criar vida artificialmente, significaria o grau máximo do jogo entre a humanidade e a natureza que caracteriza a “segunda técnica”, de que fala Benjamin. Embora eliminasse a religião, o Iluminismo não resolveu para o mundo laico moderno a relação com a morte que caracterizava o estágio da primeira técnica. Recalcada pela Razão iluminista, ela retorna, cobrando seu preço, no fundamentalismo religioso emerge, como uma maldita sombra fanática, no cenário político contemporâneo de ascensão da extrema direita

e do fascismo. Benjamin aborda este ponto na sua crítica à eliminação da religião e do corpo pela Razão iluminista, em *Sobre o programa da filosofia por vir* (Benjamin, 2019). A chave do cruzamento entre materialismo histórico e misticismo judaico, sob a qual é lida sua filosofia, mais esconde do que revela a compreensão não instrumental da linguagem no centro de seu pensamento.

O jogo da humanidade com a natureza proposto pela segunda técnica supõe, em primeiro lugar, uma concepção de linguagem não como um instrumento para objetificar o mundo e dele se apossar. Nos encontramos numa situação antinatural, na qual a linguagem tem sua gramática esfacelada, que podemos identificar como segunda técnica. Esta situação, ao mesmo tempo que trai o “sonho utópico da liberação das palavras”, mostra que elas podem se rejuntar de várias maneiras. As guerras híbridas e a crise ambiental, como se o planeta fosse um mero hospedeiro, são o preço que a segunda técnica cobra por sua potência traída, quando questões vitais de amor e de morte permaneceram não resolvidas. O modo de rejuntar os elementos isolados que nós, como as palavras para o Google, nos tornamos, e que ao mesmo tempo não seja a imposição de uma gramática rígida com suas velhas hierarquias, seria um modo que desfaz as totalizações que a linguagem parece sempre pressupor, ao esquecer que não está separada, que não é um instrumento para objetificar a natureza e a nós mesmos. “A linguagem está sempre no meio”, diz Paulo Rudi Schneider em *A contradição da Linguagem em Walter Benjamin* (2008).

O filósofo Boris Groys (2015) relaciona a estética ao pólo da aparência e a poética ao pólo do jogo. A poética está ligada a um fazer criativo, centrado na produção, enquanto a estética está ligada à percepção sensível, cujo centro é a recepção. O motivo, argumenta, é simplesmente que no final do século XVIII e no século XIX havia poucos artistas e muito público, enquanto a partir do século XX essa situação se inverte, passando a haver muito mais artistas do que público. O meu grupo de pesquisa *Poéticas em Campo Experimental* (PAX), ao qual está vinculado não só o curso, mas também, de modo arriscado e ambicioso, a produção coletiva e horizontalizada de *Jogos Poéticos para Aplicativos de Contato Remoto*, propõe exatamente a aproximação da poética da ideia de jogo, uma vez que ambos se opõem à “aparência”, enquanto privilégio da estética.

Ao aproximar-se do jogo, a poética pode ser relacionada ao “valor de exposição” benjaminiano, como modo de apresentar, condição para aparecer e visualizar, inserção em um contexto inseparável, exterioridade intrínseca, e, o que é mais importante, modo de pôr em relevo a leitura. Esse deslocamento

para a leitura é justamente o que caracteriza a passagem de Benjamin da oralidade para a imagem, marcada em sua obra pelo trabalho sobre a *Origem do Drama Barroco Alemão* (1984).

Com isto, a visão da linguagem benjaminiana passa da totalidade simbólica do homem-rei para o reino ruinoso e fragmentário do “Grübler”⁷ (Seligmann-Silva, 2004, p. 302). O homem barroco, o alegorista é aquele que recolhe os cacos de um mundo catastrófico para remontá-los no presente. O tempo presente para Benjamin tem prevalência sobre o passado no trabalho do historiador. O presente é como um torvelinho saturado de “agoras”. A alegoria, para Benjamin (1984):

É caracterizada por ser um *traço*, uma escritura cifrada na qual não apenas lemos testemunhos das gerações passadas, mas com a qual tentamos montar nosso presente. Ela é mais do que uma simples escritura, ela é, nos termos de Derrida, *écriture* —escritura críptica, traço que conserva e retém algo passado, morto, que é testemunhado por outros presentes— a saber, em termos benjaminianos: uma escritura que encapsula um determinado agora (*Jetztzeit*) que pode brotar em outro agora (*Jetzt der Erkennbarkeit*⁸) que lhe é análogo e que soube devolver a sua mirada no ‘ momento correto. (p. 303)

Essa é a ideia da escritura imagética ou da imagem escritural que, para Benjamin, como uma ruína, traz em si tanto a marca da conservação como a da transitoriedade. De modo mais abrangente, ele não podia conceber uma linguagem que não a escritural-imagética.

A prática poética se dá a partir da descrição do estado de um campo, ou seja, de uma situação contingente, em que todos aqueles que estão inseridos são agentes. Isto inclui o leitor, ativador da obra. Mas o que está também implícito nessa valorização do leitor é a passagem da filosofia da linguagem

7 Traduzido como “cismador”, “pensativo”, o Grübler remete em alemão a *Grab*, túmulo, e tem algo de melancólico, mas, ao mesmo tempo, para Benjamin, é identificado com um dispositivo de memória e com o alegorista que coleta fragmentos e ruínas para inserí-los em um novo meio, em um novo texto/montagem, em novos mosaicos.

8 Agora da reconhecibilidade.

benjaminiana da ênfase que antes recaía sobre a voz para a escrita. Enquanto a voz tem como pólo ativo o emissor, e o receptor desempenha em relação a ela um papel passivo, a escrita transfere o receptor para o papel ativo. Interessante também que, nessa visão barroca, a escrita é vinculada à imagem e não à língua. Vale dizer, não a um código linguístico, mas a uma “percepção primordial”. Diz Benjamin (2019), citando Hoffmansthal: “Ler o que nunca foi escrito” (p. 304) E, em outra passagem, “perceber é ler”⁹ (p. 301) Por último, a valorização do jogo em detrimento da aparência nos leva também, através da sua definição por Benjamin como “ordenação experimental”, à experimentação como modo de operar característico da arte moderna e contemporânea.

A primeira decisão estética em nosso experimento poético foi assumir. Aqueles vários quadradinhos em que apareciam o rosto das pessoas faziam a tela parecer um tabuleiro de jogo. A segunda foi, cada um entrar na reunião *Zoom* com duas câmeras, e ficar com elas fechadas, trocando, no espaço destinado a, como uma legenda, colocar o nome, a designação pela abreviação FIG., de figura, mais um número de 0 a 9 e uma letra qualquer, a fim de eliminar ou diminuir as chances de que duas pessoas colocassem, por acaso, a mesma identificação. Eu, o professor e anfitrião, dono da conta *Zoom* e criador do link para a “sala” virtual, que enviara o convite à turma, fiquei na função de coordenador —ou, para continuar no campo semântico do jogo, *crupiê* ou *dealer*—. Nossas imagens estavam presentes (lembrando nossa ausência). Estávamos sincronizados. Nas configurações, marquei a opção de não mostrar a minha imagem, para o quadradinho do *dealer* não aparecer. Mas o meu áudio permanecia ligado. Fui chamando os jogadores, um a um, a partir do canto superior esquerdo, em sentido alfabético, para fazerem seus lances. Eles iam colocando no chat as duas “casas” que queriam abrir. As pessoas designadas abriam.

Víamos, cada um em sua tela, aparecerem dois rostos. Se fosse da mesma pessoa, aquele que havia sido “descoberto” saía do jogo. Se fossem de pessoas diferentes, os jogadores poderiam memorizar o lugar do quadradinho para ten-

9 Diz Seligmann-Silva (2004): “Essa paradoxal unidade de elemento eterno (ou simbólico, no sentido pré-romântico desse termo) e, por outro lado, morte e degenerescência que Benjamin percebe tanto no hieróglifo como na alegoria de um modo geral deve ser compreendida dentro da sua filosofia da linguagem que descreve a ‘origem’ —estrutural— da linguagem na leitura do mundo. ‘*Wahrnehmung ist Lesen*’, ‘perceber é ler’, ele anotou em um fragmento de 1917” (p. 301).

tar acertar quando chegasse a sua vez. O vencedor seria aquele que não tivesse sido descoberto. Havia a mimesis de um jogo convencional, mas num registro paródico. O jogo foi chamado de *e-Memo: Jogo da Memória e do Esquecimento*.

A designação *FIG.* é uma citação do trabalho *Museu de Arte Moderna Departamento das Águias* (1968-1972), de Marcel Broodthaers, que também têm um registro paródico. É, evidentemente, a paródia de um museu. O próprio espaço de inserção da arte é ficcionalizado. As águias, figura de poder no mundo animal, é um símbolo das relações entre arte e poder. Broodthaers era poeta antes de migrar para a arte contemporânea. Não seria inapropriado, para pensar sua obra, a chave da escritura imagética benjaminiana¹⁰.

O *Museu das Águias* não é um objeto artístico, mas, antes, um “lugar”, ou pode-se dizer também, uma ideia (a ideia, segundo Benjamin, e de acordo com a sua visão da linguagem como escritura imagética, tem realidade espacial e corporal), um processo num período (o trabalho dura quatro anos). *FIG.* representa uma passagem da imagem para a figura da imagem. Broodthaers não cria objetos de arte, mas representações da própria arte.

O nosso experimento, num lugar de reflexão crítica sobre a arte -a universidade-, também não pretende simplesmente gerar um objeto, mas fazer uma reflexão que possa ser ao mesmo tempo uma produção de arte e vice-versa, de modo a atuar sobre o seu contexto específico, que é o ensino de arte na universidade, e sobre o campo em que está inserido: a pandemia e a arte na era do biopoder. *e-Memo: Jogo da Memória e do Esquecimento* é um jogo poético que outros podem fazer, como um trabalho *Do It Yourself* (DIY). Ele não tem lado de fora. O único jeito de observá-lo, é participar dele. Mas quem participa, ao mesmo tempo, tem a experiência de um presente duplicado, partido, diferente de si mesmo, que, como o meio, não é transparente ou um mero veículo, mas ação situada e espaço de transformação.

10 Rosalind Krauss (2000) faz uma leitura da utilização do medium e da coleção por Broodthaers a partir de Benjamin, em *Voyage on the North Sea: Art in the Age of Post-Medium Condition*. Thames & Hudson.

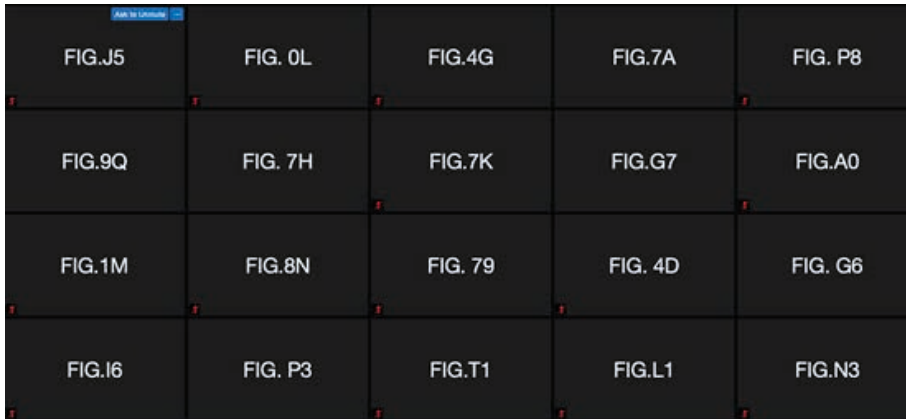


Figura 11. Gerheim, F. (2021). Captura de tela de e-Memo: Jogo da Memória e do Esquecimento

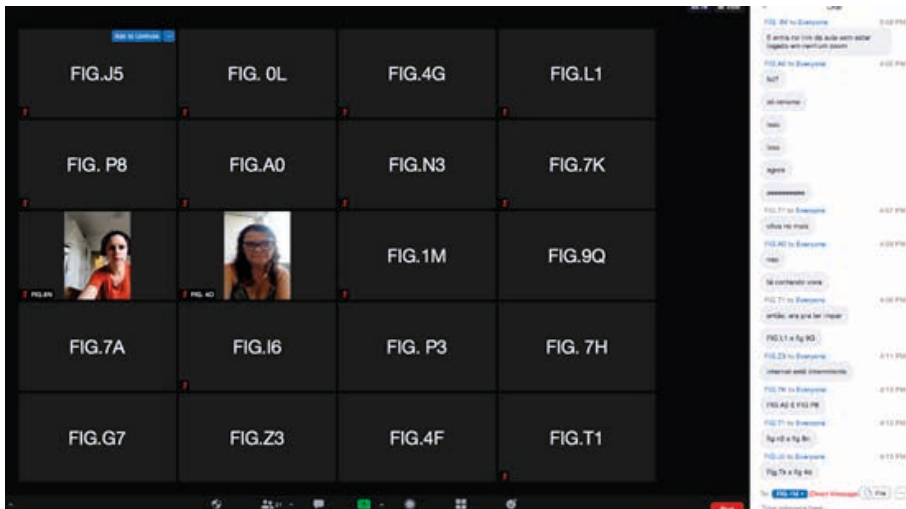


Figura 12. Gerheim, F. (2021). Captura de tela de e-Memo: Jogo da Memória e do Esquecimento



Figura 13. Gerheim, F. (2021). Captura de tela de e-Memo: Jogo da Memória e do Esquecimento

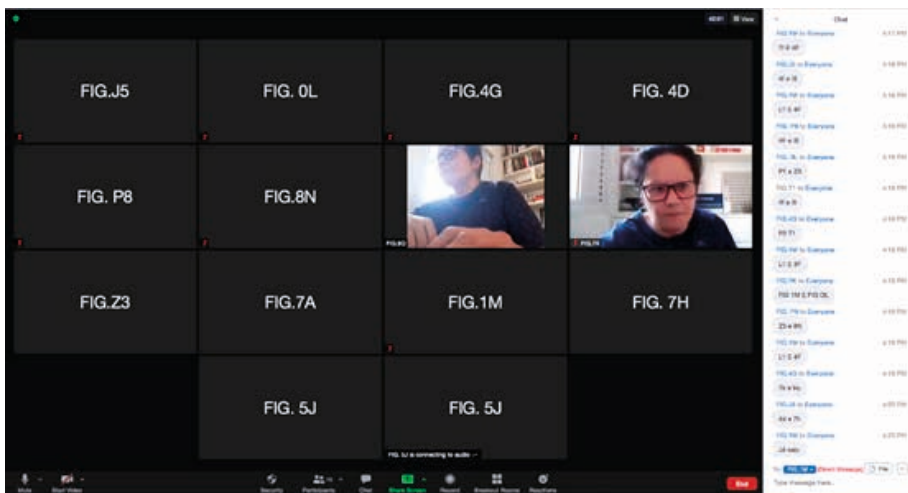


Figura 14. Gerheim, F. (2021). Captura de tela de e-Memo: Jogo da Memória e do Esquecimento

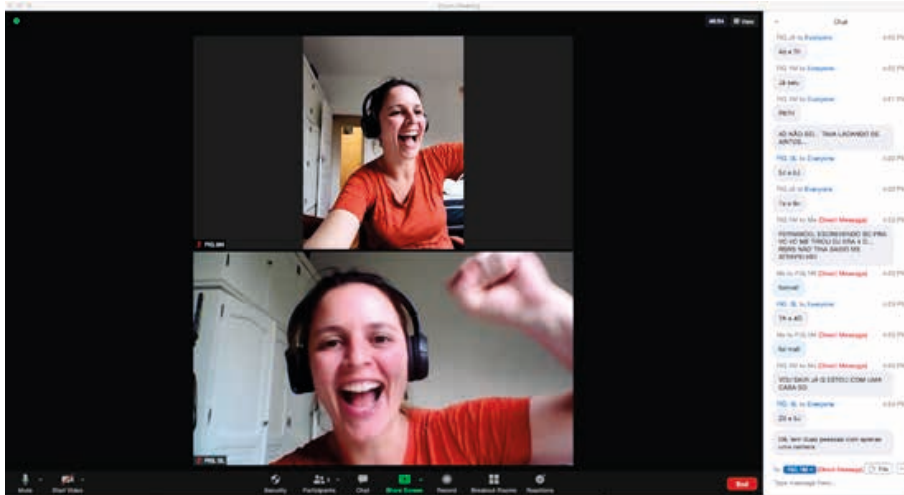


Figura 15. Gerheim, F. (2021). Captura de tela de e-Memo: Jogo da Memória e do Esquecimento

Um texto de Boris Groys que nos serviu de interlocução para discutir teoricamente o que estávamos realizando foi *A arte na era da biopolítica: da obra de arte à documentação de arte* (2021). Ao lado da gravação de vídeo da tela, enquanto o jogo acontecia, temos capturas de tela e relatos que os alunos coautores do experimento tiveram a opção de fazer como parte do trabalho de avaliação final, que neste momento em que escrevo não recebi ainda, pois o prazo de entrega não se encerrou.

Um dado interessante do trabalho é que só quem pode vê-lo é quem está participando dele (além do *dealer* anfitrião). E quem joga é, simultaneamente, peça e jogador. O fato de estarmos com duas câmeras cria uma camada crítica e ao mesmo tempo lúdica num meio que tende a ser naturalizado como imediato: qual é a cópia e qual é o original? Esta indiscernibilidade é uma situação própria desse estágio cibernético da segunda técnica. Outra relação interessante do jogo com o nosso aporte teórico é que o trabalho não faz imagem, não visa a confecção, construção ou montagem de uma “aparência”.

No lugar da imagem, vemos câmeras fechadas (situação comum em aulas sobretudo de graduação). Nosso experimento privilegia, justamente, o “jogo”. E mimetiza um, literalmente. Não estamos ali olhando através da tela, como se ela fosse transparente; nosso olhar é uma ação, um anti-motor de busca e, no seu momento ótimo, um encontro. No encontro há, enfim, a imagem, mas é a de uma única pessoa partida (ou seria integrada?) em duas imagens. O programa de videoconferência não serve de eco a uma concepção instrumental segundo a qual a linguagem apenas reconhece uma unidade prévia dada no real, concepção que poderia ser caracterizada como “realista”, segundo a filosofia escolástica medieval.

Mas, ao mesmo tempo —e aí talvez resida o que *e-Memo* tem de mais rico e desconcertante—, esse duplo que divide é o que integra. A integração, quando as duas imagens de um mesmo rosto dão simultâneas, ocorre no tempo, sob a forma da descoberta e do encontro. A internet é simultaneamente lugar de uma hipermnésia, em que tudo pode ser arquivado, e de uma hipoamnésia, em que o excesso gera simplesmente o esquecimento. Mas o arquivo é, antes de tudo, um lugar de disputa de poder, cuja forma dominante do algoritmo *e-Memo* subverte. Ao ser “descoberto”, ou lembrado, o jogador, segundo a dialética da memória e do esquecimento, passa também a poder ser esquecido, o que representa —como um novo mosaico em que os fragmentos são remontados— uma renovação e um renascimento¹¹.

A aura, desterritorializada na medida em que se desmembra o tempo do espaço, é topologicamente reterritorializada enquanto cada um busca, em sua própria tela, as duas *casas* de um jogador para *encontrá-lo*. Teríamos aí, no lugar daquela aura perdida, em que prevalecia a aparência, e que correspondia, no estágio da primeira técnica, à magia, o acontecimento da “iluminação profana”, à qual corresponde o jogo, tanto na mimeses, como fenômeno originário da arte, quanto no estágio atual da segunda técnica, como jogo entre a natureza e a humanidade em que nenhum dos dois pretender ser hospedeiro um do outro. Então o presente passa de instante meramente transitório, numa concepção homogênea e vazia do tempo, para origem do agora da reconhecibi-

11 A dialética da memória e do esquecimento e a relação entre arquivo e poder na internet são discutidas por Márcio Seligann-Silva em *Estética e política, memória e esquecimento: novos desafios na era do Mal de Arquivo* (2009).

lidade, em que emerge tanto o passado quanto o futuro. Abaixo, as instruções de Jogo, para quem quiser se arriscar:

E-Memo: Jogo da memória e do esquecimento

Instruções de jogo.

1. O local do jogo é a sala virtual de um programa ou aplicativo de videoconferência, como o *Zoom* ou o *Google Meet*.
2. A tela é o tabuleiro de jogo. As pessoas são as peças. Elas jogam e são jogadas ao mesmo tempo.
3. Cada jogador/a deve entrar no jogo com dois câmeras fechadas.
4. As janelas de imagem (casas de jogo) devem ser designadas de modo que o jogador não possa ser identificado.
5. A designação deve ser feita pelo chat, com cada jogador/a escrevendo, a sua vez, o nome das duas casas que devem ser abertas.
6. O jogador/a deve ter como objetivo localizar a imagem de outros jogadores, tentando acertar as casas de um mesmo jogador, como num jogo da memória busca-se por uma figura idêntica.
7. O jogador que abrir ao mesmo tempo suas duas câmeras, aparecendo simultaneamente em duas casas, tendo sido descoberto, sai do jogo.
8. A ingressar na sala virtual, o áudio de um dos dois aparelhos deve NÃO ser conectado, a fim de evitar microfonia.
9. A tela de computador é preferível à do celular, para o jogador/a poder ver o jogo enquanto joga, visualizando várias janelas ao mesmo tempo, como num tabuleiro.

Referências

- Benjamin, W. (2012). *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*. In *Benjamin e a obra de arte*. Zouk.
- Benjamin, W. (1984). Questões introdutórias de crítica do conhecimento. In *Origem do Drama Barroco Alemão* (pp. 49-80). Editora brasiliense.
- Benjamin, W. (2019). *Sobre o programa da filosofia por vir* (H. Ribeiro, trad.). 7 Letras.
- Cerletti, A., Ceppas, F., D'Odorico, G., Berttolini, M., Langon, M., Grau, O., Oyarzún, P. & Kohan, W. (2020). *Narrativas confinadas. Voces desde el Sur*. Nefi Edições.
- G1. (2020, abril 30). *Casos de coronavírus e número de mortes no Brasil em 30 de abril*. Globo. <https://g1.globo.com/bemestar/coronavirus/noticia/2020/04/30/casos-de-coronavirus-e-numero-de-mortes-no-brasil-em-30-de-abril.ghhtml>
- Groys, B. (2014). Google: el lenguaje más allá de la gramática. En *Volverse Público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea* (pp. 193-203). Caja Negra.
- Groys, B. (2015). *Arte Poder*. Editora UFMG.
- Groys, B. (2021, abril 5). *Arte em la era de la biopolítica. De la obra de arte a la documentación de arte*. Nodo Artes. <https://nodoartes.wordpress.com/2021/04/05/arte-en-la-era-de-la-biopolitica-boris-groys/>
- Krauss, R. (2000). *Voyage on the North Sea: Art in the Age of Post-medium Condition*. Thames & Hudson.
- Latour, B. (2020, abril 3). *Imaginando gestos que barrem o retorno ao consumismo e à produção insustentável pré-pandemia*. ClimaInfo. <https://climainfo.org.br/2020/04/02/barrar-producao-insustentavel-e-onsumismo/>

Ribeiro, A. (2021, setembro 4). *Compra de armas pessoais por PMs no 1º semestre de 2021 é 116% maior que em todo o ano passado*. Globo. <https://extra.globo.com/noticias/brasil/compra-de-armas-pessoais-por-pms-no-1-semester-de-2021-116-maior-que-em-todo-ano-passado-25185248.html?versao=amp>

Schneider, P. (2008). *A contradição da Linguagem em Walter Benjamin*. Unijuí.

Seligmann-Silva, M. (2004). Walter Benjamin e os sistemas de escritura. In F. Sússekind & T. Dias (org.), *A historiografia literária e as técnicas da escrita: do manuscrito ao hipertexto* (pp. 293-312). Vieira e Lent. http://taurus.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/118306/1/ppec_8636165-5828-1-PB.pdf