

O LIVRO TRANSMÍDIA *POEMAS DE BRINQUEDO*, DE ÁLVARO ANDRADE GARCIA

Carmélia Daniel Dos Santos¹

Wagner José Moreira²

RESUMO: O presente trabalho analisa o livro *Poemas de Brinquedo* (2016), de Álvaro Andrade Garcia, poeta e artista mineiro. Nesse livro o autor apresenta uma prática poética que ultrapassa o impresso ao expandir o espaço do poema para outras mídias, incluindo a instalação e a *performance*. Abordaremos a complexa rede de produção de *Poemas de brinquedo*, sua presença no ambiente digital e sua interlocução com outras artes. Além disso, trataremos das características desse livro transmídia, uma vez que ele foi primeiramente pensado como aplicativo e somente em um segundo momento produzido no formato impresso.

Palavras-chave: Livro transmídia; Poesia digital; Poemas de brinquedo.

The Transmedia Book *Toy Poems*, by Álvaro Andrade Garcia

ABSTRACT: The work presented analyzes the book *Toy poems* (2016), by Alvaro Andrade Garcia, a poet and artist from Minas Gerais, Brazil. In this the book the author presents a poetic practices that surpasses just print and expands poetry into other mediums, including installations and performance. This work will take a look at the complexity of production of *Toy poems*, its presence within the digital world and how it intertwined into other art forms. In addition, we will deal with the characteristics of this transmedia book, since it was first thought as an application and only in a secondly produced in the printed format.

Keywords: Transmedia book; digital poetry; Toy poems.

Este artigo abordará a concepção que Álvaro Andrade Garcia apresenta de *poiésis* – termo grego que designa um *fazer algo de forma criativa* e que, por vezes, é associado ao próprio fazer poético – a partir de sua prática artística. Ele está entre os precursores da poesia digital. Seu trabalho de criação para exibição de poesia em telas começou nos anos 1980, quando escreve e publica poesia em vários meios como, por exemplo, rádio, TV, jornal, instalações públicas (com projeções), Internet (com a Oficina Literária Informatizada) e aplicativos

¹ CEFET - MG (carmelia.daniel2@gmail.com)

² CEFET - MG (wagnermor@cefetmg.br)

para dispositivos móveis; exibindo poemas audiovisuais em Belo Horizonte, São Paulo e no Rio de Janeiro. É diretor de audiovisual e multimídia, romancista e poeta com quinze livros publicados nas áreas citadas. Desde então se dedica a esse exercício no meio digital.

Nessa década, o aspecto de alguns trabalhos produz uma redefinição do que passaria a ser considerado digital, ao questionar, entre outras coisas, a relação do digital com a literatura. As obras digitais, para além de seu sentido estrito, criaram seu próprio campo com o uso de novas técnicas. É nesse período, quando a tecnologia digital começa a ganhar espaço, que Garcia, influenciado pela escrita dos Irmãos Campos e de Décio Pignatari, inicia sua experiência com as novas tecnologias da informação, realizando trabalhos coletivos com o uso do computador.

Em março de 1987, Garcia criou a Oficina Literária Informatizada em parceria com Delfim Afonso Júnior, Mário Flecha e Roberto Barros de Carvalho para a realização de textos literários coletivos, com o objetivo de divulgar a literatura utilizando microcomputadores. Nesta Oficina, foi criado o primeiro trabalho da equipe, o livro de poesias *Quarteto de sopros* (1987), uma coletânea que reunia quatro livros de poesias acondicionados em uma embalagem projetada pelo artista plástico Paulo Schmidt. Os autores estavam “[...] interessados em transformar o computador num instrumento adequado as novas formas de produção literária e sua circulação junto ao público” (CARVALHO, 1989, p. 1). Cada autor produziu seu instrumento-livro.

O trabalho coletivo desses autores, que contou com a colaboração de artistas plásticos, videomakers, programadores visuais, entre outros, é a marca da oficina, que busca a integração de diferentes linguagens, incorporando recursos de multimídia na produção e veiculação de suas obras. Na Oficina Literária Informatizada, além da publicação de livros de poemas, houve também a confecção de videopoemas, que incluíam a animação gráfica e recursos visuais aplicados à criação de textos que, posteriormente, foram projetados em espaços públicos, por meio de um telão acoplado ao computador.

Os trabalhos do quarteto na Oficina exploraram as linguagens verbal, visual e sonora no microcomputador, que antes das décadas de 1980 e 1990 era trabalhada apenas em suporte convencional. A esse trabalho coletivo da Oficina, como em outros trabalhos do autor, podemos associar o que Pierre Lévy (2003) chama de “A inteligência coletiva”, um projeto de conhecimento, de pensamento coletivo, que com a chegada da Internet e seus atuais meios de

comunicação proporcionou uma nova forma de acesso ao conhecimento. O homem passa a pensar e a compartilhar seus conhecimentos através do ciberespaço. Nesse sentido, temos a transmídia, conceituada por Henry Jenkins (2009) como aquilo que faz uso das múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para a convergência das mídias.

Garcia deu continuidade à escrita dos seus textos com o auxílio do computador e acompanhou a evolução da hipermídia e da escrita de textos que dependem do ambiente digital para serem produzidos. Desde então, ele vem se dedicando ao exercício no meio digital. Sua trajetória como escritor e diretor passa por quase todos os meios digitais: videopoesia com computação gráfica, sistema multimídia, CD-ROM, DVD, sites, aplicativos e o Managana, *software* livre para publicação digital no qual ele trabalha. Arlindo Machado (2007) designou de “artemídia” a criação desses programas em ambientes digitais e os definiu como “formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas” (MACHADO, 2007, p. 7, grifo do original), extraindo das mídias o máximo de suas possibilidades para se fazer a poesia do nosso tempo.

A partir das experiências da década de 1980, o autor, por meio do Ateliê Ciclope, criado em 1992, com o intuito de deixar a poesia livre, demonstrando que ela podia circular por todos os meios e ser pura expressão corporal, a partir de uma nova forma de vê-la e lê-la, coloca em ação um pensamento derivado desse exercício digital:

Nesse primeiro momento, a ideia de poesia para a tela ainda era a grande atração, mais até do que a questão da interatividade que é posterior. A pesquisa era muito mais em torno da introdução do movimento, da leitura não linear, do tamanho das palavras e da posição relativa delas, ou seja, da composição de uma tela móvel em torno do que isso causava de transformação no texto e na poesia. De certa forma, isso já é o que se estava pensando no papel, com a Poesia Concreta e com diversas outras experiências pré-computacionais que também discutiam o fim do verso tradicional e uma série de questões que começamos a pensar a partir da tela. (GARCIA, 2014, p. 267).

Com isso, a ideia de poesia passa a ter um sentido expandido, no qual se enfatiza o seu aspecto performativo. Essa poesia computadorizada indicia um percurso diferente do convencional, qual seja, a interseção entre a poesia e o audiovisual. Na criação de Andrade Garcia a *poiésis* é “descategorizada” para ser “recategorizada”, segundo ele, no sentido de agregar à poesia (entendida como texto no formato puramente clássico de formas e do tratamento de seus temas) outro valor, possibilitando que o exercício poético seja compreendido como aquele que dialoga com diversas linguagens, tais como a verbal, a visual, a sonora e a algorítmica. Ainda nesse sentido, pode-se afirmar que a criação audiovisual de Garcia age como o estabelecimento de um plano, um espaço, no qual aparece o diálogo entre a poesia, as artes plásticas e a música, como se observa no livro transmídia *Grão* (2012). Composto de poemas animados, o “pen-livro” *Grão* (livro dentro de um *pendrive*) traz em si a marca dos suportes eletroeletrônicos que necessitam de dispositivos, como o *pendrive* e o computador para que o processo de interação entre o leitor e o texto se concretize. As marcas desse livro que sobressaem à primeira vista são o movimento (por meio da animação), a pausa temporal (que funciona como uma espécie de cristalização da cena) e a musicalidade, que, em sua amplitude de exercícios sonoros, inclui vocábulos, expressões orais, ritmos diversos e ruído.

Essas experiências de escrita literária, fazendo uso da máquina, são definidas por Marcelo Spalding como “literatura digital, ou eletrônica [...] nascida no meio digital, um objeto digital de primeira geração criado pelo uso de um computador e (geralmente) lido em uma tela eletrônica” (2012, p. 89). Tanto *Poemas de brinquedo*³ como *Grão* são trabalhos que abandonaram a lógica do papel e contaram com projeto gráfico para idealizá-los, o que possibilita seu uso em espaços públicos e individuais.

Segundo Edgar Kirchof: “A tecnologia digital é o resultado de uma longa trajetória de evolução tecnológica, tendo se tornado possível devido à fusão de dois principais domínios: tecnologias de mídia e de cálculo” (2016, p. 202). Esses domínios permitiram que “no século XX qualquer informação (imagem, texto ou som) pudesse ser transformada em representações numéricas, disponíveis em aparelhos de computação” (2016, p. 202). O caminho percorrido pelas novas mídias permite a escritores digitais como Garcia expandir sua escrita para outros sistemas semióticos não verbais, integrando as especificidades das tecnologias digitais.

³ Livro finalista do Prêmio Jabuti de 2017 na categoria “Infantil Digital”.

A literatura em tempos digitais, além de possuir estrutura capaz de gerar conteúdo para a convergência em diversas mídias, incentiva a participação de um público leitor que vive na era digital em contato com jogos, novelas, filmes, séries, compras (pela internet), etc. Dessa maneira, a literatura também acompanha a expansão de acessibilidade que as mídias digitais oferecem, ficando assim “[...] evidente que a tecnologia dilata as fronteiras do passado, abre perspectivas para o futuro e coloca em crise o presente, abrindo novos potenciais para a invenção” (PLAZA; TAVARES, 1998, p. 32).

É nesse universo criativo-digital que Garcia oferece ao público o livro transmídia *Poemas de brinquedo*. Este objeto desdobra-se em uma forma impressa e uma digital. A impressa foi lançada, em 2016, pela Editora Peirópolis e é composta por cartões, cartas e fichas, que possibilitam uma interação dinâmica entre o leitor e os poemas. A forma digital, concebida com os mesmos poemas do livro impresso, pode ser acessada por meio de celular, *tablet* ou computador, em suas respectivas plataformas, promovendo uma interação das forças que produzem e/ou modificam o movimento, incluindo aqui a ação do leitor. A expansão da poesia, com sua transferência de um meio para outro, foi conceituada por Karin Wenz (2004) e Uwe Wirth (2006) citados por Jorge Antonio (2012) de transmidialidade. Deve-se destacar que há em *Poemas de brinquedo* uma aproximação entre os procedimentos de recepção nos diferentes suportes, o que se revela como um dos objetivos que fundamentam essa criação poética.

Nesse livro, há linguagem verbal, visual e sonora e poemas que buscam elementos na natureza, na cultura oriental, nas lembranças de infância do autor, para compor e multiplicar sua linguagem, próximo ao que menciona Julia Kristeva: “[...] todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto” (2005, p. 58). Mas não apenas juntando poesia e tecnologia e sim fazendo uso de modelos novos e originais. Assim, interessam-me as relações hipertextuais, segundo a ideia palimpséstica proposta por Gérard Genette: “Um texto pode sempre ler um outro, e assim por diante, até o fim dos textos [...]” (2010, p. 7). A arte de se criar o novo olhando o antigo encontra-se no livro de Garcia, mostrando que a poesia tem sido fonte inesgotável para a busca de novas linguagens, expressões e formas de fazer circular no meio audiovisual.

Para pensarmos o mundo da poesia visual valemo-nos, nesse momento, das palavras de Alberto Pimenta, citado por Jorge Bacelar, sobre o que vem a ser a expressão poesia, que tanto instiga a crítica e provoca um debate:

[...] Eu, apesar de não saber também o que essa palavra significa, não faço a pergunta. Não porque saber o significado não me resolve a pergunta. O significado é a paragem no tempo, e a questão é justamente o movimento. Porque poesia durante muito tempo parece que foi sonoridade, ritmo sonoro obtido com palavras; só muito mais tarde se tornou sobretudo escrita e, depois disso ainda, imagem criada a partir de palavras escritas: ritmo visual. Esta evolução dá naturalmente o que pensar (PIMENTA apud BACELAR, 2001, s/p.).

Pensar que a criação de um texto é a combinação do que se sabe com o conhecimento de outras áreas possibilita ampliar o panorama sobre os estudos da poesia aliada à inovação tecnológica. Não apenas juntando poesia e tecnologia, mas buscando marca própria, atual. Nesse ambiente de pluralidades da poesia digital, *Poemas de brinquedo* abarca um mundo de poesia, que não se define com uma palavra, que seja isto ou aquilo, mas que nos leva a ler a poesia que não para no tempo: poesia é movimento, imagem visual, *performance* corporal, sonoridade, “ritmo sonoro obtido com palavras” (PIMENTA apud BACELAR, 2001, s/p.) como afirmou Pimenta no excerto anterior. Neste livro *transmídia*, a poesia circula entre diferentes meios e se adapta aos recursos atuais. As linguagens dialogam entre si, criando planos poéticos que podem ser elaborados no meio computacional. Esse livro de poemas brincantes pode ser visto, lido e escutado, o que enfatiza a sua face de brincadeira, de jogo instaurado pelo mundo da poesia.

Em sua forma de livro impresso, mostra-se como uma caixa de surpresas, na qual há cartões avulsos sem sequências de páginas, todos ilustrados, dialogando com o estilo neoconcretista, sem estrofes, por exemplo. Cada poema, de acordo com os modos como explora, combina e multiplica materiais de expressão como ritmo, som, movimento, gestos, música, palavra escrita e imagem, emite sua energia comunicativa. Os sons, as palavras e as imagens evocadas pelos cartões-poema produzem *poesia visual* fazendo uma referência explícita à versão digital. A essa poesia, Jorge Luiz Antonio chamou de “interpoesia; uma poesia *hipermídia*; uma poesia eletrônica como forma de releitura da poesia verbal já existente; uma poesia em movimento” (2001, p.15). O autor acrescenta em relação às criações poéticas nos meios digitais que:

representam um elo cultural entre as poesias oral, verbal e visual, no sentido que os termos têm sido usados nas mais diferentes manifestações literárias, indicando um certo encadeamento e continuidade histórico-culturais: a poesia digital é a mais recente manifestação poética, um produto que concilia a arte da palavra e a tecnologia contemporânea (ANTONIO, 2001, p. 4).

Letras, sinais, movimentos, grafismos, ideogramas tudo isso passa a ser matéria constitutiva dos poemas e, portanto, caracterizam uma expressão da poesia visual. São marcas que apresentam um mapa do(s) sentido(s) para o texto. Os sons, as palavras e as imagens evocados pelos poemas visuais (e em versão digital), de Garcia fazem com que a palavra amplie seus horizontes dentro de um contexto poético. *Poemas de brinquedo* faz ecoar o exercício da socialização em todas as suas formas interativas.

O poema visual a seguir, um dos cartões presentes na forma impressa do *Poemas de brinquedo*, se constitui juntamente com a prática lúdica do brincar infantil.



Imagem visual do cartão-poema

A frente do cartão-poema já nos remete à brincadeira de infância, o jogar pião. Nesta versão interativa, ele é denominado de “pirulilo-lé”. No aplicativo, as palavras cantadas e a imagem do pião rodando apresentam um ritmo dançante que lembra o rodopio do pião, com o seu movimento de vai e vem exercitando o corpo a acompanhar o ritmo, fazendo o olhar girar em busca dos fragmentos de palavras na tentativa de se construir sentido. Verifica-se, portanto, a presença do movimento no ato mesmo da leitura que deve simular o giro espiralado do pião, além de também se aproximar da perda do eixo central tanto do brinquedo como da língua, visando aparecer o descentramento lógico da expressão poética.

Esse modo de conceber poesia e de recuperar uma brincadeira infantil mostra a poesia como um exercício poético e coloca-se como uma força lúdica capaz de ressignificar, melhor dizendo, de atualizar a memória, o fato histórico, neste caso, o de jogar pião, e o conceito de tempo, simultaneamente, afirmando um plano no qual durações temporais diferentes convivem de forma suplementar. Nessa poesia brincante, o formato cartão pode ser associado a um cartão de visita, a um jogo para se conhecer a poesia, o meio com o qual ela se conecta e ao jogo do poeta; fazendo-se conhecer pelo viés da simplicidade de uma brincadeira de rodar o pião – brincadeira poética. Esses cartão-poema dão a ver uma poesia cheia de informação poética e esta parece afirmar que “a linguagem materializa o pensamento em forma, e a forma é marca, registro, cultura e história. [Ela] traz a experiência vivida” (BACELAR, 2001, p. 23). A poesia da qual tratamos se deixa perceber como uma expressão cultural singular. No verso do cartão-poema, temos os versos que lembram uma cantiga:

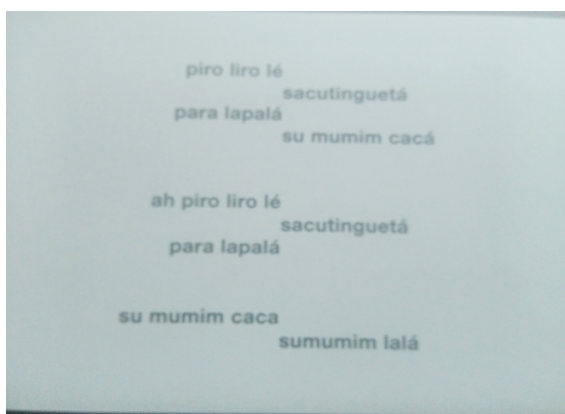


Imagem do verso do cartão-poema

A brincadeira sonora do poema lembra a tradição do universo infantil que prática, em várias cantigas, o jogo com a sonoridade das palavras e expressões, almejando a realização de efeitos de linguagem como a ambiguidade ou o humor. O olhar da criança, mais uma vez, se apresenta como uma força criativa dessa composição poética e, dessa maneira, coloca em cena o exercício da liberdade no ato de criar. Além disso, esses poemas estabelecem um diálogo direto com a tradição modernista. Pensamos aqui na obra de Oswald de Andrade, na qual encontramos a busca por uma expressão poética livre das convenções, o costume da apropriação antropofágica e os jogos de linguagem que se instauram desde a procura por uma sintaxe inovadora, até a formulação das imagens de feição condensada. Tudo isso nos convida a explorar o sistema estabelecido por essa poesia brincante, que não rompe com o passado, mas o preserva e o atualiza.

Em *Poemas de brinquedo*, é possível verificar a relação dos poemas com um com uma poesia lúdica, a palavra encantada, o que engendra um grupo de convivência de estratégias que demonstram a busca por uma linguagem inovadora.

Entende-se que todo e qualquer “texto” – no sentido mais amplo possível – fornece pistas de como deseja ser recebido, projetando um espectador, que certamente não se confunde com pessoas de carne e osso que, de fato, interagem com o tecido semiótico. É exatamente esse hiato, entre o movimento do texto em direção à recepção, num esforço de efetivar sua proposta comunicativa, e a liberdade fundamental dos indivíduos, que podem se sujeitar (ou não) à interlocução da maneira que lhes for conveniente, que insere outro espaço de tensão no realismo inter e transmidiático atual (LEAL, 2012, p. 5).

É exatamente isso que se encontra no livro-aplicativo. Nele, o espectador/leitor pode interagir a partir de sua experiência literária, de jogo ou do universo digital, operando um processo inovador na construção de sentido. Nessas “pistas” fornecidas pelo texto, há em *Poemas de brinquedo* (especificamente no aplicativo), uma abertura que permite a interação com o leitor, produzida pelo encontro com o poema, no qual diferentes materiais de expressão podem ser combinados, por exemplo, a palavra em movimento. A esses materiais de expressão André Gaudreau (2012) e Philippe Marion (2012) associaram a ideia de mídia, pois juntam características intrínsecas e extrínsecas que dependem dos meios de expressão ou representação que a mídia requer ou combina. Nesse caso, o aplicativo combina imagem desenhada e texto escrito,

que se movimenta, ao mudar para suporte digital, transmitindo a mesma mensagem que havia no poema impresso.



Esta reunião de poemas é rica em novas palavras, brinca com os sons e as imagens, proporcionando espaço significativo para o exercício da imaginação do leitor. *Poemas de brinquedo* aproxima-se da Poesia Concreta que, como nos ensina o poeta Décio Pignatari, deve ser recebida de maneira aberta, livre:

Se é pela primeira vez que a vê, não tente ler como poesia, melhor, nem sequer tente ler de todo: olhe simplesmente para ela. Examine os espaços entre as letras, as variações tipográficas, os espaços à volta das palavras. Considere-a como uma imagem. Depois veja que ideias surgem dessa imagem associadas com as letras e as palavras que há nelas (PIGNATARI citado por BACELAR, 2001, s/p.).

Percorrer os espaços por meio das imagens, dos sons e das palavras como se percorresse um cosmo, eis a prática a que nos convida o objeto deste artigo. De maneira constelar, esse livro transmidiático faz da página um local acessível, possível de ser navegado em sua multiplicidade estrutural de sentidos. Com isso, no texto há nova polissemia (BACELAR, 2001) e, no caso da poesia concreta, a visualidade do texto.

O formato audiovisual de *Poemas de brinquedo* permite ouvir a sonoridade por meio de uma voz em *off* que cria para cada texto um *design* sonoro, é a “tradução intersemiótica voltada para crianças de todas as idades”, como escreve Ricardo Aleixo – que faz a leitura performativa dos poemas –, no prefácio do livro. Sobre o processo de oralizar a palavra poética, o também poeta mineiro comenta:

Nos dois casos [os textos no espaço da tela bem com os ainda no papel], topei com graus diferentes de dificuldade, que, paradoxalmente, só consegui enfrentar com maior segurança quando abandonei de vez toda e qualquer premissa conceitual e deixei falar/dizer/entoar/cantar/sussurrar a criança de dentro ou, para dizer como Murilo Mendes, o “menino experimental” que sempre me orienta em situações de impasse criativo (ALEIXO, 2016, s/p.).

Pode-se verificar, a partir desse comentário, que há uma busca por um espaço de interseção entre o universo do adulto e aquele da criança, o que revela a construção de um processo de identificação que se constitui por meio da tessitura poética em sua variada forma, a saber, audiovisual, verbal, gráfica e sonora. E, mais uma vez, a tradição modernista brasileira é chamada para o ato de produção dessa poesia, em sua face inventiva, como demonstra a obra de Murilo Mendes.

É importante salientar que na produção de Garcia há um jogo poético com o modo de fazer poesia e de recuperar uma brincadeira infantil, linguagens ancestrais, cultural, o poema tem uma programação visual intensa, como um ideograma. O exercício poético coloca-se como uma força lúdica capaz de ressignificar, ou melhor, de atualizar a memória, o fato histórico. É um jogo para conhecer a poesia e o meio ao qual ela se conecta.

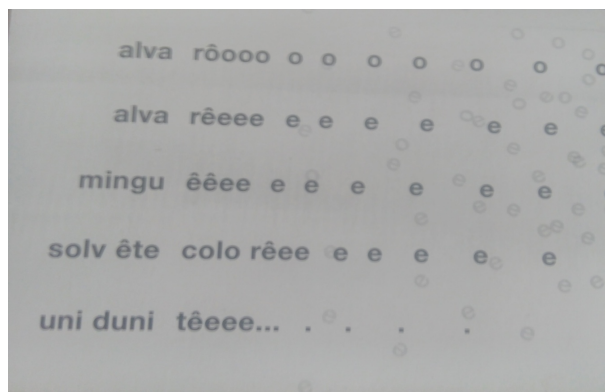


Imagem do verso do cartão-poema

A conexão do texto com a imagem, com o som e com a animação faz desse livro um “trampolim para brincadeira”. Como experimento, as palavras podem ser lidas em voz alta e reproduzidas, evocando sons/ecos no tempo. Isto mostra a possibilidade de a criança brincar com todos os elementos poéticos, inclusive com o próprio ato do movimento, pois essa é uma escritura:

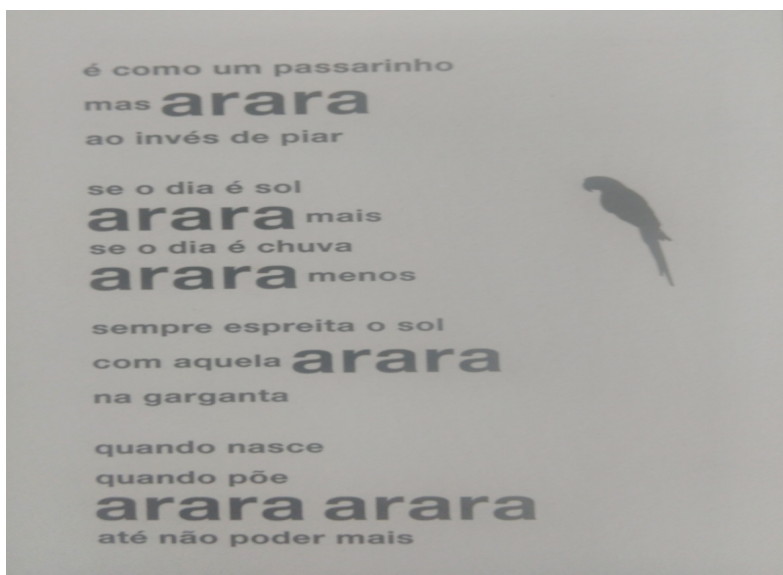
para tocar na tela, com os dedos, nos telefones celulares. Nesse universo de jogos, tiroteios e dragões, abrimos uma janela para a

poesia. Nós imaginamos a criança indo e vindo, passando rapidamente através desses poemas brincantes. Na tela inicial, tocando no título elas acessam todos os poemas do aplicativo. Fizemos tudo muito simples na navegação. No celular, o livro se torna uma aventura linguística multimídia. Os cegos podem ouvir as declamações, eu vi crianças, ainda analfabetas, brincando com as palavras animadas e os sons que vieram do celular (GARCIA, 2017, s/p.).

Nesse “tocar na tela”, o digital permite a arte tomar formas antes do impresso, pois os poemas brincam com os fonemas, com a sintaxe, com a construção do texto e possibilita acesso a significados nas imagens que aparecem na tela do computador. A interatividade abre espaço para criações, conversas, conforme a programação explora as linguagens, o som e a oralidade. O poema “Arara” representa no papel a ave e, no formato audiovisual, ele reproduz o som que faz esse pássaro e seu nome estridente, que “como um passarinho... mas *arara*, ao invés de *piar*” (GARCIA, 2017, s/p., grifo do original). Vejamos:



Imagem visual da frente do cartão-poema “Arara”



Verso do cartão-poema “Arara”

Em *Poemas de brinquedo*, é possível explorar ao menos duas grandes vertentes, como aponta Garcia: “A relação com a língua propriamente dita” e “a descoberta e a valorização das diferenças num país multicultural” (GARCIA, 2016, s/p.). Como é o caso dos “poemas nordestinos, poemas mineiros, poema lusitano”, entre outros. Álvaro Andrade Garcia afirma que:

se o povo é o inventa-línguas, as crianças também são. Elas estão aprendendo a beber na fonte de onde nascem as palavras. Estes poemas servem para estimular e discutir a língua sob o viés da criatividade e assim contribuir para o desenvolvimento do gosto pela leitura e escrita. A descoberta e a valorização das diferenças num país multicultural: reconhecer os sotaques pode ser uma forma prazerosa e divertida de conhecer as diferenças de cada “Brasil”. A forma de expressar é uma questão que deve ser tratada com as crianças, portanto, este livro-aplicativo é uma inspiração para o tratamento de um importante tema transversal: o da pluralidade cultural (GARCIA, 2016, s/p.).

As crianças como criadoras de novas palavras, observadoras do mundo ao seu redor, quando veem uma palavra na tela, o movimento, a oralidade, os códigos sonoros e rítmicos, tendem a exercitar a sua curiosidade com mais empenho. Cada poema do livro explora com mais ênfase um campo artístico, por exemplo, a música, as artes plásticas e a escritura. Formando assim, em seu conjunto, um percurso inventivo que faz o receptor se identificar com a inteligência e o talento no ato de se construir sentidos.

Percebemos, por meio desta análise, que *Poemas de brinquedo* se insere no mundo no qual há o uso da tela do computador como espaço de mediação artístico-cultural. As interfaces desse livro transmidiático permitirão a percepção inventiva tanto no formato impresso como no digital, que tem “a palavra como evocadora de imagens que adequa às mais diferentes técnicas e tecnologias como forma de comunicação poética” (ANTONIO, 2001, p. 1). Em *Poemas de brinquedo*, observamos uma atividade poética que joga com o impresso e o expande para outras mídias, incluindo a instalação e a leitura performativa, como já apontamos. Nesse livro se destaca, entre seus elementos basilares, uma rede complexa de produção que envolve autor, editor, animador, *designer* gráfico, *designer* de som e programador. Isto demonstra um alto grau da presença do coletivo assumindo o lugar autoral. Por fim, *Poemas de brinquedo* faz ecoar o exercício da socialização em todas as suas formas interativas.



Fotos dos cartões do livro *Poemas de brinquedo*



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALEIXO, Ricardo. “Uma leitura andarilha” (“Prefácio”). In: *Poemas de brinquedo*. São Paulo: Peirópolis, 2016.

ANTONIO, Jorge Luis. “Alguns aspectos da poesia digital”. *INTERCOM* – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação, Campo Grande, set. 2001. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2001/papers/NP8ANTONIO.PDF>>. Acesso em: 5 out. 2018.

_____. “Intertexto, hipertexto, hipermídia, transmídia: os caminhos da tecno-arte-poesia”. *Revista Brasileira de Literatura Comparada*, v. 14, n. 20, 2012, pp. 63-91. Disponível em: <<http://revista.abralic.org.br/index.php/revista/article/view/282/286>>. Acesso em: 10 set 2018.

_____. *Poesia Eletrônica: negociações com os processos digitais*. Belo Horizonte: Veredas & Cenários, 2008.

BACELAR, Jorge. *Poesia Visual*. Universidade da Beira Interior, 2001.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Grão* (livro digital), 2012. Disponível em: <www.sitio.art.br/grao>. Acesso em: 10 set. 2018

_____. “O big bang da poesia”. In: *Poemas de brinquedo*. São Paulo: Peirópolis, 2016.

_____. *Poemas de brinquedo*. São Paulo: Peirópolis, 2016. Disponível em: <www.sitio.art.br/poemas-de-brinquedo>. Acesso em: 15 set. 2018.

_____. “Descategorizar e recategorizar a poíesis a partir do digital”. Entrevista concedida a Patrícia Chanely Silva Ricarte e Rogério Barbosa da Silva em 2014. Disponível em:



<<http://dx.doi.org/10.5007/1807-9288.2014v10n1p262>>. Acesso em: 17 set. 2018.

_____. *Quarteto de sopros*. Garcia et al. Belo Horizonte: Mazza Edições, 1987.

CARVALHO, Roberto Barros de. Adeus à velha Remington. In: *O risco do ofício*. Belo Horizonte, p. 1, ago. 1987.

GAUDREAU, André.; MARION, Philippe. Transescritura e Midiática Narrativa – questões de intermedialidade. Trad. Brunilda T. Reichmann e Anna Stegh Camati. In: *Intermedialidade e Estudos Interartes* – desafios da arte contemporânea. DINNIZ, Thaís Flores Nogueira (Org). Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.

GENETTE, Gérard. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Trad. Cibele Braga et. al. Belo Horizonte: Edições Viva Voz, 2010.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

KIRCHOF, Edgar Roberto. “Como ler os textos literários na era da cultura digital?” *Revista Scielo*, Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea, n. 47, pp. 203-228, jan./jun. 2016. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/2316-40184710>>. Acesso em: 18 set. 2018.

KRISTEVA, Julia. *Introdução à Semanálise*. Trad. Lúcia Helena França Ferraz. São Paulo: Perspectiva, 2005.

LEAL, Bruno Sousa. “As imagens como arquivo do real: reflexões sobre o realismo contemporâneo”. *Comunicação, mídia e consumo*, São Paulo, ano 9, v. 9, n. 25, pp. 215-230, ago. 2012.

LÉVY, P. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

MACHADO, Arlindo. *Arte e Mídia*. São Paulo: Brasiliense, 1988.

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



SPALDING, Marcelo. *Alice do livro impresso ao e-book: adaptação de Alice no País das Maravilhas e de Através do Espelho para ipad*. (Tese de doutorado) Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2012.

Recebido em 04/11/2018

Aprovado em 03/01/2019