

Alckmar Luiz dos Santos *

Roteiros de uma poética: A derrubada do Sarrià



Alckmar Luis dos Santos possui graduação em engenharia eletrônica, Unicamp (1983), mestrado em Teoria e História Literária, Unicamp(1989) e doutorado em Estudos Literários pela Université Paris VII (1993). Desde 1994, é professor de Literatura Brasileira da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e, a partir de 1995, coordenador do Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Linguística (NUPILL). <alckmar@gmail.com>

1 Criação digital de Alckmar Santos, Álvaro Andrade Garcia e Wilton Azevedo. Disponível em <http://www.mana-gana.org/editor/?community=sarria>. Acesso em 27/04/2015. Os leitores deste trabalho devem abrir esse endereço e observar lá o que estou descrevendo e analisando aqui. Nenhuma reprodução de imagens poderia mostrar melhor o que estou comentando. Daí a ausência, aqui, de elementos tirados diretamente do sítio da criação digital. O melhor é mesmo consultá-la in loco.

Resumo Este trabalho pretende, primeiramente, apresentar as etapas e as operações que levaram à criação da obra literária digital A derrubada do Sarrià¹. Num segundo momento, o foco da análise faz com que se saia da criação e se chegue à leitura da obra por um de seus criadores, tentando desafiar justamente essa tensão que se instala na conjugação entre criador e leitor.

Palavras chave Literatura digital, Criação, Leitura.

Sketches of a poetics: A derrubada do Sarrià

Abstract *This paper intends, firstly, to present the stages and the operations that led to the creation of the digital literary work A derrubada do Sarrià. In a second moment, the focus of the analysis makes one to get out of creation and to get to the reading of the work by one of its creators, trying to challenge precisely this tension that is installed in the juxtaposition of creator and reader.*

Keywords *Digital Literature, Creation, Reading.*

Desde o início de março de 2015, nossa criação digital A derrubada do Sarrià está disponível para leitura. Falar dela, no meu caso, poderia parecer despropositado, talvez mesmo resultado de indisfarçável cabotinismo, se fosse adotada uma perspectiva crítica e teórica mais conservadora, pois estariam quebrados todos os pressupostos de distanciamento crítico, de isenção teórica. Ora, para alguma coisa mais serviram obras e trajetórias de gente como Andy Warhol, Marcel Duchamp, John Cage: ninguém mais se espanta de ver, ler e ouvir artista falando de sua produção artística. De fato, é coisa que ocorre com frequência. Contudo, cabe aqui fazer uma distinção importante: criadores como os três citados acima acabaram, pouco a pouco, a deslocar sua atenção da própria arte para suas personalidades. Em várias situações (aliás, na maioria dos artistas contemporâneos), isso resvala evidentemente para o cabotinismo, mesmo nos casos em que os resultados da criação artística são interessantes e férteis. Isso é justamente o que quero evitar.

Primeiramente, há que se considerar que não sou o único criador de Sarrià. Sendo assim, algum possível elogio que possa escapar à minha vigilância e aparecer nestas linhas não será totalmente autoelogio. Além disso, em vez de concentrar-me na descrição do que é hoje essa criação, acabada e disponível para qualquer leitor, pretendo falar de como surgiu, de como ela foi pensada, planejada, alterada ao longo da realização e, finalmente, dada por pronta.

Havia tempos — alguns anos —, vinha pensando em realizar algo sobre a derrota brasileira para a Itália em 1982, na Copa do Mundo de Futebol da Espanha. Possivelmente isso está em minha cabeça desde aquele 5 de julho de 1982. É que, à falta de um ultimatum inglês, como tiveram os portugueses em 1890, frequentemente buscamos nossas tragédias nacionais em outra seara. Não é que não tenhamos tragédias nacionais digna desse nome, mas elas são vividas ou como se não nos dissessem respeito, ou como se a questão fosse apenas pessoal: a morte de Tancredo Neves, por exemplo, foi vista por uns como o falecimento de um personagem de telenovela; por outros, como se fosse assunto do andar de cima, da casa grande. E, do seu lado, o futebol tem sido pródigo em nos proporcionar intensas emoções coletivas! Mesmo correndo o risco de vestir uma farsa com roupagens de tragédia, elevamos aos pináculos do drama eventos como o pênalti inexistente marcado contra Domingos da Guia (o lance ocorreu fora do campo de jogo), na partida entre Brasil e Itália, na Copa do Mundo de Futebol de 1938, e que nos tirou da disputa; ou a pretensa falha clamorosa do goleiro Barbosa, em 1950, em pleno Maracanã, que nos roubou a taça de campeões do Mundo de 1950 (que considerávamos já conquistada). Foi justamente a partir de reflexões desse tipo que nasceu o vago projeto de fazer algo sobre a derrota para os italianos no estádio de Sarrià, em Barcelona. De fato, essas primeiras reflexões já me deram o título e a nota introdutória da obra, ainda antes de começar o planejamento da obra (isto é, as linhas gerais do que conteria de matéria verbal, visual e sonora, de interatividades, de elementos de imersão etc.), algo que, usualmente, só consigo definir — sempre de maneira hesitante — ao final do trabalho. Esse título, A derrubada do Sarrià impôs-se desde o início e a explicação inicial foi redigida ainda no começo dos trabalhos:

No dia 5 de julho de 1982, devido provavelmente a um infeliz conluio entre o acaso e a sorte, um grupo de artistas (talvez pudéssemos também dizer prestidigitadores, malabaristas) conheceram o azar da derrota. Jogava-se ali não uma mera partida de futebol, mas um embate entre a arte e o pragmatismo. E essa peleja de 5 de julho de 1982 representou a vitória deste último. Contudo, certamente, existem deuses que se ocupam dessas coisas que, as olhos de muitos, parecem ninharias. E os deuses do futebol tomaram a vingança em suas mãos e fizeram derrubar, poucos anos mais tarde, o estádio que permitiu o sacrilégio da derrota da seleção brasileira diante da italiana.

Ora, no íntimo de cada indivíduo, esse embate se reproduz sem cessar, de seu nascimento a sua morte, desde que existe isso que chamamos de espécie humana. De um lado, nos joga para a frente o impulso corajoso de reinventarmos a vida; de outro, a cautela e o temor de sonhar nos prendem com firmeza ao chão. É isso que se quer recriar aqui. Fazer com que você experimente o criar e o destruir, a coragem e o temor, que você percorra com a imaginação as ruas de uma Barcelona que é tanto a capital da Catalunha quanto é sua própria alma. O jogo é seu!

Com isso, eu pretendia já deixar claro que não queria reduzir toda essa história a uma banalidade. Em outras palavras, era possível ver nela um sofrimento metafísico (assim foi vivido aquele acontecimento por boa parte do povo e, talvez, assim seja vivido até hoje). Parafrazeando Nelson Rodrigues, até mesmo uma mera lambida num chicabom pode ser feita com toda a metafísica grega. Em resumo, o propósito era não restringir tudo isso apenas a uma simples partida de futebol. Até mais do que contar a história de uma derrota, meu propósito foi tentar entender que derrotas íntimas uma partida de futebol como aquela desperta em cada um de nós. Dessa maneira, o movimento de leitura planejado foi justamente o de abrir o sentido de todos os elementos envolvidos, mas na direção da vivência íntima de cada leitor. Por isso, a criação não poderia ficar restrita ao estádio, àquela data específica, àqueles personagens (técnico e jogadores). Foi assim que percebi, desde o início, a necessidade de trazer para a criação não apenas o espaço do estádio, mas o de toda Barcelona e, por extensão, outros espaços mais. Da mesma maneira, o tempo não poderia ficar restrito ao dia 5 de julho de 1982, mas deveria permitir um deslocamento cronológico, do passado ao presente e, deste, ao passado específico daquele jogo, mas, também, a outras épocas, embora, no começo, eu não soubesse ainda como iria proceder, que elementos iria criar que me permitiriam esse efeito.

Outra definição que se impôs, então, desde o princípio, foi que a criação deveria ter uma disposição visual de mapa, à semelhança do Google Maps, incluindo mesmo a possibilidade de ver fotografias da paisagem (o street view). Assim, enquanto íamos avançando na discussão da navegabilidade e da interatividade, enquanto eu ia escrevendo os poemas e con-

2 Disponível em <https://developers.google.com/maps/?hl=pt-br>. Acesso em 21/04/2015.

3 Disponível em <http://openstreetmap.org>. Acesso em 21/04/2015.

tos, íamos pesquisando como fazer essa criação digital funcionar dentro do Maps. Depois de muita discussão, muita pesquisa nas páginas para desenvolvimento², acabamos por nos decidir pela utilização de um mapa menos poderoso, menos detalhado, mas mais simples e, portanto, mais adaptável a nossos propósitos, o OpenStreetMap³. Mesmo com essa mudança, pudemos manter o esquema de navegabilidade imaginado desde o início, ou seja, que nosso leitor pudesse deambular, a seu bel-prazer, pela topografia de Barcelona, mas de uma Barcelona alimentada, colorida, rearranjada por sua leitura dos elementos poéticos (visuais, verbais, sonoros) que íamos distribuir espacial e temporalmente pela criação digital toda.

Dentro da cidade, há um segundo elemento visual, o estádio onde se desenrolou a partida e, dentro dele, um terceiro — os jogadores brasileiros com seu técnico. Neste último caso, desde o início não houve hesitação em escolher um lado do embate. Se se queria contar a história de uma disputa entre o pragmatismo e a arte, esta teria toda a primazia. Isso explica o fato de não aparecer nenhuma referência ao time italiano, a não ser no poema em que se conta a história da partida (se não de toda ela, ao menos de seus lances mais importantes). No caso do estádio, conseguimos obter várias imagens, no auge de sua utilização e também do final, de sua derrubada. Contudo, nada conseguimos com respeito a sua construção e essa observação merece ser explicada. No momento em que se fazia a busca desse material iconográfico, os poemas referentes ao estádio estavam sendo escritos e, naturalmente, impôs-se a estratégia de contar não apenas sua destruição (como uma vingança dos deuses, expressão, aliás, utilizada em inúmeros comentários publicados sobre o estádio, desde 1997, ano de sua derrubada). Era também importante falar, poeticamente, de como ele foi construído. Com a falta de imagens dessa primeira etapa, os poemas se tornaram, quase que naturalmente, sucedâneos desse material iconográfico nunca encontrado. Com respeito aos jogadores, em algum momento surgiu a ideia de associar narrativas em prosa a eles. Contudo, apenas a definição de um gênero literário não bastava. Era necessário que isso estivesse minimamente inserido numa lógica de navegação e de interatividade que passasse por toda a criação digital, isto é, por todo o espaço de leitura em que se movimenta o leitor. Juntando uma necessidade com outra, veio de imediato a ideia de utilizar imagens de álbuns de figurinhas dos jogadores, essas, sim!, fácil e rapidamente encontradas na internet.

Uma vez superada a fase das primeiras definições dos elementos visuais, entramos no trabalho de criação literária, musical e computacional. Quando apresentei a ideia da obra a Wilton Azevedo, ele, de imediato, aceitou participar entusiasmado. Embora a trilha musical tenha sido composta por ele exclusivamente, sem interferência ou participação minha nem de qualquer outro, sua colaboração no trabalho de definir os detalhes de interação e de navegabilidade foi preciosa. No caso da criação computacional, a troca do Google Maps pelo OpenStreetMap foi consequência da decisão de utilizar a plataforma aberta para publicação digital Managana⁴, do portal Ciclope⁵, com a participação de seu coordenador, o poeta e artista digital

4 Disponível em <http://www.managana.art.br>. Acesso em 21/04/2015.

5 Disponível em <http://www.ciclope.com.br>. Acesso em 21/04/2015.

(entre muitas outras coisas) Álvaro Andrade Garcia. É evidente que era (e é) importante compreender minimamente a lógica de programação do Managana, mas, na ocasião, não tínhamos, eu e Wilton, tempo disponível para um estudo mais aprofundado, o que nos levou a estabelecer uma rotina de conversas constantes com Álvaro, definindo, no detalhe, as estratégias de interatividade e de navegação na obra digital. Nesse caso, o próprio Álvaro certamente terá elementos mais interessantes para apresentar e discutir; deixo a ele essa empreita de refletir e de escrever sobre isso, em algum artigo que poderá publicar algum dia desses. Aqui, vou-me ater ao que conheço mais de perto, isto é, à concepção geral e, a partir daí, à criação literária de Sarrià.

O propósito inicial, ainda antes de me definir por uma criação digital, era fazer um poema épico sobre a partida entre Brasil e Itália, culminando com a destruição do estádio de Sarrià. Ele foi escrito, mas apenas depois de que se optou pela utilização do ambiente digital e, sobretudo, depois que se escreveram os poemas sobre o próprio estádio. Neste momento, já não tenho mais presente na lembrança quando e como se deu a definição desses poemas especificamente, apenas posso falar de como eles foram realizados. Os poemas sobre a construção e a derrubada foram escritos em versos contínuos, sem divisão estrófica, a primeira série, e com estrofação irregular, a segunda. Em ambas, foram utilizados esquemas de rimas de quartetos (ABAB, ABBA e AABB), com a diferença de que os poemas que falam da construção são heroicos quebrados e os que contam a destruição são octossílabos. No caso destes, apenas o primeiro poema, que fala sobre as paredes do estádio, não traz os esquemas de rimas de quartetos, mas rimas toantes nos versos pares e versos ímpares brancos. Entre construção e destruição, temos os poemas que contam o auge do estádio, todos sonetos em decassílabos heroicos. Ao todo, são sete as partes ou elementos do estádio cujas histórias são contadas: paredes, linha do campo, arquibancadas, gramado, traves, holofotes e vestiários. A escolha deles? Casual, certamente. O que se pode dizer com certeza é que busquei utilizar em todos eles perspectivas que acentuem a humanização do cenário e da história: os elementos inanimados são descritos a partir de prosopopeias, nos vinte e um poemas dessa parte da criação. Já o poema que conta a história do jogo de futebol buscou um diálogo explícito com a tradição da épica. À semelhança d'Os Lusíadas, ele também tem as cinco partes que se tornaram costumeiras: proposição, invocação, dedicação, narração e epílogo. A proposição e o epílogo vão mais além nessa retomada do modelo camoniano e utilizam oitavas-reais. No caso das outras partes, a estrofação praticamente desaparece (utilizei apenas longos grupos de versos, que não se podem chamar propriamente de estrofes) e o ritmo não tem a batida tradicional e conhecida do decassílabo. De fato, utilizei outro procedimento rítmico. Se, no verso tradicional, o ritmo e o metro é que determinam a posição das rimas, aqui busquei fazer com que a posição das rimas é que definisse o ritmo e o metro (à semelhança do rap).

Como mencionei acima, para cada jogador foi escrito um conto. É claro que nenhum deles pretende ser uma descrição detalhada do atleta (ou do técnico, não nos esqueçamos dele!). Se fosse assim, sairíamos da esfera da arte e entraríamos na do jornalismo ou da antropologia. Apenas tomei, como ponto de partida, alguma ou algumas características do jogador em questão: pode ser o nome, a participação em alguma jogada inesquecível na Copa, algum evento interessante em sua vida (futebolística ou não!). No caso do lateral-esquerdo Júnior, por exemplo, parti de seu nome real, Leovigildo, também nome de um antigo rei visigodo. No caso do personagem Oscar, tomei o lance em que, quase ao final daquele Brasil e Itália, nosso zagueiro perdeu um gol ao cabecear cara a cara com o goleiro italiano, desperdiçando, ao mesmo tempo, nossas chances de classificação. O meio-campista Toninho Cerezo, quando menino, formou dupla de palhaços com seu pai, do mesmo modo que o personagem de um dos contos. A ideia inicial era que todos os contos se passassem em Barcelona, em épocas e locais distintos, mas nem todos enveredaram por essa trilha. Há contos em locais inidentificáveis, ou fictícios, alguns possivelmente brasileiros, outros claramente barceloneses; enfim, para todos os gostos. Se perdi com isso certa unidade espacial, ganhei certamente em envergadura e em possibilidades ficcionais. Em certo sentido, essa escolha mais aberta acabou reforçando uma das lógicas centrais da obra, justamente a utilização de um evento específico — uma partida de futebol — como metaforização da existência humana.

Finalmente, nisso que toca à parte literária, foram feitos epigramas (umas duas dezenas deles), associados a locais existentes de Barcelona. A ideia, novamente, é criar outros espaços de leitura literária, através do diálogo entre o poético e o geográfico-cultural. Assim, na praça ao lado da Barceloneta, em que se encontra a estátua de Colombo, aparece justamente um poema sobre o navegador genovês; em uma rua conhecida pela frequentação de prostitutas, o epigrama fala justamente delas; personagens da cidade são inventados a partir dos poemas (adolescentes, banqueiros, maridos traídos etc.). Contudo, a expansão metafórica do espaço urbano não é a única abertura que se propõe aqui. Para ser coerente (e consistente com o uso do meio digital), a própria leitura tem que se abrir a outras possibilidades, isto é, a várias possibilidades de percursos se significação. Deixem-me explicar melhor esse mecanismo. A leitura de um epigrama chama o leitor a especular sobre a ligação entre os versos e o local geográfico especificamente marcado (por exemplo, o poema sobre a Rambla, leva a indagar que relação esta tem com o louco de que falam os versos). Mas a multiplicação de percursos possíveis de leitura não fica apenas nesse gesto centrífugo, de especular para fora da obra; também quis que isso fosse possível ainda dentro dela. Assim, em cada epigrama, o leitor pode ir ao time, isto é, aos jogadores mais o técnico e, ali, escolher um deles e ler o conto a ele associado em conjunto com o epigrama recentemente lido. Cria-se, então, uma espécie de efeito multiplicador, em que elementos específicos de uma parte da criação podem remeter a outros elementos, de outras partes, numa espécie de leitura em caleidoscópio.

6 Ficcional aqui compreendido, de modo talvez abusivo, em sentido mais amplo, equivalendo a literário.

Neste ponto, parece importante falar do ambiente, isto é, do espaço de imersão, de interatividade e de navegação, que vai constituir a materialidade, a obra propriamente dita, a partir da qual cada leitor, em cada leitura, constrói seu texto. Já comentamos acima a escolha de uma disposição visual do tipo mapa interativo. Em estreito diálogo com essa disposição visual, estão os sons e as peças literárias (poemas e contos). Todavia, é claro que não basta colocar tudo num mesmo ambiente para que resulte daí algum diálogo, como afirmei logo acima. Um Frankenstein somente funciona se conta com o beneplácito daquela wishful suspension of disbelief de Coleridge, o que vale dizer que ele funciona por ser tido e havido como elemento ficcional⁶ de primeiro nível. Os elementos que vamos colocando a funcionar (pretensamente) juntos, estão em segundo e, às vezes, em terceiro nível. Não são propriamente ficcionais, mas sim aquilo que proporciona as condições de possibilidade do ficcional. Assim, não podemos esperar o mesmo beneplácito do leitor para com eles, querer que ele aceite traços grosseiros, algum efeito de inconsistência, um exagero aqui e ali parecendo compor mais uma caricatura do que uma estratégia arquitetada e realizada com um mínimo de coerência... Ou eles funcionam em conjunto, diretamente, sem ficções e rebuços, ou o leitor sairá o quanto antes e bastante decepcionado do espaço de nosso Sarrià. Essa organicidade, evidentemente, não estará completamente isenta de fissuras, mas deverá apresentar, como disse acima, um mínimo de consistência, de modo que a obra digital não seja tomada como um amontoado de elementos díspares e heterogêneos, compondo, de fato, não uma, mas várias criações independentes e desarticuladas entre si. Foi exatamente o que busquei desde o início e cada leitor poderá, é claro!, avaliar se esse objetivo foi alcançado.

Talvez um dos grandes entraves, se não o maior, a essa organicidade, seja o caráter mutável, proteiforme d'A derrubada do Sarrià (o que, evidentemente, ocorre com qualquer criação digital digna desse nome). O fato de ela ter uma materialidade aberta (em maior ou menor grau), torna bastante problemático atingir essa organicidade. Quando temos em mãos uma obra impressa tradicional, não há alterações substanciais na sequência de palavras, no espaço e na disposição física de leitura; até mesmo seu gênero literário permanece e funciona como garantia de estabilidade na recepção e no horizonte de sentidos que dão lastro à leitura. Tudo isso faz com que sua matéria não se altere, a não ser em aspectos secundários (de uma edição a outra, a distribuição das páginas, o tipo da letra ou o tamanho do papel podem variar, sem que sejamos levados a dizer que, por isso, temos em mãos obras diferentes). Estão dadas aí condições imediatas para essa organicidade (esclareça-se: condições necessárias, mas insuficientes!). Numa obra literária digital, esses apoios de significação suficientemente conhecidos e costumeiros desaparecem. Já não há mais um gênero específico evidente; quando muito, podemos falar de gêneros, ou melhor, de um conjunto não necessariamente harmonioso de gêneros. A própria materialidade da obra nunca se deixa resumir, se tentamos vê-la no conjunto de elementos significativos imediatos (contos, poemas, sons, músicas, imagens, vídeos etc.).

Nessa perspectiva, não há a menor estabilidade e, se o leitor busca estribar sua leitura e suas certezas neles, vai se desapontar completamente. De fato, até onde posso ver, alguma estabilidade, alguma permanência só pode ser percebida em elementos que estão acima desses há pouco citados, que se dão imediatamente ao leitor. E o primeiro deles que surge — e que é certamente o mais importante das criações digitais — é a interatividade. Ou melhor, as lógicas de interatividade específicas utilizadas nessa (como em outras criações digitais). É aí que os leitores podem vislumbrar alguma permanência, alguma estabilidade, conseguindo safar-se do naufrágio inevitável a que são levados aqueles que restringem sua leitura apenas aos elementos imediatos postos diante de si. Foi o que, conscientemente, busquei fazer em Sarrià: propor interatividades e percursos de navegação de maneira que o leitor vá identificando processos e procedimentos que se repetem, mesmo gerando significações diferentes, a partir de elementos distintos. É assim que uma caminhada no espaço de Barcelona implica também uma percurso no tempo. A leitura de um epigrama, associada a um local da cidade, é do mesmo teor da que se faz com os contos, associados também a elementos específicos, no caso, os jogadores, o que fatalmente vai levar os leitores a buscarem estabelecer outra correlação, dessa feita entre os jogadores e os locais de Barcelona. A navegação, assim, não é feita em um nível apenas. Se consideramos os diversos elementos utilizados (novamente: escritos literários, músicas, imagens, vídeos etc.), cada um deles pode ser percorrido autonomamente, mas a navegação através deles todos se vai dar por meio das estratégias de interatividade, que, dessa maneira, servem como elemento de coesão e de coerência, ou de organicidade, para dizer melhor. Esse mecanismo de navegação em vários níveis é deslocado e utilizado em outra instância: à medida que os epigramas (e, querendo o leitor, também os contos) vão sendo lidos, um contador interno vai registrando essas leituras e, quando se atinge um mínimo de peças literárias lidas, o sistema libera o leitor para que ele possa ir para a parte final da obra, se assim o desejar. Trata-se aí de mais um nível de leitura colocado diante dele.

De outro lado, caberia também mencionar os efeitos de imersão e as estratégias de interatividade planejados mas, a seguir, abandonados, seja por mudança de rumos na criação, seja por impossibilidade ou grande dificuldade técnica na programação. Ora, tanto os efeitos quanto as estratégias foram propostos para dar conta do que considero uma invariância na leitura de obras digitais. Em meu livro *Leituras de nós*⁷, uso o mito de Osíris para explicar esse processo:

... nos canais de discussão pela internete, nos imeios trocados e mal tocados, levemente roçados por alguma resposta mais consistente, na busca de arquivos e programas sem nomes, mas talvez com marcas registradas, nessas fímbrias de sentidos, nesses restos de significados, nesses vestígios de ideias, apenas catamos nossos pedaços espalhados pelo mundo

7 LUIZ DOS SANTOS, Alckmar. *Leituras de nós. Ciberespaço e literatura*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003, pp. 19 e 20.

virtual. Pedacos largados aqui e ali, mas recolhidos ao final de cada dia, sem que tragam resquícios ou interferências relevantes de outros. Passamos por cada dia, vivendo e morrendo e ressuscitando como um Osíris que pudesse reunir suas partes que ele mesmo espalhou...

Osíris (...) O deus despedaçado, que se torna senhor do reino dos mortos, pode ser também aquele que ensina os caminhos da ressurreição. Ao ter seu corpo repartido e espalhado, mostra como ele pode ser retramado e recosturado, tornando-se diferente e maior do que era. Daí se poder afirmar que ele aponta, nessa perspectiva de agora, não para uma fragmentação insuperável e inelutável, mas para uma pluralização de nós que nos resgata dessa primeira e necessária fragmentação. Como se, para chegarmos à pluralidade, tivéssemos que passar obrigatoriamente por uma espécie de morte alquímica, a obra a negro que é essa fragmentação. Osíris seria então, por outro viés, como que o texto dado a tal leitor mítico, capaz de resgatar nesses pedacos esparsos e casuais um sentido que talvez (ainda) nem estivesse na inteireza da mensagem quando ela foi feita, antes de ser fragmentada.

Em outras palavras, o trabalho do leitor de Sarrià é justamente o de localizar, no mapa e nas diferentes narrativas, os elementos que foram distribuídos por nós e, a partir daí, propor significações para eles. De certa forma, estamos aqui reproduzindo o processo barroco de disseminação e recolha, com a diferença de que a uns, os criadores, incumbe a disseminação e a outros, os leitores, compete a recolha. Contudo, como já apontei logo acima, nem tudo foi concluído na maneira como, ao início, se propôs. Havíamos pensado em tornar o mapa mais dinâmico, podendo mostrar aos leitores imagens da Barcelona atual, pelo uso do street view do Google; também queríamos que o mapa fosse adaptado à época do conto ou do epigrama que se está lendo num dado momento (assim, a leitura do conto *As lágrimas do Demônio* nos levaria ao mapa de uma Barcelona medieval); queríamos também que, nas leituras dos epigramas, pudéssemos ir marcando o percurso do leitor através da cidade, ou seja, que, ao escolher e ler um epigrama e, depois, um outro, fosse sendo desenhada, sobre o própria mapa de Barcelona, uma figura formada pelas linhas desse percurso... Essas e outras interatividades e possibilidades imersivas foram abandonadas, seja por entraves técnicos, seja por falta de tempo para programá-las. De outro lado, ficaram aquelas que hoje fazem de Sarrià aquilo que ela é. Dentre muitas, podemos destacar três, já mencionadas anteriormente: a escolha da materialidade literária da criação (isto é, da sequência de poemas e de contos a ser lida por cada leitor); a associação entre epigramas, jogadores, contos e locais, de acordo com alguma intenção consciente ou inconsciente do leitor; a escolha de passar ou não à parte final da obra, isto é, à leitura do poema épico.

Para finalizar, cumpre esclarecer que estas minhas análises, reflexões e comentários procuram apenas dar indicações de como a criação d'A derrubada do Sarrià foi realizada, não propriamente fornecer a ninguém um manual de leitura. Se imaginamos, em toda criação literária, um leitor modelo ou ideal, sabemos bem que isso é apenas uma instância textual, mais uma!, que não encontra correspondente no leitor empírico, aquele que realmente mete mãos à massa e na obra. As hesitações e os equívocos que estão por trás da criação não aparecem nela, mas podem ser também importantes para alicerçar sua leitura. Da mesma forma, também pode ser importante entender as motivações que estão por trás de elementos que, idealizados ao início, foram finalmente concretizados como parte da criação. Todavia, nada disso substitui nem pode substituir a leitura direta da obra. É através desta que as críticas mais ácidas e os elogios mais generosos poderão ser enunciados com alguma propriedade. Em outras palavras, tudo que escrevi nas linhas precedentes, até aqui, pode ser tranquilamente substituídas por <http://www.managana.org/editor/?community=sarria>. Façam isso!

Recebido: 05 de março de 2017

Aprovado: 05 de maio de 2017