Luiz Antonio Garcia Diniz

CIBERCULTURA, HIPERTEXTO E CIBERCIDADE

Tese apresentada ao Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista, Câmpus de São José do Rio Preto, para obtenção do título de Doutor em Letras (Área de Concentração: Teoria da Literatura

Orientador: Prof. Dr. Álvaro Luiz Hattnher

São José do Rio Preto

2008

SUMÁRIO

INDRODUÇÃO.....pag.8

PRIMEIRO CAPÍTULO

1. CIBERCULTURA.....pag.20

1.1. Cibercultura e totalidade..... pag.22

1.2. Espaço euclidiano e ciberespaço..... pag.31

1.3. Wiki: Desenvolvimento Colaborativo de Conteúdo..... pag.36

1.4. Web 2.0..... pag.38

1.5. Web semântica..... pag.43

1.6. Impacto das tecnologias digitais no nosso cotidiano..... pag.46

1.7. Presenças literárias na cibercultura..... pag.49

1.8. Fanfics..... pag.51

1.9. O duplo contraposto à figura do herói..... pag.55

1.10. Arcabouço construtivo: fanfiqueiros..... pag.59

SEGUNDO CAPÍTULO

2. HIPERTEXTO..... pag.65

2.1. O papel do nó no hipertexto..... pag.70

2.2. Hiperficções, Storyspace e a escola Eastgate..... pag.74

2.3. Construção do sujeito no ciberespaço..... pag.79

2.4. Disrupção na estrutura..... pag.88

TERCEIRO CAPÍTULO

3. CIBERCIDADE..... pag.97

3.1. Cidade moderna, pós-moderna e ciberespacial..... pag.102

3.2. Redes ciberespaciais..... pag.115

3.3. Geografia da rede..... pag.120

3.4. Ciberespaço, cibercultura e literatura..... pag.125

3.5. Signos à deriva..... pag.137

3.6. Sujeito e objeto..... pag.146

3.7. Poética eletrônica sob sua forma de periodicidade..... pag.154

3.8. Oulipo/Alamo..... pag.167

3.9. Interatividade e reatividade..... pag.171

4. ENTREATO..... pag.177

5. BIBLIOGRAFIA..... pag.184

6. PÁGINAS ELETRÔNICAS..... pag.193

7. LISTA DE FIGURAS..... pág.195

INTRODUÇÃO

A Terra é azul! Assim exprimiu-se Gagarin ao observar pela primeira vez a terra vista do espaço em 1961. Logo após, em 1968, foi Neil Armstrong que pisou na superfície lunar: o homem alunissou e andou pela primeira vez nas crateras lunares tanto interpretadas e cantadas durante milênios: acontecimentos que marcaram o imaginário dos anos 60 e 70 do século passado por fatos aparentemente técnicos, mas não desprovidos de poética e abordagem recorrente na literatura popular. Não se pode deixar de ressaltar que foi a primeira vez que a espécie humana pôde ver seu planeta de origem do espaço e a uma distância suficientemente importante para que sua atmosfera coberta por nuvens pudesse produzir o impacto de sua beleza: esfera azulada recortada do negro espacial. Foi, igualmente, a primeira visão do homem do ponto de vista do espaço, permitindo, assim, uma imagem "completa" da geografia terrestre.

Entre a chegada do homem à Lua em 1968 e nossa época caracterizada por novos tipos de navegação, passaram-se apenas quarenta anos. Tempo extremamente reduzido se levarmos em conta a velocidade das pesquisas realizadas nessa área. Desse modo, quarenta anos após a chegada do homem à lua e a aceleração da conquista espacial, entramos, há apenas alguns anos, em outra aventura de descobertas, de questionamentos e de revisão conceitual de antigos paradigmas. Tal aventura, a da navegação no ciberespaço por meio da WWW — dimensão que exploramos atualmente —, foi somente possível a partir de meados dos anos 80, década em que sua disseminação horizontal foi concretamente iniciada mediante a apropriação popular das ferramentas necessárias para a navegação. Ainda assim, é importante lembrar que os primeiros passos no sentido de sua elaboração teórica já tenham sido dados desde a

proposição do *Memex*[1] em 1945, por Vannevar Bush, criador e pioneiro da escrita hipertextual e Ted Nelson, criador dos seus fundamentos teóricos nos anos 60[2].

O homem sempre procurou representar o mundo exterior e, por meio dessa prática, ressignificá-lo. Consideramos que tais representações do mundo e do universo constituem dispositivos de ancoragem, os quais cumprem o papel de "explicar" a vida, seu sentido e seus valores simbólicos. Esse modo de descrição é anunciado nas diversas formas de linguagens às quais o homem recorreu para fins comunicacionais e, nesse sentido, podemos afirmar que a história humana passa necessariamente pela história das elaborações de linguagens. Tais linguagens incidem e retransformam o mundo, o qual, por sua vez, transforma a linguagem.

Nos estudos sobre a comunicação humana podemos recortar pelo menos três períodos que procuram contextualizar a linguagem no tempo e suas conseqüências nas relações estabelecidas entre emissão e recepção das mensagens: a comunicação oral em que o tempo da emissão e da recepção das mensagens é simultâneo, a comunicação escrita, que separa, por meio do objeto escrito, a emissão da recepção, processo que pode durar dias, meses, séculos ou milênios e, finalmente, a comunicação digital, a qual, segundo alguns pensadores, notadamente Pierre Lévy em sua obra *Cibercultura* (1999, p. 14-16), promove uma espécie de "volta" à temporalidade da oralidade, tempo simultâneo de emissão e recepção de mensagens.

É nesse universo que estruturamos nosso estudo: o ciberespaço, local em que determinadas técnicas digito-comunicacionais abriram infinitas possibilidades de reformulação de estar-no-mundo[3], de nos relacionarmos, de buscarmos informações, de negociarmos, de escrevermos, de criarmos, de significarmos e de, por que não?, procurarmos parceiras ou parceiros mediante diversos traços de identificação. É ainda nesse espaço, no

---

[1] Memex, *memory extended*, dispositivo criado por Bush o qual procurava simular o funcionamento do cérebro humano.
[2] Ted Nelson, criador dos termos hipertextos, hipermídia e a Internet atual, embora não seja aprovada por ele, foi das bases do projeto Xanadu de Nelson que encontramos sua origem.
[3] Conferir a esse respeito, a obra de Jameson, *Modernidade singular* (2005) e a de Heidegger, *A época das imagens do mundo* (1979).

campo das artes e da literatura, que o homem recorreu às novas ferramentas oferecidas pela tecnologia digital para aventurar-se pelas novas articulações sígnicas por meio das quais o universo digital se exprime e significa.

De fato, a Internet se afirma para nós, no espaço e portal comunicacional em que as ocorrências literárias encontram local para sua manifestação, e é nessa cidade digital que novos objetos literários e uma nova forma de literatura, se é que podemos isolar e reduzir o fenômeno literário sob o ponto de vista da articulação de signos verbais, estão se constituindo como surpreendentes achados comunicacionais. Não se trata de processos substitutivos, como por exemplo, a substituição de uma literatura pela outra, de uma mídia por outra ou de uma cidade pela outra, mas, sim, de interfaces e novas configurações que demandam refletirmos sobre o modo pelo qual tais signos artísticos e culturais se dão a ver; por conseqüência, cabe analisarmos as estratégias de leitura e de construção textual a partir daquela proporcionada pelo propositor, ou seja, do objeto criado pelo "autor". Nesse sentido, a questão sobre a especificidade desse objeto se impõe como resultado de novos paradigmas operando na construção da cultura a qual propomos estudar: a ciberliteratura e suas ocorrências materiais no ciberespaço.

Como fator essencial para compreendermos essas novas linguagens, pressupomos e vinculamos tais objetos à imensa rede que constitui o ciberespaço e, sob essa ótica, contextualizarmos o "acontecimento" às condições estruturais que permitiram seu surgimento, razão pela qual procuramos abordar a ciberliteratura enquanto resultado de práticas específicas desse universo ou estrutura. Para tanto, recortaremos dentre a multiplicidade de objetos potencialmente importantes inseridos na denominação ciberliteratura três aspectos pelos quais o ciberespaço — dimensão invisível do ponto de vista da "materialidade" do mundo exterior — se articula enquanto estrutura, considerados fundamentais para o nosso trabalho: ciberliteratura, hipertexto e cibercidade.

Nosso estudo, de fato, veio amadurecendo um viés de reflexão em torno de questões de certa forma já iniciadas no trabalho anterior de Mestrado (DINIZ, 2004), a que agora pretendemos dar continuidade. Assim, a ampliação do espaço específico da literatura e suas relações com processos midiáticos estão no bojo de nossas preocupações. Trata-se, portanto, de um domínio que, por sua própria natureza, sintetiza ou busca constelar modalidades diferentes de mídias: escrita, fotográfica, videográfica, entre outras. A cibercultura é considerada aqui como um produto próprio, e que se inscreve estruturalmente na informática, na Internet e na *Word Wide Web* (WWW.) por meio de espaços e elementos tanto de produção quanto de veiculação de produtos culturais disseminados na Rede[4].

Nosso trabalho privilegiou os aspectos culturais e estruturais nos locais em que a ciberliteratura encontra abrigo e espaço de construção e leitura. Algo próximo a uma análise das formas discursivas pelas quais a literatura, nas suas mais variadas expressões, se dá a ver ao mesmo tempo em que oferece modelos construtivos. O resultado estético desses modelos é algo que não consideramos como norteador no nosso trabalho, pois, do ponto de vista de nossa abordagem, o fundamental é entender as estratégias de linguagem cujas construções determinarão significações, e não seus aspectos valorativos.

Reconhecemos que se trata de um objeto de estudo extremamente complexo, considerando seus desdobramentos praticamente infinitos e foi por essa razão que, na estruturação desta tese, privilegiamos unicamente alguns aspectos desse universo, ele mesmo irredutível a compartimentos estanques. Tal complexidade, porém, ao contrário do que poderia parecer, desafia mais ainda o percurso investigativo e vem ao encontro de nosso propósito de problematizar conceitos ou situações instituídas. Na medida em que a relação entre as artes, a literatura e a cidade foi o ponto de partida de nosso questionamento,

[4] Recorreremos à utilização do signo Rede para designarmos as comunicações estabelecidas na Internet, rede mundial de computadores. A expressão Rede está também vinculada à extensão física do ciberespaço e esta relacionada com a quantidade de computadores em rede e nas possibilidades de intersecções relacionais.

procuraremos agora intensificar os aspectos pressupostos nesse diálogo, como a construção sociocultural que se deu na elaboração do que consideramos um momento de passagem entre a modernidade e a pós-modernidade. Tal momento remete ao descentramento das culturas nacionais e a processos de construção de culturas fortemente marcadas pela desterritorialização, as quais, a nosso ver, surgiram provocadas pelo fluxo informacional e físico decorrente da globalização e da difusão pela Internet.

Os novos grupos atuantes e que emergem desse processo vêm afirmando seu questionamento dos valores da modernidade e, embora considerados periféricos, encontraram um lugar de expressão no que nomeamos cibercidade. Acreditamos que a relação entre cultura e cidade[5] passava por seus aspectos físicos ou sígnicos e que, no interior da cultura pós-moderna — meados do século XX e início do XXI — caracterizaram-se pela passagem de tema a suporte (hip-hop), para finalmente culminar na desmaterialização do suporte e sua re-materialização na Internet, cultura marcada pelo conceito de Rede: lugar de encontro e convergência dessas manifestações.

Aos aspectos citados acima referentes à cibercultura e sua manifestação na cibercidade conjuga-se um elemento estrutural que permeia a construção dos objetos digitais, o hipertexto e, nesse sentido, torna-se necessário salientar que ele é em si um objeto de estudo muito denso, o que não impede que possamos entendê-lo por meio de uma contextualização no interior da cibercultura — enquanto produto — e da cibercidade como espaço e território dessa nova cultura. Desse modo, tomamos o partido de conceber a cibercultura em um movimento ao mesmo tempo de confluência e dispersão voluntária inscritas no fluxo informacional (BEY, 2001). Nesse fio condutor, e considerando a cibercultura um objeto constituído por materialidade ainda não assimilada, decidimos, como modo de abordá-la, tomar dentre uma multiplicidade de formas artísticas inscritas nesse universo digital algumas

[5] Tema que abordamos na Dissertação de Mestrado (2004).

expressões literárias no interior da reflexão sobre o hipertexto, se é que podemos nomear de "literário" o conjunto de meios e linguagens utilizados pela tecnologia digital para expressar-se como cultura.

Nesse contexto de estudo, pretendemos examinar as múltiplas possibilidades de criação oferecidas pelas tecnologias digitais, porém levando-se em conta suas limitações. Os conceitos de propriedade autoral (*copyright*) foram no mínimo ameaçados e a própria identidade do livro foi questionada — uma identidade simultaneamente textual e material como define José Afonso Furtado (2002). Uma das singularidades do livro clássico, a de existir como objeto e simbolicamente como fonte de saberes instituídos, está perdendo gradativamente seu lugar e seu sentido; nossas referências relacionadas com a ordem do livro, com a cultura do livro e que se situam em um campo simultaneamente cognitivo, cultural e político, estão sendo repensadas em termos de sua identidade e de centro de conhecimento[6].

Para facilitar a abordagem de um objeto vasto e complexo, recorremos a uma divisão do estudo em três vertentes, cada uma delas correspondendo a uma estrutura que, embora seja apresentada como uma reflexão independente, vincula-se ao conjunto reflexivo. Acreditamos que a análise das tecnologias digitais relacionadas às artes e à literatura implica uma separação metodológica que, se de um lado pode parecer fortalecer a idéia de objetos diferentes, por outro, torna mais compreensível a leitura do que denominamos ciberliteratura, sua ocorrência espacial no ciberespaço e, igualmente, nos dá indicadores de suas interfaces culturais, como elas se movimentam, qual o papel que a tecnologia informacional cumpre em possíveis determinações narratológicas e, finalmente, como esse conjunto de processos estruturais agrupados sob a denominação de cibercultura tornou possível um deslocamento da

---

[6] Ver, a esse respeito, CHARTIER, R. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. Tradução Reginaldo C. C. de Moraes São Paulo: Fundação Editora da Unesp, 1998.

cidade moderna — compreendendo a produção de valores simbólicos e canais de mostra —, para a cibercidade, ponto de convergência dos múltiplos produtos da Rede Mundial de Computadores e dos experimentalismos na Internet.

Para tanto, nossa tese foi elaborada em torno de três eixos principais (**cibercultura**, **hipertexto** e **cibercidade**) que, a nosso ver, compõem um universo interrelacionado: o hipertexto é uma ferramenta e uma criação que se manifesta na cibercultura, assim como a cibercidade é o espaço em que a cultura digital é encenada.

Os capítulos estarão assim divididos:

Capítulo I - Cibercultura

I – Abordagem da cibercultura como um fenômeno aparentemente transformador e modelador do social ou relativo à sociedade. Para estabelecer um percurso temporal que localize a cibercultura na história, é necessário recorrer aos produtos culturais gerados por ela, notadamente a poética digital, as comunidades criadas na Rede, as experimentações literárias e as hiperficções, que, a nosso ver, não podem ser confundidas com produções culturais que são simplesmente digitalizadas e colocadas na Rede, como por exemplo, os livros eletrônicos (*e-books*) e a literatura *cyberpunk* que se oferece, sem esquecer toda a trajetória da literatura de ficção científica, à abordagem do universo ciber contextualizando-o nas referências contemporâneas, como, por exemplo, o *Neuromancer* (1984), de William Gibson, e *Islands in the Net* (1988) de Bruce Sterling, entre tantos outros autores que focaram suas narrativas no imaginário do ciberespaço.

Capítulo II - Hipertexto

II – Analisar, a partir de conceitos e estudos realizados por pensadores como George Landow (1990, 1992), Pierre Lévy (1999), Jean Clément (2004) e Marshall McLuhan (1967), a noção de hipertexto para compreendê-la no bojo das reflexões elaboradas por esses autores; apreender a dimensão cultural do desenho das formas arquitetônicas que caracterizam suas interfaces e, analisar, igualmente, como a própria estrutura hipertextual condiciona e determina o que denominamos sujeito digital.

No estudo das hiperficções, procuramos conceber a relação que elas estabelecem com o hipertexto, e de que estratégia literária se utilizam para que um texto na Internet seja mais que um texto "interativo" e se torne, de acordo com as reflexões contemporâneas, um real hipertexto hiperficcional. Finalmente, buscamos aprofundar a reflexão que o hipertexto impõe à literatura contemporânea como novo paradigma — não excludente — indicando como as duas formas coexistem e se afirmam pelas suas especificidades.

Capítulo III - Cibercidade

III - O terceiro eixo que abordaremos e que norteia nosso estudo é o conceito de Cidade virtual. Seria legítimo pensar que houve, a partir do final do século XX, um deslocamento da cidade geográfica para a cidade virtual ou cibercidade, processo possível graças aos elementos facilitadores criados a partir da disseminação dos computadores pessoais, que possibilitaram um novo lugar para a arte e a literatura: aplicativos para processamento de textos, criação de imagens, animações vetoriais, editores de vídeo e áudio enfim, toda a tecnologia necessária para a criação das chamadas hipermídias.

Nosso propósito é analisar de que maneira estão se estruturando as novas práticas de leitura e de produção textual nas formas literárias chamadas de hiperficção e procurar, mediante um estudo aprofundado, discutir o processo pelo qual as mídias têm levado a uma transformação do leitor/receptor. Visto que a arquitetura textual na cibercultura acaba por estruturar um sujeito inscrito nesse universo, sujeito por nós considerado enquanto produto de práticas, outro objetivo é refletir sobre a modelização do sujeito digital relacionada com as novas leituras que estabelecemos com as mídias emergentes, sobretudo aquelas diretamente veiculadas pela Net e por meio do computador pessoal.

Capítulo IV – Entreato

Algumas considerações sobre os desdobramentos do trabalho: enfim, como conclusão é uma palavra forte demais, procuramos dar a idéia de um processo em ato, o final, o entreato, é somente uma parada momentânea, espaço reflexivo que indica caminhos de continuidade de nossa pesquisa.

Dados complementares

As fontes de pesquisa utilizadas neste trabalho se constituíram de livros de pesquisadores que trabalham com o hipertexto e a cibercultura, artigos em revistas, assim como os textos disponibilizados na Rede que abordam o assunto em pauta. Assim, no Canadá, os estudos relacionados à nossa pesquisa, como os desenvolvidos pela *Écoles des Arts Visuels e Médiatiques*- UQÀM (Escola de Artes Visuais e Mediáticas), particularmente o *Groupe de Recherche em Arts Médiatiques* dirigido por Louise Poissant, foram muito úteis, potenciado pelo estágio de doutorado nessa mesma universidade. Além desse estágio,participamos de um

projeto sobre conceitos relacionadas na UQÀM, MediaWatch. Os estudos canadenses nesse domínio foram fundamentais para nosso estudo tendo em vista a elaboração teórica desenvolvida na Universidade do Québec em Montreal. Pierre Lévy desenvolve igualmente um projeto voltado à elaboração de um hipertexto coletivo. As reflexões de Jean Clément sobre hipertexto na Université de Paris-VIII é um material que nos foi de grande apoio. No Brasil temos, na Universidade Federal de Santa Catarina, o Nupill (Núcleo de pesquisa em literatura e informática), dirigido por Alckmar Luiz dos Santos. Na Universidade Federal da Bahia o grupo de Ciberpesquisa e de Cibercultura dirigido por André Lemos, Virtus (UFPe) e Ciberideia (UFRJ). Além dessas referências, que foram ampliadas no decorrer da pesquisa, procuramos dialogar com um número representativo de sítios na Net, desde Hackers, até grupos minoritários que se exprimem em sítios específicos e contribuem para a resistência cultural e para a elaboração desse grande texto coletivo proposto, entre outros, por Pierre Lévy.

Sem dúvida este trabalho coloca em jogo conhecimentos específicos que remetem a áreas tão diversas como a matemática, a física e a filosofia, assim como suas aplicações na informática, notadamente na programação e, para tanto, solicita a recorrência a algumas dessas áreas, tornando nossa investigação mais complexa. No entanto, o não-conhecimento aprofundado desses saberes não comprometeu nossa abordagem de conteúdos nos campos da física e matemática: quando necessário, pedimos ajuda técnica junto a profissionais competentes especificamente nos domínios citados.

CAPÍTULO I

1. CIBERCULTURA

Máquinas escrupulosas

> Os computadores não "sabem" o que as imagens significam, mas eles nunca desistem, trabalham 24 horas por dia e não são tão inescrupulosos quanto as pessoas. Em última instância, nenhum cérebro humano, nenhum planeta cheio de cérebros humanos, poderia catalogar o oceano escuro e em expansão de dados que produzimos. Em um futuro auto-organizado pela "folksonomy[7]", poderemos nem ter palavras para o tipo de classificação que estará ocorrendo; como as verificações matemáticas com 30 mil etapas, ela poderá estar além da compreensão. Mas permitirá buscas vastas e incrivelmente poderosas. Não surfaremos mais com as máquinas de busca. Faremos arrastão com as máquinas de significado.
>
> Bruce Sterling

Definir a cibercultura mostra-se tarefa árdua, todavia necessária se almejarmos delinear um espaço de pesquisa, um *corpus*, ou uma cultura em que, longe de delimitar fronteiras territoriais e promover a exclusão da chamada cultura do impresso, veio se instalar de modo permanente e se afirmando, senão de modo complementar à outra citada acima, pelo menos como uma das construções discursivas mais importantes da contemporaneidade.

Nossa opção pela abordagem desse sujeito tão controvertido constituiu-se primeiramente na explanação dos diversos conceitos elaborados por autores que se debruçaram sobre esse estudo (Pierre Lévy, André Lemos, George Landow, Michael Beneditk

---

[7] Está acontecendo uma revolução na arte e na ciência da categorização, e seu nome é "folksonomiy" (algo como gentenomia), termo inventado pelo arquiteto da informação Thomas Vander Wal. A "folksonomy" se parece com a taxonomia, a maneira tradicional de impor uma estrutura à pujante confusão da realidade crua. Por exemplo, o ser humano conhecido como Thomas Vander Wal poderia ser taxinomizado como reino Animalia, filo Chordata, subfilo Vertebrata, classe Mammalia, subclasse Eutheria, ordem Primata, subordem Hplorini, família Hominidae, gênero Homo, espécie Sapiens. (...) Uma "folksonomy", por outro lado, surge espontaneamente enquanto os usuários da Internet encontram uma informação, pensam no que ela significa e a rotulam com palavras descritivas. Então um software torna a informação acessível por meio de uma simples busca por palavra-chave. Os resultados não são definitivos ou científicos mas podem ser úteis (STERLING, 2005).

e Manuel Castells, entre outros) e, em um segundo momento, na análise dos três pontos citados: cibercultura, hipertexto e cibercidade.

Um aspecto a ser assinalado é a existência da cibercultura em um meio físico determinado, a saber, a Internet e suas aberturas apontadas a conteúdos diversificados. É no ciberespaço que a cibercultura encontra seu médium mais adequado: uma interface que aciona dispositivos estruturais e pulsionais levando-nos às fontes informacionais de nossa escolha. Estas podem ser de origem as mais diversas, como por exemplo, pesquisas geográficas, poéticas, literárias, científicas, dados em geral, comunidades voltadas a particularidades socioculturais, comunidades focadas em uma determinada sexualidade, enfim, toda uma gama flexível em que, quase obrigatoriamente, encontraremos espaços de convergência identitária.

Optamos por privilegiar mais os aspectos construtivos da cibercultura, apontando para um mapeamento das ocorrências no ciberespaço, do que a análise de objetos fundamentada em julgamentos de valor estético, até porque a dita "qualidade" literária ou poética, enquanto prática da crítica cultural, se constitui em um conjunto de efeitos de superfície essencialmente conjunturais que nosso objeto de estudo — por se tratar de algo em construção e em constante mutação — não pretende abordar ou aprofundar. Daí a ênfase colocada nas estruturas funcionais e físicas desses construtos e, igualmente, nas funções matemáticas que orientam a formação e constituição de sujeitos. Todavia, não se trata de determinismos ou pré-determinismos estruturais, mas, sobretudo, de apreender as razões pelas quais o sujeito literário se manifesta sob a égide de estruturas interfaceadas por algoritmos. Em outras palavras, trata-se de enfatizar as condições dadas, os aspectos que condicionam a cibercultura, porém não a determinam, como ressalta Lévy (1999).

1.1. **Cibercultura e totalidade**

Pierre Lévy (1999) propõe, em seu ensaio sobre a cibercultura, uma hipótese norteadora de suas reflexões: aquela que considera que a cibercultura expressa uma nova forma de universalidade, ainda que não totalmente desvinculada de outras propostas que a antecederam. Tal proposta se ampara nas seguintes considerações: a) ela se constrói sobre a indeterminação de um global qualquer, b) como nas antigas sociedades orais, as mensagens, enquanto forma de se "fixarem" e manterem uma validade universal independentemente do contexto no qual forem enunciadas, recorreram a uma sistematização pretendendo, dessa forma, suprir diferenças temporais e culturais de sua recepção. Essa universalidade se expressou, então, sob a forma de mensagens universais, como por exemplo, a religião, as ciências e os direitos do homem, o que produz, segundo o autor, um universal "totalizante", procedimento redutor criado pela operação de achatamento de sentidos gerados pela escrita estática. É preciso considerar que Lévy enfatiza a recepção deslocada no momento da emissão de mensagens e de sua recepção, o que implica contexto lingüístico e sociocultural, entre outros. Porém, esses problemas teóricos, ainda segundo Lévy, foram superados na medida em que a cibercultura trouxe de volta mecanismos que trazem a co-presença das mensagens de volta, ou seja, a simultaneidade da emissão e da recepção — à semelhança das sociedades orais, porém, dessa vez, com características e especificidades distintas: a nova universalidade existe fora (independente) da auto-suficiência dos textos, gerando, na recepção, uma cadeia de significações. Assim, a construção de uma sociedade em rede se daria mediante uma interconexão das mensagens, dinâmica possível graças à comunicação permanente que as comunidades emissoras e receptoras mantêm entre si.

Para que a reflexão de Lévy se torne compreensível, é necessário entender uma discussão que remonta ao início do século XX. Para tanto é necessário contextualizá-la, mesmo que de forma bastante sucinta.

O século passado foi marcado por discussões que problematizavam conceitos como sociedade livre e democrática sem o controle repressivo estatal e, nesse contexto, o conceito de totalidade, foi desde Hegel, o ponto de partida para compreender o conjunto das sociedades nas suas particularidades. A totalidade era então definida do ponto de vista da dimensão do humano na sua representação do social, processo que provocou o surgimento de novas utopias (modernas) na ficção, na teoria política e nas suas críticas: Aldous Huxley e George Orwell são exemplos emblemáticos de escritores cujas obras acenaram para perspectivas utópicas ou realizaram uma crítica ao totalitarismo. Conjugavam-se às questões literárias e teóricas as propostas políticas — em guisa de respostas — polarizadas de um lado, em torno do projeto da democracia ocidental e de outro, na solução socialista e comunista embasadas nas análises de Marx e Engels sobre o funcionamento do capital, dos regimes capitalistas, dos modos de produção, da infra-estrutura econômica, da superestrutura sociocultural, enfim, teorias marcadas por dualismos situados entre a esfera econômica e a cultural.

Uma das formas, ou a forma, de escapar aos determinismos contidos nessas propostas foi a recorrência à dialética que, apressadamente, "resolvia" os conflitos nos seus movimentos mediante superações progressivas. Assim, quando o pensamento de Lévy aborda o conceito de totalidade do ponto de vista de uma correspondência à real dimensão humana, configura-se, de certa forma, uma tentativa de superar os limites conhecidos das teorias e práticas acima citadas pelos viés da cibercultura, a qual representaria novas formas de socialização a existirem fora da mercantilização do humano e, desse modo, de sua alienação.

Acreditamos, por um lado, que a questão que subjaz ao pensamento de Lévy está vinculada à sua visão de mundo utópica e humanista e, por outro, sua tentativa de "salvar" o

projeto universal moderno o conduz à recorrência a argumentos do tipo “há, sim, uma totalidade, porém não universal ou universalizante”. O que encontraremos são pequenas “totalidades” representadas pelas comunidades em rede e, no entanto, embora elas existam em contínua comunicação, não ambicionam nenhuma “grande” totalidade. Dito de outro modo, essa totalidade, representada por cada comunidade, é “intotalizável”. A pertinência dessa digressão do pensamento de Lévy é importante, na medida em que suas idéias re-problematizam aspectos que podem sugerir e dar cobertura à idéia de uma nova utopia moderna com roupagens cibernéticas a qual, sob essa ótica, fundamentalmente, não difere das do passado, a não ser, é claro, pelas formas comunicacionais que potenciaram a transmissão e recepção de sinais.

Nesse sentido, vale lembrar a reflexão de André Lemos (2003) sobre os pessimistas e otimistas, à semelhança de Umberto Eco com seus “apocalípticos” e “integrados”. O que importa, segundo Lemos, é evitar uma visão de mundo que seja utópica ou distópica e privilegiarmos uma reflexão que dê conta das vulnerabilidades, das negatividades e potencialidades das tecnologias contemporâneas, focando nossas preocupações em uma fenomenologia do social.

Partimos do pressuposto de que para entender a cibercultura é necessário apreender seu local de ocorrência, o modo como esse “lugar” foi construído, como seriam suas formas construtivas, enfim, como o ciberespaço é elaborado e qual sua materialidade física e cultural que abrangemos conceitual e semanticamente como cibercultura.

Michael Benedikt (1992) nos propõe uma definição de ciberespaço que consideramos importante constar neste estudo. Empreenderemos, assim, a explanação de dois dos pontos mais importantes extraídos de sua concepção.

O Ciberespaço pode ser definido como a globalidade dos sistemas de conexão e criação operada por computadores em fluxo contínuo, gerada por computadores, sob a forma

multidimensional, de realidade artificial ou “virtual’. Nessa(s) realidade(s), cada computador cumpre o papel de janela, em que ouvimos e observamos objetos na verdade constituídos de dados, ou seja, de pura informação. Tal cenário de informação deriva em parte das operações realizadas no mundo físico, dito natural, mas na maior parte deriva, como resultado concreto, do imenso tráfico de informações que constitui a empresa humana em ciências, artes, negócios e cultura.

Conseqüentemente, as dimensões, eixos e coordenadas do ciberespaço não serão semelhantes ao meio ambiente “natural” e gravitacional. Esses aspectos serão entendidos como valores (dados) informacionais, concebidos no sentido de uma orientação e navegação otimizada para a entrada e saída de dados (BENEDIKT, 1992, p.122-123).

Assim, para a criação de interfaces suscetíveis de representarem o mundo no ciberespaço são construídas arquiteturas, cartografias, gráficos de tráficos informacionais, mapas, enfim, metáforas cumprindo o papel de facilitar nossa inserção, nossa localização geográfica e outras formas de estar no mundo ciberespacial de maneira mais confortável possível. Não é difícil imaginar como essas metáforas foram construídas: nossa própria percepção está vinculada a uma possível localização no mundo (planeta) e no universo, este ainda não definido quanto à sua extensão e bordas. Uma possível saída para essa impossibilidade e uma tentativa de solucionar essa “coisa”, essa insolubilidade, foi conceber um sistema dentro de um sistema: por exemplo, universos existindo de forma relativamente autônoma fora do nosso universo, os quais “existiriam” no exterior de outras fronteiras à semelhança de uma caixa de bonecas russas. Mas, a expansão desses mundos não se produziria unicamente de dentro para fora ou de fora para dentro, e sim por meio de conexões estabelecidas a partir de determinados pontos (elos) que apontariam para outros pontos em um processo de arborescência, termo utilizado por Deleuze e a ser explicado mais adiante.

A imagem abaixo representa redes em conexão: cada ponto que se abre de forma arborescente constitui-se como intersecção das vias informacionais apontando, abrindo e conectando-se a outros “centros”. O núcleo central é um local em que o cruzamento de múltiplos centros informacionais torna a leitura mais difícil e representa igualmente uma zona de tráfico intensa.

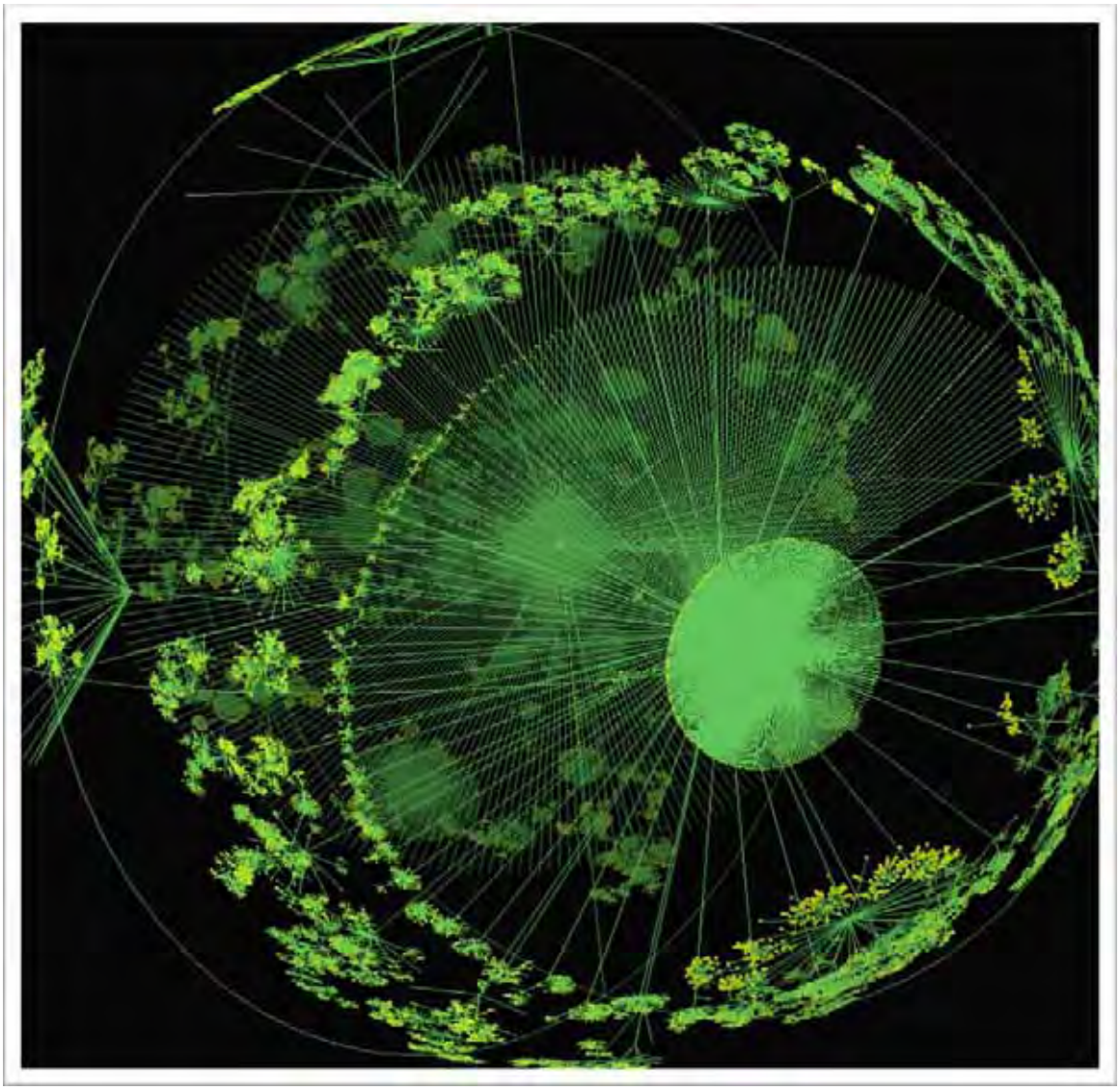


Figura 1

Vale lembrar aqui o estudo de Deleuze (1995) sobre as relações entre sistema rizomático e arborescente. O primeiro conceito, assim como o segundo originário da botânica,

procura demonstrar a autonomia de um rizoma em relação à sua origem. Se cortarmos (isolarmos) um bulbo, ele criará outro sistema a partir de si próprio. Nesse sentido, contrariamente ao sistema arborescente, ele é um organismo independente sem precisar de elos para se reproduzir. Já o sistema em arborescência, como o signo que o designa indica, é um sistema parecido com uma árvore, composto de uma raiz, de um tronco e uma formação em galhos que se desdobram em ramificações, sempre dependentes da sua origem. Nesse sentido, cada intersecção estaria condicionada a um ponto originário de onde, pouco importa em que lugar da relação estivermos, seria sempre possível retornar por caminhos conectados ao ponto de partida.

É a partir desses modelos que arquitetos, engenheiros, matemáticos, comerciantes, escritores e criadores se instalaram no ciberespaço. Este, por sua vez, foi criado para que o homem pudesse povoá-lo, pudesse percorrê-lo e navegá-lo sem os problemas "físicos" vinculados às distâncias e ao tempo.

A figura abaixo representa a estrutura de um aplicativo capaz de rastrear os usuários de grupos de servidores de correio eletrônico (*e-mail*). Essa representação gráfica é evidentemente metafórica e ilustra, bastante bem, um exemplo de rede conectada e espacializada em um universo que não tem um começo e tampouco fim. A idéia é a criação de cartografias para cada sistema ou rede informacional.

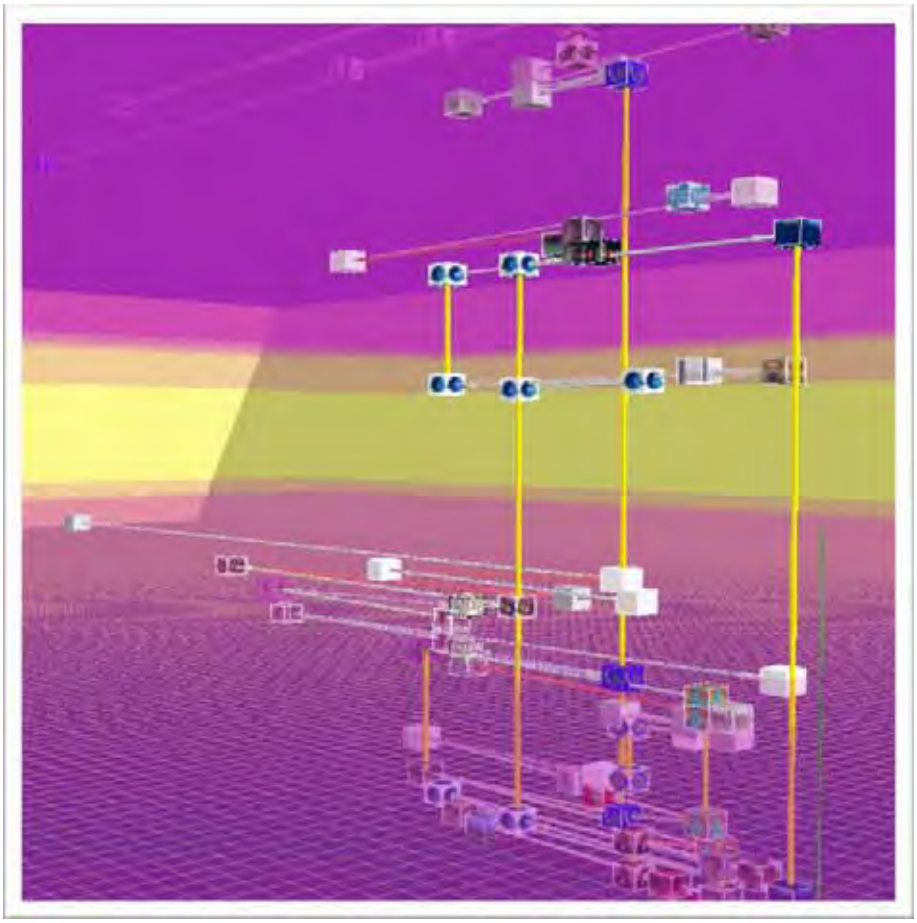


Figura 2

Nossa preocupação maior é mapear — insistimos neste aspecto — mesmo que não exaustivamente, como as artes e a literatura, sob a forma de ciberliteratura, se expressam no ciberespaço, como se dá a construção dessas linguagens e como produzem sentido; objetivamos, ainda, mostrar como os compartimentos estanques que estruturam nossa história e, notadamente a história das artes, dividiram a criação em linguagens: a escrita, a verbal, a imagética, a sonora. Tal divisão veio no bojo da cisão dos sentidos realizada pela partilha dos saberes em linguagens. É como se cada sentido correspondesse a uma linguagem e a uma percepção isolada, ou como se houvesse uma cindibilidade possível na recepção perceptiva. Se, de certo ponto de vista, as tecnologias sempre buscaram mimetizar as funções humanas,

tanto produtivas, quanto receptivas, acreditamos que hoje, no que se refere aos processos de imersão, as tecnologias até então construídas na divisão dos sentidos[8] retomaram a tridimensionalidade ou a multidimensionalidade como referência na construção dos artefatos reprodutores de ondas sonoras, como por exemplo, o aparelho conhecido com o nome de *Home Theater*.

É necessário salientar que nas salas de cinema IMAX[9] o som, além de ser circular, como em alguns *homes-theater*, é igualmente multidimensional: as fontes de emanação sonoras são situadas em todos os pontos possíveis pelos quais o som é passível de ser captado. O "som" ou as ondas sonoras são captadas tanto pelos ouvidos, quanto pela vibração produzida no nosso corpo, o impacto físico provocado pela "chegada" ou "entrada" nos nossos canais perceptivos gera sensações novas, ou melhor, ampliadas, do que em princípio já conhecemos, ainda que de forma reduzida pela capacidade e pela fôrma da tecnologia do século XX. Isso significa que as tecnologias ao mesmo tempo em que liberam novas possibilidades de construção de sentidos e representações simbólicas, embotam ou moldam nossas capacidades perceptivas alinhando-as à performatividade tecnológica. O sistema IMAX, desenvolvido no Canadá, além das qualidades sonoras citadas acima alia uma qualidade de imagem em três dimensões de altíssima resolução, com tela de 16 metros de altura por 22 de largura, o que contribui para a sensação de imersão que nos leva a querer "tocar" os objetos mais próximos criados pela ilusão tridimensional. Som circular e uma

---

[8] Vale lembrar o áudio estéreo, algo historicamente recente, que na verdade separou o áudio correspondendo aos nossos receptores de som, partindo é claro, do princípio de que eles se restringem aos dois ouvidos (bidimensional), e não como uma união de receptores, considerando o próprio corpo enquanto receptor e inserido em um ambiente sonoro, cujas fontes de produção de som provêm de todas as direções possíveis, considerando sempre o corpo como receptáculo.

[9] IMAX, considerado como o mais performático dispositivo de reprodução de imagem e som, foi elaborado por meio de um formato do retrato de movimento com a capacidade para um tamanho maior e uma definição mais desobstruída em relação aos sistemas conhecidos. Foi desenvolvido pelos Canadenses, a IMAX Corporation. Ressalta consideravelmente a definição da imagem empregando a capacidade total da película (70mm com 15 perfurações por fotograma - 10 vezes maior do que o padrão). O resultado é um filme com claridade e resolução absolutamente admiráveis, isto, combinado com um sistema de som de seis canaletas, resultando em uma indução imersiva de alto nível (http://www.tech-faq.com/lang/pt/imax.shtml).

tridimensionalidade de alta resolução é o que encontramos como dispositivo popular imersivo mais desenvolvido.

Essa digressão sobre o processo tecnológico de construção buscando mimetizar os receptores humanos tem como escopo demonstrar que a forma histórica pela qual representamos o mundo acompanha não a tecnologia, como levianamente poder-se-ia pressupor, mas o contrário tanto mais persuasivo: as tecnologias acompanham uma construção histórica dos sentidos e da sedimentação dos saberes acadêmicos. Tais saberes foram colocados em questão por uma mudança paradigmática operada pela informática, ela própria elaborada como "necessidade" e como contingência.

Do mesmo modo que dimensionamos o mundo sob a luz de ciências já superadas historicamente como, por exemplo, no uso cotidiano da expressão "o pôr do sol", revelando um conhecimento estruturado pela teoria geocêntrica (Aristóteles e Ptolomeu) anterior a Galileu (1564-1642) que defendia o heliocentrismo desenvolvido por Copérnico, recorremos atualmente a determinados saberes para a elaboração tanto de ficções ou obras artísticas que abordam o ciberespaço ou em que o espaço de representação se dá nesse universo, quanto nas construções teóricas que procuram explicar suas estratégias construtivas. Assim, é oportuno delinearmos alguns conceitos sobre o espaço e suas representações, sobretudo no que se refere às mudanças ocorridas na migração do espaço euclidiano para o ciberespaço, lembrando que Euclides viveu entre 360 a.C. e 295 a.C.

Posto que a tendência representacional seja em geral, pelo menos inicialmente, pontuada por tentativas de simular o ciberespaço inscrito na dimensionalidade euclidiana, torna-se importante apontar como se dá essa relação que busca explicar e dimensionar o mundo.

1.2. **Espaço euclidiano e ciberespaço**

> Por *episteme* entende-se, na verdade, o conjunto das relações que podem unir, em uma dada época, as práticas discursivas que dão lugar a figuras epistemológicas, a ciências, eventualmente a sistemas formalizados; o modo segundo o qual, em cada uma dessas formações discursivas, se situam e se realizam as passagens à epistemologização, à cientificidade, à formalização; a repartição desses limiares que podem coincidir, ser subordinados uns aos outros, ou estarem defasados no tempo; as relações laterais que podem existir entre figuras epistemológicas ou ciências, na medida em que se prendam a práticas discursivas vizinhas mas distintas
>
> Michel Foucault (Arqueologia do saber, 2000)

Assim, na leitura euclidiana relacionada às dimensões dos objetos, temos três eixos indicando linhas dimensionais: 1ª, 2ª, e 3ª dimensão, (X, Y, Z) ou (X *x* Y = Z). Quando conjugamos o tempo nessa relação objeto/ação, encontramos uma quarta dimensão. É o que denominamos espaço euclidiano.

Ora, na metáfora[10] utilizada para a edição de vídeos multilineares há uma correspondência relacionada a cada linha temporal utilizada no aplicativo específico para esse fim, apontando para cada temporalidade indicada pelas linhas uma dimensão determinada. Assim, se houver, por exemplo, doze linhas na linha do tempo, (*timeline,* metáfora de progressão histórica) haverá, por conseqüência, doze dimensões sugerindo objetos, pessoas e narrativas em dimensões simultâneas e, ao mesmo tempo em que estruturalmente autônomas, elas se colocam semanticamente interligadas. Dito de outro modo, há simultaneamente uma relação espaciotemporal e semântica da espacialização. A sobreposição dessas dimensões já indica, de certo modo, como o ciberespaço é construído. Seria legítimo afirmar que a equação

[10] Metáfora: A metáfora é utilizada pela informática no sentido de interface, quer dizer, a criação de uma ponte comunicacional suscetível de representar um espaço de diálogo compreensível em escala global, supondo-se que o global seja o mundo ocidental.

que corresponderia a uma representação do ciberespaço seria concebida dessa forma: *x, y, z* e *n,* com *n* vinculado e relacionado às variáveis possíveis de uma relação dimensional.

Na trilha da reflexão sobre a qualidade do espaço no ciberespaço, o artigo de Álvaro de Andrade[11] (2006) desenvolve um trabalho investigativo sobre conceitos como multimídia, linearidade, multi-linearidade, aplicativos multi-sensoriais, metáforas deslocadas da cultura do impresso para os ambientes computacionais, enfim, um pensamento que é produto de práticas indissociáveis: a do fazer artístico e a do fazer teórico. Nesse sentido — a combinação de duas práticas — sua reflexão nos é de grande ajuda, sobretudo no que se refere à composição dos eixos às vertentes analíticas que permeiam a criação do pensamento brasileiro relacionado aos ambientes computacionais.

Sempre houve na história das artes uma conjugação dialógica entre a reflexão e a prática artística; acreditamos, porém, que a cultura digital mais intensamente solicita e pressupõe esse diálogo. A esse respeito citaremos três exemplos dessa prática encontrados na língua portuguesa: Alckmar Luiz dos Santos, Pedro Barbosa e Álvaro de Andrade. É do último que recuperamos um pensamento articulado sobre as similitudes entre o cérebro humano e a estrutura funcional dos computadores. É em seu ensaio "A oitava arte: a arte da imaginação" (2006), que se estabelecem os paralelismos entre cérebro humano e computadores, propiciando-nos uma tomada de suas fontes teóricas para reforçar os aspectos que o autor salienta a partir de outro pensador importante na área da neurociência, Antonio Damásio (1994) apud Álvaro Andrade (2006):

> O processo a que chamamos mente é um fluxo contínuo de imagens, muitas das quais se revelam logicamente interligadas. O fluxo move-se para a frente no tempo, depressa ou devagar, de forma ordeira ou sobressaltada e, algumas vezes, avança não apenas numa seqüência, mas em várias. Outras vezes, as seqüências concorrem, convergente ou

[11] http://www.ciclope.art.br/pt/text/aarte.php

> divergentemente e, algumas vezes sobrepõem-se. O pensamento é uma palavra aceitável para traduzir tal fluxo de imagens[12].

O tempo e o espaço, como foram acima formulados, são estruturas que o cérebro representa por meio de imagens seqüenciais, multiseqüenciais e em tempos diferidos. Desse ponto de vista, a linearidade temporal correspondente a uma só dimensão não existe na realidade física do cérebro humano; logo, o computador, dispositivo criado à sua semelhança, não poderia, evidentemente, reproduzir formas que não correspondessem a uma representação mais próxima do que poderíamos chegar (por enquanto) ao real funcionamento do cérebro. Razão pela qual as novas interfaces produzidas pelos aplicativos mais recentes tendem a contemplar (fisicamente) possibilidades representativas relacionadas aos inúmeros movimentos produzidos pelo cérebro humano em sua tarefa de representar, organizar e produzir imagens.

A figura abaixo exemplifica esse conceito em uma interface de edição de vídeo. No caso mostrado, temos quatro linhas de tempo relacionadas a imagens e outras quatro relacionadas à duração do áudio. Poderia haver cem linhas temporais indicando cem dimensões simultâneas e sobrepostas na metáfora do aplicativo. O movimento sócio-histórico que vai da construção e representação do espaço euclidiano para o ciberespaço é fundamental para apreendermos a representação do espaço no ciberespaço e igualmente nos textos ou construtos literários, que já não se alinham a uma só ação em um só espaço narrativo.

[12] Conferir a esse respeito o artigo de Andrade em http://www.ciclope.art.br/pt/text/aarte.php

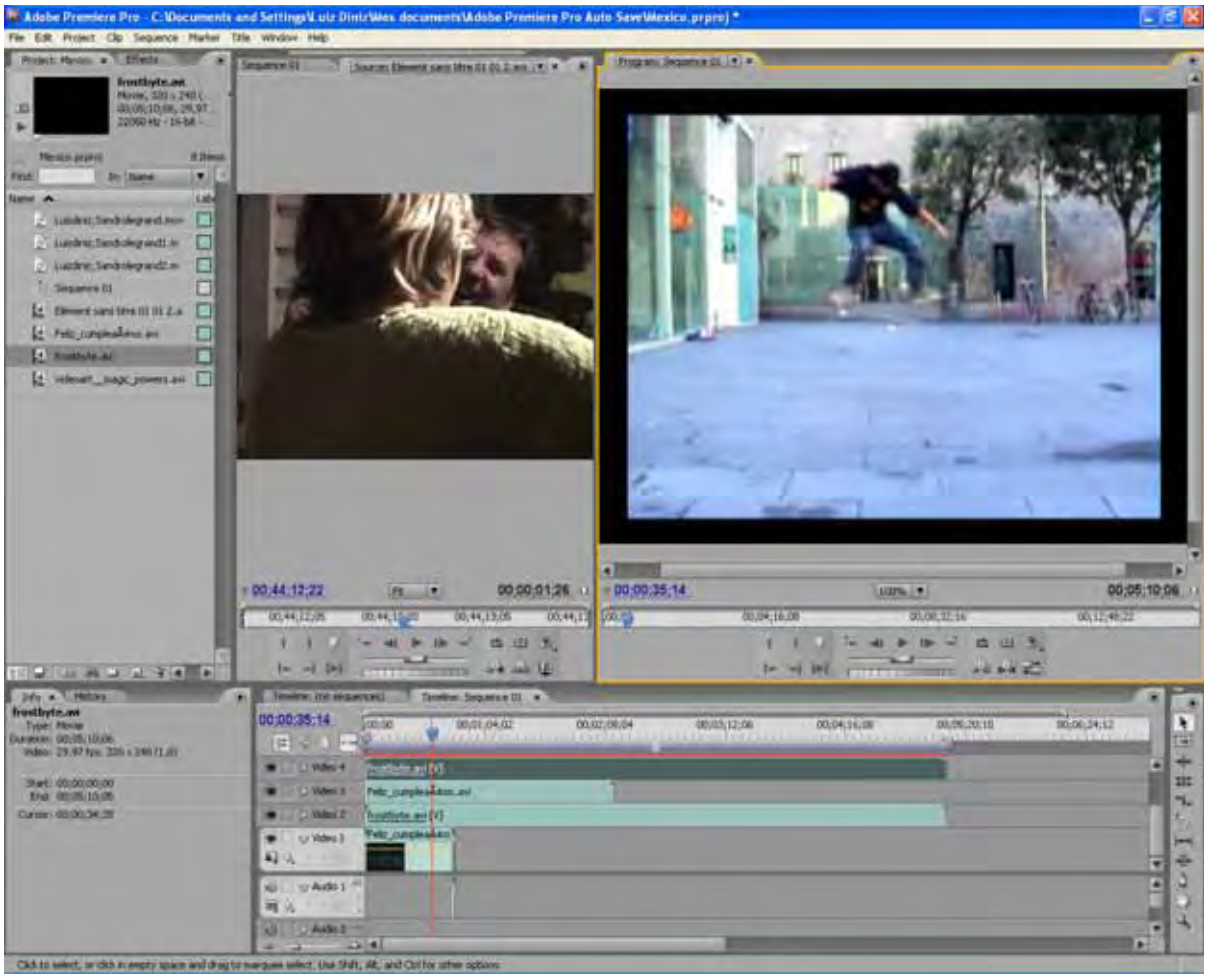


Figura 3

Quando se trata vídeo interativo, processo técnico realizado em outro aplicativo (*Flash*, por exemplo), as possibilidades de sincronia, simultaneidade e interatividade múltiplas são ampliadas, fator que concorre para que as leituras textuais entre as dimensões temporais possíveis aumentem potencialmente em relação à manipulação do leitor, o qual se torna, assim, co-autor da nova ordem textual. Álvaro Andrade, entre outros autores, considera que os conceitos de autoria, mesmo que sob sua forma de co-autoria, não são operacionais no que se refere à essa questão. Entretanto, o que nos parece necessário salientar é que se houve realmente uma mudança em nível da episteme; se a mudança tecnológica contemporânea transformou as relações entre arte, ciência e sociedade, na trilha do pensamento foucaultiano

(2000), então, são de certo modo compreensíveis as tentativas de questionar considerações pertencentes à episteme precedente, provocando, nesse sentido, adequações lingüísticas e conceituais que situem novos conceitos pelo viés do questionamento dos antigos.

Por todas essas razões, interrogar-se sobre as formas que a cibercultura agencia no ciberespaço solicitam uma reflexão sobre a qualidade do espaço tanto físico quanto cultural nas representações contemporâneas pós-industriais. Assim, a construção do espaço euclidiano no que se refere às culturas pode ser colocada dessa maneira: a identidade da cultura histórica pode ser considerada como o produto das conexões entre as diversidades antropomórficas das diferentes regiões do planeta e as variedades espaciais em que situamos essas conexões — regiões, países, continentes, ilhas, enfim, cada espaço marítimo ou terrestre mapeado, localizável em um mapa. Desse ponto de vista, a identidade da cultura é construída de tal forma que, a rigor, poderemos considerar ter sido ela elaborada para ser "lida" em um mapa; é o que Serres apud TOMAS, p. 34, 1993, aponta como mapa identificatório e, por extensão, o mapa cultural, sob esta ótica, estaria vinculado ao mapa desses homeomorfismos.

Serres apud TOMAS (1993, p.34-35), considera que o corpo, do ponto de vista biológico, trabalha no espaço euclidiano, mas é limitado por essa ação. Já as outras percepções são vividas e experimentadas de outras formas, assim, ele vê em um espaço projetivo, toca, acaricia e sente no espaço topológico, padece em outro, ouve e comunica em um terceiro e assim por diante, até onde se deseja ir. Acreditamos que a caracterização dessa forma de abordar a percepção é útil essencialmente para dar conta das especificidades perceptivas do ponto de vista dimensional, mas não de conceitos como percepções sincrônicas ou aspectos sinestésicos que, a nosso ver, estão mais próximos da mecânica perceptiva do ciberespaço.

Vale lembrar a definição de Roy Ascott e seu conceito de percepção no ciberespaço, por meio do neologismo *cibercepção*. Segundo Annick Bureaud em " Pour une typologie de

la création sur Internet" (1998) Roy Scott define a *cibercepção* como uma forma perceptiva ao mesmo tempo física e mental, não mais condicionada aos limites de nosso corpo, mas aumentada (ampliada) pelo e no ciberespaço e, igualmente, pela relação estabelecida entre nosso corpo e o ciberespaço (interespaço), sendo a telepresença uma de suas grandes expressões.

Assim como a multilinearidade é aspecto funcional do cérebro humano, nas propostas hipertextuais elaboradas para a criação da hiperficção, o espaço da narrativa torna-se igualmente multilinear. Retomaremos ao longo deste trabalho — notadamente no capítulo destinado à reflexão sobre o hipertexto — a análise da construção do texto hipertextual com o auxílio gráfico do aplicativo *storyspace*, que serviu de ferramenta para os escritores da chamada geração *Eastgate*.

Do mesmo modo que há um esforço de reformulação de conceitos, comportamentos e formas artísticas processando-se no ciberespaço, a produção do conhecimento e sua partilha estão sendo revistos. É o caso do aplicativo Wiki, ferramenta fundamental para a compreensão das novas tecnologias de informação e participação.

1.3. **Wiki**[13] - Desenvolvimento Colaborativo de Conteúdo

Dentre os aspectos positivos a serem considerados no âmbito da cibercultura, um dos mais conhecidos pela população é a informação compartilhada pelo aplicativo *wiki*. Um dos exemplos de práticas mais significativas da utilização do *wiki* é a Wikipédia, enciclopédia

[13] Wiki significa "rápido" em havaiano.

colaborativa em que o usuário pode tanto interferir no conteúdo publicado, quanto inserir artigos que serão conectados a outros elos formadores da rede enciclopédica. A idéia de um coletivo compartilhando e produzindo informações torna-se assim realidade: o usuário não é mais mero receptor de informações, mas, a partir dessa plataforma colaborativa, participa ativamente da elaboração de conteúdos ao mesmo tempo em que pode sugerir e corrigir eventuais erros em artigos já publicados. Um dos riscos que se corre é o vandalismo informacional provocado por usuários que deturpam informações com o sentido de criar falsos artigos que podem ser utilizados por outros participantes, mas, no geral os artigos são necessários como fonte de consulta e cobrem vastos domínios do conhecimento. É por esses problemas que algumas fontes oficiais de informação como a *Encarta* e *Encyclopædia Britannica* têm criticado os artigos contidos na Wikipédia, afirmando que estes refletem a expressão volitiva da maioria e não correspondem à realidade.

Segundo fontes da própria Wikipédia, o *wiki*, ou pelo menos seu conceito operacional, foi criado em 1995 por Ward Cunningham (*Portland Pattern Repository*); por sua vez, a Wikipédia foi criada em 2001.[14] O *Portland Pattern Repository* foi o primeiro sítio construído na Rede com tecnologia Wiki.

O *wiki* foi, nesse sentido, o primeiro dispositivo de participação efetiva na Internet. Na trilha dessa abordagem surgiu o que foi denominado Ajax ou mais conhecido por Web. 2: processo de colaboração, de singularização de interfaces, enfim, conceito baseado na colaboração entre o propositor e a comunidade participativa desse ou daquele núcleo informacional. Na realidade, ele vem na esteira de iniciativas como o projeto Dmoz: criação de um catálogo da Internet parecido com o Yahoo, o GNU/Linux e de todo o conjunto de esforços concentrados na elaboração de aplicativos livres (*open source*).

---

[14] Fontes: http://www.ead.unicamp.br/php_ead/boletim.php e http://www.wikipedia.org.

Essas iniciativas criadas na Rede tendem a revelar uma nova configuração do social, do gesto da criação, da divulgação de conhecimento e de arte, existindo fora dos meios mercantis de produção e distribuição de informação, como por exemplo, as editoras, em relação à publicação de livros, revistas, jornais, ou seja, de toda a produção cultural impressa; as galerias, em relação à mostra e disseminação de bens culturais visuais, eletrônicos ou afins; as gravadoras e o atrelamento ao sistema de distribuição e os cinemas em relação às mídias cinematográficas e videográficas.

Podemos avançar, nesse sentido, como uma de nossas hipóteses, a de que a sociedade exprime o desejo de funcionar sem o Estado controlador, ou pelo menos, já está colocando em uma prática comunitária sua autonomia e, por conseqüência, apontando para caminhos que indicam e autorizam esse processo. Basta lembrarmos a receptividade popular em relação ao *youtube*, *Orkut* e *Second life* entre outros dispositivos funcionando online e que oferecem uma visibilidade ao indivíduo e à sua singularidade, independentemente dos objetivos mercantis que envolvem tais empreendimentos.

1.4. **Web 2.0**

> No fundo, a revolução já aconteceu em toda a parte, mas não do modo como se esperava. Em toda a parte, o que foi liberado o foi para passar à pura circulação, para entrar em órbita. Com certo recuo, pode-se dizer que o fim inelutável de toda a liberação é fomentar e alimentar as redes. As coisas liberadas são fadadas à comutação incessante e, portanto, à indeterminação crescente e ao princípio da incerteza.
>
> Jean Baudrillard
>
> A transparência do mal

A abordagem das novas mídias e, por conseqüência, das novas tecnologias aliadas e relacionadas a um fazer literário ou artístico, solicita uma reflexão mais aprofundada ou, pelo menos, legitima, por assim dizer, nossa estratégia de se desenhar o processo de construção das novas ferramentas surgidas na Rede e, ao mesmo tempo, contextualizá-las no interior do fazer literário. Desse ponto de vista, a possibilidade física de interferências nos textos "autorais" implica, de um lado, abertura dada ao objeto artístico, mas de outro, a participação do então "leitor" de tornar-se autor ou elemento autoral considerado na produção do objeto em foco. Tal dinâmica se oferece como prática a abrir novos caminhos para as artes e a literatura. Essa mudança de paradigma veio transformar completamente nossos hábitos de leitura e igualmente de construção textual. Mesmo no caso do fazer construtivo de um hipertexto, base estrutural das novas mídias comunicacionais, o problema da construção propriamente dita se coloca talvez mesmo antes de se iniciar o próprio texto. Dito de outro modo, antes de se passar a "escrever" hipertextualmente, é necessário pensar nas estratégias que nosso texto oferecerá ao leitor, pois, fisicamente, a estrutura do texto impõe uma concepção que precede a escrita ou já se constitui como escrita, ou então, no caso dos geradores automáticos de texto, a própria escrita já é programada de antemão e condiciona sua leitura.

Nesse sentido, vale lembrar John Slatin (1991, p. 164): nós não temos que nos preocupar com o leitor interativo quando escrevemos um texto tradicional, pois acreditamos ter como único propósito conseguir que o leitor vá para a próxima sentença. Já no hipertexto, como há um número elevado de "próximas sentenças" ou nós para o leitor escolher, temos que tomar algumas decisões sobre o que deveria acontecer ao texto. Claro que, mesmo tratando de uma simplificação, Slatin ilumina bastante bem essa questão envolvendo tanto a escrita do texto quanto as estratégias de leitura. Como a leitura é multilinear, as alternativas oferecidas ao leitor dependerão inicialmente da estrutura física do texto pela qual ele poderá navegar, construir sentidos e, em um segundo, agenciar blocos textuais à sua escolha.

Assim, por exemplo, como bem ilustra o autor, tendo em vista a relação física da construção hipertextual e as semânticas desse agenciamento estrutural, deveríamos pensar no leitor e ter cuidado na construção quando: (a) se abre um nó ou uma seqüência específica dos nós; (b) se escolhem mais ou menos aleatoriamente ligações disponíveis; (c) se cria um novo nó, ligando-o não somente ao nó atual, mas também a outros nós como o leitor —- agora um co-autor – quando este julgar apropriado.

Aspectos envolvendo uma discussão mais ampla sobre o conceito de autor estão desenvolvidos mais apropriadamente ao longo do trabalho. Por enquanto, nossa preocupação é ressaltar a importância do processo de construção, para isso incidindo na leitura e no próprio fazer escritural, e não tanto discorrer ou aprofundar esse aspecto que compõe a estrutura do texto.

É nessa esfera reflexiva de nosso estudo que cabe explanar, mesmo que de forma didática, os funcionamentos físicos das novas linguagens que estão sendo utilizadas pelos usuários da Rede. Assim, passaremos a esboçar alguns elementos que consideramos fundamentais para apreender a mecânica da Web 2.0, antes de passarmos aos desdobramentos semânticos que essa forma estrutural determina ou possibilita pela sua construção. O Ajax, que foi uma das primeiras ferramentas, abre a alternativa técnica para que você carregue somente um elemento de sua página usando Java script[15], sem precisar fazer a atualização do conjunto da página.

Maria Gutierrez[16] (2007) explica em seu artigo os benefícios das novas ferramentas da

---

[15] *Java script* é uma linguagem computacional utilizada para processar páginas HTML (páginas de sítios na Internet) e igualmente nos aplicativos em que se torna necessário criar ações e comandos a serem acionados pelo usuário, como por exemplo, no *After Effects* e no seu desdobramento (*actionscript*) no *Flash*, aplicativos fundamentais para a criação de dispositivos interativos.

[16] http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI1813879-EI4802,00.html

Web[17], comentando que o mesmo ocorre com a Web 2.0, embora em um âmbito mais vasto. Isto porque enquanto o Ajax é um procedimento operacional, a Web 2.0 é um conjunto de procedimentos que já provou sua funcionalidade, utilidade e se alinha aos desdobramentos teóricos abordados neste estudo, a saber, a Rede como um conjunto de ferramentas comunicacionais que modificaram profundamente e, de forma paradigmática, nossa relação com o outro.

A Web 2.0, "criada" em 2003, é o nome utilizado pela empresa americana O'Reilly Media para conglomerar os conceitos e aplicativos operacionais da chamada segunda geração de comunidades e serviços baseadas na plataforma Web. Citaremos como exemplo alguns aplicativos daqueles já mencionados neste estudo, a saber, os Wikis e as aplicações referenciadas pela *folksonomia* e redes sociais.[18] Há quem considere o termo Web 2.0 inapropriado, por se tratar de métodos já pensados e desenhados para a Rede, mas, para nós, o relevante é a concretização de linguagens que oferecem a verdadeira participação nos

---

[17] *AdSense*: *Ajax*: Um pacote amplo de tecnologias usado a fim de criar aplicativos interativos para a web. A Microsoft foi um plano de publicidade do Google que ajuda criadores de sites, entre os quais blogs, a ganhar dinheiro com seu trabalho. Tornou-se a mais importante fonte de receita para as empresas Web 2.0. Ao lado dos resultados de busca, o Google oferece anúncios relevantes para o conteúdo de um site, gerando receita para o site a cada vez que o anúncio for clicado a das primeiras empresas a explorar a tecnologia, mas a adoção da técnica pelo Google, para serviços como mapas on-line, mais recente e entusiástica, é que fez do Ajax (abreviação de "JavaScript e XML assíncrono")
Blogs: De baixo custo para publicação na web disponível para milhões de usuários, os blogs estão entre as primeiras ferramentas de Web 2.0 a serem usadas amplamente.
Mash-ups: Serviços criados pela combinação de dois diferentes aplicativos para a internet. Por exemplo, misturar um site de mapas on-line com um serviço de anúncios de imóveis para apresentar um recurso unificado de localização de casas que estão à venda.
RSS: Abreviação de "really simple syndication"[distribuição realmente simples], é uma maneira de distribuir informação por meio da internet que se tornou uma poderosa combinação de tecnologias "pull" -com as quais o usuário da web solicita as informações que deseja - e tecnologias "push" --com as quais informações são enviadas a um usuário automaticamente. O visitante de um site que funcione com RSS pode solicitar que as atualizações lhe sejam enviadas (processo conhecido como "assinando um feed").
Tagging [rotulação]: Uma versão Web 2.0 das listas de sites preferidos, oferecendo aos usuários uma maneira de vincular palavras-chaves a palavras ou imagens que consideram interessantes na internet, ajudando a categorizá-las e a facilitar sua obtenção por outros usuários. O efeito colaborativo de muitos milhares de usuários é um dos pontos centrais de sites como o del.icio.us e o flickr.com. O uso on-line de tagging é classificado também como "*folksonomy*", já que cria uma distribuição classificada, ou taxonomia, de conteúdo na web, reforçando sua utilidade
Wikis: Páginas comunitárias na internet que podem ser alteradas por todos os usuários que têm direitos de acesso. Usadas na internet pública, essas páginas comunitárias geraram fenômenos como a Wikipedia, que é uma enciclopédia online escrita por leitores. (Folha de São Paulo, 10/06/2006 - 10h11).

[18] http://pt.wikipedia.org/wiki/Web_2.0

conteúdos disseminados pela Web e, no caso específico da literatura, permite ao usuário a colaboração em tempo real, no interior das propostas literárias encontradas online como as de hiperficção, a fanfic e a própria poética eletrônica que solicita do leitor/observador uma interação com a obra proposta.

A rede abre como perspectiva, como vimos anteriormente, muitas formas de compartilhamento de dados. Além das propostas oficiais, há aquelas que vão de encontro às normas e leis reguladoras de propriedade autoral, como os sítios de compartilhamento de dados musicais, videográficos, cinematográficos e muitos outros produtos sob proteção legal e que, em princípio, não poderiam ser disponibilizados na Rede. Há, por exemplo, o *Emule*, o *Limewire* e o *utorrent*, que consistem basicamente num aplicativo para transferência de arquivos dos sítios www.mininova.org, www.isohunt.com e muitos outros que burlam, por assim dizer, o controle das empresas na venda de seus produtos. Tal prática demonstra não somente uma anarquia criada na rede, no domínio da intocável propriedade privada, mas aponta, igualmente, para atos volitivos de transgressão, de eliminação das fronteiras do permitido e, sobretudo, o desejo de partilhar produtos culturais sem ter que passar pela moeda de troca econômica, considerando-se a cultura produto social.

Essas práticas são disseminadas na Rede e perpassam os domínios mais diversos: o artístico e jurídico (como em alguns vídeos do youtube[19]), as Fanfics, no seu procedimento de substituição textual com manutenção da estrutura narrativa do original, o apagamento do autor na construção de hipertextos colaborativos, a telefonia que está se transformando para fazer face à sua nova forma em IP (*Internet Protocol*) como o *Skype*, o MSN, enfim, um conjunto de mudanças que, obrigatoriamente, nos leva a repensar conceitos como autoria, propriedade individual, limites nacionais, jurídicos e artísticos. Talvez seja o caso de lembrar que a própria

[19] Ressalta-se, nesse sentido, o caso aparentemente banal do vídeo da modelo Daniela Cicarelli, que, ao acionar a máquina jurídica brasileira no sentido de intentar a proibição de sua divulgação, colocou em questão a própria concepção do sítio que justamente propõe a colocação *online* do universo privado dos usuários (*Broadcast yourself*).

noção de adultério está sendo questionada, tendo-se em vista a "invasão" via imagem (Webcam) e som (IP) de terceiros nem sempre bem-vindos na vida dos casais contemporâneos.

1.5. Web semântica

Vivemos em um mundo em que os processos mercadológicos vinculados às tecnologias digitais se prestam a uma produção eufórica, otimista, mas que provoca uma certa confusão ou cortina de fumaça relacionada à compreensão desses mesmos processos. Vivemos uma espécie de corrida em direção ao futuro cada vez mais *high tech* e no qual as limitações atuais dos aparelhos produzidos pelo mercado ou cadeia de produção serão substituídas, de maneira infinda, pelos mais performáticos. Essa progressão linear, histórica e evolucionista, atribuída como qualidade em si relacionada às tecnologias digitais, processa-se mediante os objetos pelos quais elas são representadas. Desse modo, poderíamos infinitamente esperar pelo novo modelo, pois os que adquirimos se tornaram — a partir de sua disponibilização no mercado — obsoletos. Tal aspecto, que enfatiza sua superfície fenomenológica, parece se produzir igualmente na elaboração de conceitos relacionados com as tecnologias de informação. É o caso da Internet, de sua linguagem e de suas etapas que progridem sucessivamente na história.

Dos anos 90 para cá, já transitamos, mesmo que precariamente, por "três" Internets, a Internet clássica que oferece conteúdo fechado, a Web 2.0, caracterizada pela abertura da informação (Wikis, plataformas colaborativas). Recentemente, Tim Lee Berners e associados, elaboraram outra inovação concebida para a construção de uma outra espécie de Internet, amigável ao ponto de vista da relação proposta entre humanos e máquinas: a Web semântica.

Se até então, a interação com o computador se dava basicamente pela associação das ações humanas mediante a memorização dos comandos, agora, a máquina poderia "entender" semanticamente os objetos informacionais na sua relação com outros objetos. Para tanto, a Web semântica procede a uma classificação de objetos, sob a forma de uma taxionomia clássica atribuindo a esses objetos características particulares, operação que se nomeou como ontologia. Assim as relações ontológicas na proposta da Web semântica são estruturadas por grupos que definiriam o objeto de maneira cada vez mais precisa, possibilitando à máquina uma flexibilidade maior no tratamento das informações por meio do estabelecimento de relações semânticas entre elas.

Esquematicamente, as ontologias são construídas por instâncias, classes, atributos e relacionamentos. Exemplificando: tomaremos como instância (indivíduo) o computador, teremos assim um objeto definido. O segundo elemento pelo qual o objeto computador é vinculado é a classe, que nesse caso nomearíamos como computador de mesa, o qual poderá conter uma outra instância, como por exemplo, máquina eletrônica, que poderá conter outra instância e assim sucessivamente. No que se refere ao atributo, poderíamos enumerar qualidades que serão atribuídas a esse objeto como, por exemplo, computador da marca *Sony/Vaio* com a seguinte configuração: HD de seiscentos Gb, memória de quatro Gb e ano de fabricação, 2008. Desse modo, o objeto classificado segundo essa hierarquia poderia relacionar-se semanticamente com outros objetos. Assim, por esse método classificatório, afirmaríamos que existe um objeto máquina, de natureza eletrônica, que é um computador que processa (outro objeto) x dados por microssegundos, é de cor preta, com gravador de DVD (objeto) e assim por diante. Ressalta-se que a cada qualidade atribuída é relacionado outro indivíduo (objeto). Essas ligações "'é" e "processa", por exemplo, são as relações semânticas que a máquina atribuirá ao procurar classificar os objetos.

Assim, o empreendimento a ser elaborado pelos pesquisadores configurar-se-ia como tentativa de eliminar a ambigüidade da informação ou da linguagem pela qual ela informa. Ora, a linguagem pela sua própria natureza é caracterizada pela ambigüidade, herdeira de significações ancoradas em culturas cujas origens já se perderam na memória coletiva, permanecendo, porém, no conjunto das significações enunciadas no seu interior. Se ela, (a linguagem) é essencialmente ambígua e, a própria experiência comunicacional cotidiana dos humanos produz continuamente leituras singulares, como pretender alcançar objetividade científica calcada na linguagem enquanto interface comunicacional?

Se, segundo Barthes (1999), o texto não significa, mas propõe significações a partir de estratégias textuais, infere-se que o texto se oferece como matéria sígnica sugerindo, solicitando e demandando ao leitor uma participação na construção de sentidos a ser extraída do texto tomado como ponto de partida de possíveis e inúmeras leituras. Desse ponto de vista, a textualidade da Web semântica pode nos levar ao reducionismo típico dos modelos matemáticos, os quais propondo significações que emergem de sua própria estrutura modelar, condicionam, e de certo modo, determinam o leque hipotético de leituras que decorreriam dessa composição sígnica.

A ponte criada por sistemas de linguagem mais flexíveis como os criados pela web semântica se baseia, como lógica estrutural, na premissa, ou objetivo, de tornarem as máquinas mais capazes de apreenderem o(s) sentido(s) que os humanos concebem ao utilizar determinados signos para se expressarem. Tal procedimento só poderia funcionar, quando submetido ao sistema reducionista proposto pela taxionomia imbricada nas linguagens utilizadas como as ontologias (modelo de dados). A Web semântica é, a nosso ver, um desdobramento lógico do próprio conceito que elaborou a Internet clássica. Assim, a Internet não mudou, apenas segue um percurso evolucionista que tende à afirmação da idéia de banco

de metadados inicial, hoje mais do que nunca performático com informações cada vez mais refinadas e mais específicas.

As formas históricas das tecnologias digitais são referências fundadoras da reflexão operada objetivando suas formas construtivas e as conseqüentes transformações ocorridas no nosso cotidiano. É, nesse sentido, que o fenômeno considerado como o impacto das novas tecnologias na vida sociocultural deve ser aprofundado.

1.6. Impacto das tecnologias digitais no nosso cotidiano

> Todas as mídias, do alfabeto fonético ao computador, são extensões do homem, provocando mudanças profundas e duráveis no próprio homem e no seu ambiente. Uma tal extensão é uma intensificação de um sentido particular ou de uma zona afetada, isolando-o e anestesiando-o da consciência do que lhe está ocorrendo. É um processo próximo daquele que afeta o corpo, ou o espírito segundo o conceito freudiano de repressão, em condições e situações de choque ou de estresse. Chamo esta forma particular de auto hipnose "narcose narcissus". Uma síndrome pela qual o homem resta inconsciente dos efeitos psíquicos e sociais dessas novas tecnologias... Como resultado, precisamente no momento onde a nova mída-ambiente induz, torna-se invasivo e transforma nosso equilíbrio sensorial, ela (a mídia) torna-se igualmente invisível.
>
> Marshall McLuhan (1967)

A discussão sobre o "impacto" das novas tecnologias sobre os seres humanos e a cultura em geral provocou e provoca, como geralmente ocorre em quase toda mudança radical incidindo no pensamento, tomadas de decisão apocalípticas e apologéticas. De qualquer maneira, o risco dessas radicalizações está presente, pois inevitavelmente o resultado negativo recai sobre os setores socioculturais mais vulneráveis e pode impedir, por seu aspecto

reacionário, uma maior horizontalidade na construção social do debate que coloca a técnica separada do *corpus* social e da cultura. Dentre dois expoentes maiores dessas tendências citaremos Pierre Lévy e Paul Virilio, sem mencionar a importância do trabalho de Marshall McLuhan que sempre foi e será referência para qualquer estudo sobre tecnologia, mídia e cultura.

Lévy (2001, p. 21-27) considera a metáfora "impacto" extremamente redutora — além de se revestir de caráter bélico — pois conduz a formas de pensamento que dividem a vida em três dimensões: técnica, cultural e social, sem almejar ou colocar em questão as relações entre as três instâncias. Segundo o autor, essa metáfora reforça a idéia de que a técnica vem de outro planeta, de uma instância exterior ao homem e, desse ponto de vista, podemos inferir que ela se caracterizaria por ser uma entidade autônoma capaz de gerar por si só efeitos sempre vindos de fora, incidindo diretamente no homem e na sociedade. Ora, as técnicas, contrariamente ao senso comum, são imaginadas, concebidas e reinterpretadas pelo homem, assim como, *mutatis mutandis*, ele próprio é reinterpretado e moldado por ela como demonstrou Marshall McLuhan ao afirmar que *o meio é a mensagem*. Essa relação sempre existiu e sempre existirá: "é o mesmo homem que fala, enterra seus mortos e talha o sílex" (Lévy, p.21).

O que ocorre é um processo de adaptação das novas tecnologias sob a forma de uma acomodação e assimilação na vida cotidiana, levando-nos a uma espécie de inconsciência em relação ao que ocorre ao meio ambiente e conduzindo-nos a respostas comportamentais domesticadas e pouco reflexivas. Remetendo a reflexão de McLuhan ao nosso tempo, diríamos que as evidências de uma imersão no universo digital são mais do que visíveis. Vale lembrar a facilidade que as novas gerações possuem na manipulação dessas novas tecnologias: é algo parecido com expressões populares do tipo "nadar como um peixe". Essa "entrada" nesse mundo nos lembra, metaforicamente, uma passagem do livro *Carlota em*

Weimar, de Tomas Mann (2000). Carlota, a heroína do *Werther* de Goethe, em um dos diálogos do livro, espantada com a fluência do falar filosófico em Weimar, surpreende-se com a explicação de sua interlocutora, ao lhe esclarecer que o conhecimento de filosofia em Weimar equiparava-se ao conhecimento do francês para os nascidos nesse país. Era, pois, algo absolutamente natural. Esse "natural", portanto, insere-se como contingência cultural não somente geográfica, mas igualmente, de classe ou casta.

É nesse sentido que grande parte das novas gerações como que já nasce "digitalizada", com certeza um dado conjuntural indiscutível. Talvez o fator anestesiante ao qual aludiu McLuhan se refira à desenvoltura com a qual aceitamos dados aparentemente "naturais" sem nunca questionarmos determinados valores, condições em que foram herdados, enfim, a cultura que nos precedeu e que nos moldou ou contribuiu para a construção de nossas singularidades. Nesse sentido é interessante ressaltar dois termos utilizados para demarcar as gerações correspondentes ao período anterior ao digital (cultura do impresso) e à era digital propriamente dita: para a primeira recorre-se à terminologia de migrantes e para a segunda, ao termo nativo, um modo diferenciado de situar quem já nasceu no ambiente computacional e quem migrou para ele.

De qualquer modo, a "invasão" e expansão digital é um fato com o qual devemos lidar e, por conseqüência, interrogar sobre a importância de seu lugar em nosso cotidiano. É oportuno lembrar o número de sítios que propõem uma alternativa à vida cotidiana ou a uma existência ubíqua e possível graças às novas estruturas comunicacionais disponibilizadas pela rede: *Second Life*, *Orkut*, *Myspace*, *Twiter*, os grupos disseminados na rede, RPG (*Role Play Games*) e a própria alternativa das salas de bate-papo em que entramos intermediados por nossos avatares. Tais espaços nos possibilitam uma comunicação descritiva em que podemos, por exemplo, ser indivíduos de qualquer sexo, qualquer idade e de qualquer tipo físico. Essa contigüidade que a ubiqüidade na rede nos proporciona, de um lado, libera-nos das amarras

do sócio-biológico, mas por outro, pode provocar uma desintegração de personalidade tal qual conceitualiza Virilio (2002), um dos teóricos de importância da era digital. Tal conceitualização se estrutura no pressuposto de que nossa civilização vem sofrendo um processo de desrealização cada vez mais acelerado. Houve duas bombas que provocaram efeitos nocivos na nossa civilização e mudaram paradigmas analíticos e reflexivos; a primeira foi atômica que provocou, com a radioatividade, efeitos devastadores na energia, e a segunda, a informacional, que provocou e vem provocando na sociedade os efeitos desintegradores que a primeira causou na energia, os quais pela entropia podem ser infinitamente mais duradouros e definitivos que a primeira. “Qual seria a próxima?” pergunta-se Virilio, a genética?

1.7. **Presenças literárias na cibercultura**

A cibercultura abriga um número muito grande de sítios destinados à divulgação e à veiculação de objetos literários. Muitos deles são dirigidos à poética visual, à poética eletrônica, a hiperficções, a geradores automáticos de textos, a teoria e blogues de discussão sobre literatura e informática, à literatura experimental, enfim, a uma variedade enorme que reivindica uma existência no ciberespaço sob a rubrica de ciberliteratura.

O problema que se coloca, entre muitos, é definir o objeto ciberliterário: quais as formas características de sua construção? Qual a sua especificidade como objeto literário? Tentaremos responder a essas questões ao mesmo tempo em que analisaremos algumas dessas formas literárias.

Recortaremos, dentre essa diversidade, alguns objetos que, a nosso ver, constituem os eixos maiores da ciberliteratura, que poderão ser listados da seguinte maneira: hiperficção, poética eletrônica ou digital e o processador automático de textos. Esses três eixos englobam o que certos pensadores contemporâneos, como Pedro Barbosa por exemplo, consideram como expressões definidoras do objeto literário na ciberliteratura. Analisaremos a poética eletrônica no capítulo destinado à cibercidade e o gerador automático de textos conjuntamente com o grupo francês OULIPO.

Há, evidentemente, outras formas que consideramos importantes na construção e elaboração do universo literário, como por exemplo, as fanfics, os blogs — relato singular e afirmação do espaço individual no ciberespaço, a poesia visual (ancorada nas experimentações do século XX), e os jogos interativos e múltiplas experimentações que contribuem enormemente para a construção da cibercultura. O recorte acima mencionado tem a função de isolar uma das características da ciberliteratura, a saber, a interatividade acionada por dispositivos físicos realizada pelos aplicativos e não unicamente a interatividade afim à intertextualidade sob a forma de citações ou de ações textuais que remetem o leitor a outros textos ou textualidades.

Uma das expressões literárias com presença marcante no ciberespaço são os sítios das Fanfics. Elas estão presentes como formas literárias inscritas na cibercultura e possuem como singularidade o fato de, por um lado, questionarem a noção de autor, e por outro, possuírem uma forma literária "clássica" no que se refere à sua narrativa: encadeamento seqüencial de fatos à semelhança das fontes citacionais originárias de suas composições. Tais características, ainda que semelhantes a conhecidas produções literárias, aliam a este fazer transgressões, tanto no tratamento da estrutura textual criada pelo autor de referência, quanto no que se refere ao conjunto de valores, normas e comportamentos típicos da sociedade ocidental.

1.8. **Fanfics**

> De um aceso, de mim eu sabia: o que compunha minha opinião era que eu, às loucas, gostasse de Diadorim, e também, recesso dum modo, a raiva incerta, por ponto de não ser possível dele gostar como queria, no honrado e no final. Ouvido meu retorcia a voz dele. Que mesmo no fim de tanta exaltação, meu amor inchou, de empapar todas as folhagens, e eu ambicionando de pegar em Diadorim, carregar Diadorim nos meus braços, beijar, as muitas demais vezes, sempre.
>
> Guimarães Rosa, *Grande Sertão: Veredas*

A literatura sob a forma de "tradução" sempre constituiu interface entre culturas diferentes. Passaremos a analisar como a fanfic[20] literária encontrou no ciberespaço um lugar de existência sem os limites coercitivos das fronteiras nacionais e se liberou de certa noção de autoria. Essa situação de constante deslocamento indica-nos um sujeito instável, oscilante, fluido e produto de relações constantes entre interfaces: sujeito metaforicamente liquefeito e sem forma identificável, a não ser na sua qualidade de encaixar-se, enquanto subjetividade,

---

[20] As fanfic possuem diversos gêneros: Doujinshi: Fanficção japonesa, baseada nos mangás, escritos e desenhados por fãs destas séries, como se fosse uma fanzine de um mangá. O termo deriva de Doujinou grupo literário, que era a forma tradicional de produção, e Shi, que significa revista ou distribuição.
Mary Sue: Formato mais "açucarado" em forma de conto, romance ou novela, melodramática e apelativa. O nome do estilo é uma homenagem à Tenente Mary Sue, uma personagem de fanfics de Jornada das Estrelas dos anos 80.
Darkfic - fanfiction abundante em cenas depressivas, atmosferas sombrias e situações angustiantes. É o contrário das fanfics definidas pelo termo "waffy".
Deathfic – fanfic em que os personagens principais morrem
Slash - fanfiction cujo tema principal concentra-se na relação (amorosa, de amizade etc) entre dois personagens centrais. Fanon - indica a presença de idéias já propagadas em outras fanfics e que se tornaram tão populares quanto a obra original.
Lemon - fanfic com cenas de sexo (detalhadas).
Citrus - fanfic de romance adulto, pode ou não conter cenas de sexo (fontes:Wikepedia, http://pt.wikipedia.org/wiki/Fan-fic).

em estruturas reconhecíveis como, por exemplo, nas produções literárias de grande sucesso popular, sobretudo nas suas versões cinematográficas e televisuais.

Trata-se aqui, de esboçar, em um primeiro momento, a dinâmica estrutural que daria origem à epifania cultural Fanfic (fã de ficção), na esteira do conceito derridiano de acontecimento (DERRIDA, 1967) e, em um segundo, focá-lo em afinidade com a noção de política da amizade proposta por Foucault em seu ensaio *De l'amitié comme mode de vie* (1994), em que esse conceito é examinado sob a forma de transgressão e alternativa às formas clássicas de estar no mundo.

Para tanto, é necessário situar nosso objeto de estudo na articulação espaciotemporal de sua manifestação, procurando entender as motivações que levaram os autores a exercerem essa prática literária, e analisar a fanfic nas suas relações com o outro na rede sociocultural que a Internet abre como alternativa comunicacional.

O conceito de acontecimento pode ser definido da seguinte forma: fenômeno ocorrido pela disrupção da estrutura, criando momentaneamente um *topos*, lugar, *lieu*, talvez mais precisamente um espaço indefinido, magma potencial e seminal de possibilidades articuláveis de práticas. Tal conceito significa para nós uma espécie de espaço não-territorializado, um interstício ainda não programável, ainda não organizado, situado no limite de duas estruturas, de duas organizações particulares.

Quando a existência dessas práticas se dão na rede sob a forma de relações, como espessura cultural em que a existência de manifestações culturais transgressoras acontece, emerge, igualmente, o conceito de permitido, isto é, o sistema regulador que "permite" a ocorrência de ocupação física – mesmo temporária – dessa manifestação. Como o espaço ocupado é um espaço — ainda — sem contornos definidos, sem proprietários e com uma identidade desfocada, as normas válidas e reguladoras da estrutura que o contêm não são aplicáveis na fronteira. A desconstrução dos limites estruturais que impõem e circunscrevem a

arte dentro de normas internas a espaços delimitados, por exemplo, o público e o privado, no caso da Fanfic, demanda uma reflexão sobre a fronteira, até porque dentro das estruturas há fronteiras internas que desenham sua forma. Diríamos que se ela se constituísse em um *lugar*, tornar-se-ia possível transformá-la em estrutura. Se, por outro lado, ela se constituísse em espaço não localizável, tornar-se-ia um lugar onde o *acontecimento* é possível.

É em tal sítio que essa construção literária escolheu para o dar a ver de sua manifestação. Não estando presentes os centros reguladores da estrutura, as formas de controle ficam à deriva. Assim, o surgimento de conquistas e reivindicações na área fronteiriça entre duas estruturas, compreendendo a estrutura de origem em que houve a disrupção, e a segunda estrutura, ainda embrionária que o próprio acontecimento anuncia, é o que buscamos definir ao assumirmos o conceito derridiano de acontecimento.

Assim, esse acontecimento pode ser explicado como um momento de ausência da estrutura. A estrutura ausente — não impondo suas leis internas — possibilita e abre, sob sua forma disruptiva, uma situação não codificável, não "estruturada". São momentos de não-discurso, em que os jogos constitutivos de algo ainda não identificável colocam em movimento a forma seminal do surgimento do criativo: em processo de escolhas, não-escolhas, substituições, enfim, em uma espécie de bricolagem, misto de construção física e semântica, elaboração de algo existindo "ainda" fora da estrutura, porém, de certa forma, como algo que a complementa. O acaso, ou mesmo o "milagre" tal como o concebe Derrida (1967), são figuras desse acontecimento que foge às regras das leis naturais, ou seja, da estrutura. Poderíamos avançar, como hipótese, que essa instabilidade, essa fissura na harmonia, constituiria o momento, o ponto de partida das análises do discurso ou das estruturas que o compõem.

O acontecimento ocorre no momento em que o desdobramento e ruptura estruturais permitem um determinado jogo possível, uma vez que o sistema ainda não fechado manifesta-se através de possibilidades, de probabilidades, de simples fatos e de áreas experimentais.

Esse momento de constituição de uma determinada linguagem aliada a todas as mobilizações decorrentes (estilo, suporte, espaço físico, existência própria na rede, na esfera cultural e social), esse "acontecimento" de ruptura, de disrupção, foi possível graças a uma "quebra" na estrutura.

A colocação em forma, em organização do acontecimento, resultaria na sua sistematização enquanto discurso, implicando estruturas com sistemas auto-reguladores e normalização do "acontecimento", que, uma vez ocorrido, deixaria de existir enquanto ruptura e passaria a constituir-se em disrupção, em repetição. É difícil contestar esse funcionamento estrutural, embora ele possa assemelhar-se a certo mecanicismo. Há, porém, na própria produção literária exemplos dessa negação implícita no gesto de sistematização discursiva, negação que antevê o fechamento do ciclo. É o medo do acabado, do fechado, mais especificamente de concretizar pelas palavras o acontecimento, como a personagem Riobaldo de Guimarães Rosa, evitando nomear por meio do discurso, da fala, a constatação da morte de Diadorim,[21]: "Não escrevo, não falo – para assim não ser: não foi, não é, não fica sendo! Diadorim."

A recusa da morte e a reconciliação com o objeto amado; se fosse possível na impossibilidade de sua morte, foi, de certo modo, a solução de Riobaldo para preservar o Diadorim amado, do outro Diadorim de sexo feminino. Entretanto, o que nos parece importante salientar é o fato de a linguagem "congelar" o acontecimento: nomeando, nos apossamos e a aceitação lingüística na sua formulação, determina a aceitação de Riobaldo da

[21] Ver a esse respeito, várias análises de textos da literatura brasileira contemporânea nos endereços: http://educaterra.terra.com.br/literatura/ e no nupill: http://www.nupill.org/

morte biológica de Diadorim, o que, de resto, é recusado pela enunciação negativa ou, no mínimo, pelo ato volitivo contido na recusa textual de sua verbalização.

Nesse cenário, a sistematização do acontecimento em estrutura encerra um ciclo, mas a ocorrência criada por essa ruptura, desdobrando-se para outros eventuais acontecimentos, permite conceber o fato de que as formas literárias irrompem historicamente nos momentos de disrupção, onde as brechas ainda não mapeadas, não normatizadas, permitem o surgimento de novas linguagens.

Parece-nos relevante salientar o fato de que a aceitação e incorporação de uma nova linguagem na tessitura cultural significa o acabamento do movimento, ou o movimento cristalizado, sedimentado, mas significa, igualmente, o aparecimento de interfaces mais flexíveis onde um leque maior de variáveis disruptivas possa ocorrer. Como não trataremos aqui de estruturas, mas de "acontecimentos", especialmente o surgimento da Fanfic como forma literária contemporânea, podemos apresentar a seguinte proposição: no acontecimento em que as rupturas promovem a possibilidade do novo, a estrutura está ausente dessa forma cultural.

1.9. **O duplo contraposto à figura do herói**

Há, na história da literatura, muitos relatos em que a relação de amizade situa-se em fronteiras nas quais os contornos sugerem ou podem levar a pensar em algo que extrapola a relação clássica de amizade do ponto de vista canônico e greco-cristão. Quem não se lembra de situações entre amigos nas quais os contatos se estabeleciam além das regras estabelecidas e impostas por alguma estrutura? Pois bem, a ação transgressora operada pelas Fanfics,

quando a leitura das "ficções" baseia-se e estrutura-se na relação homossexual das personagens, resgata, de certo modo, um comportamento ou uma forma de alteridade fora das propostas conciliadoras elaboradas pelo viés das figuras literárias clássicas. Neste caso, por exemplo, o herói, figura modelar e arquetípica, o qual possui como papel ou função literária representar (geralmente) uma nação, etnia, grupo e com o constante propósito de salvação, por meio de empreendimentos aventurescos, do grupo social ao qual ele está envolvido, de uma situação de desastre sociocultural ou natural.

A homossexualidade, na Fanfic é, não mais, alternância ao poder sob a forma de uma ação política estruturada pelo grupo, mas, e de forma categórica, a ação do duplo, da parceria com o amigo e, nesse sentido, sem ele a realização da missão histórica não será possível, fato claramente observável em de *Harry Potter* e em *O senhor dos anéis*, em que a cumplicidade entre Frodo e Sam é fator determinante no sucesso da tarefa cuja realização, a princípio, cabia exclusivamente a Frodo.

Há no empreendimento a dois um processo de subjetivação que, para existir como arquitetura relacional, ampara-se no outro como construção não especular, mas defletiva, construída na disjunção estrutural, na medida em que esse outro não é um espelho, uma imagem desdobrada da original, alter ego ou algo semelhante, relação especular de identificação ou reflexo, mas, sim, algo que escapa de uma trajetória "natural" estruturando-se a partir de elementos desviantes. Por esse feito, a partir dessa disrupção, torna-se elemento construtivo de uma presença relacional ou de formas relacionais voltadas para o mundo e para o espaço público, tais como a amizade, a cortesia, a solidariedade e o respeito (ORTEGA, 2000, p.30).

Poder-se-ia aventar que a exclusão do grupo enquanto metáfora do universal produz a impossibilidade de que as figuras coletivas da modernidade, por meio de conceitos como,

fraternidade, igualdade, liberdade[22], possam ter uma existência possível no universo do Fanfic. O mergulho no homogêneo poderia não ser unicamente uma preferência ou opção sexual, mas, sobretudo ação política, considerando a política como algo prazeroso e de exercício de liberdade individual. Digamos que, retoricamente (essencialmente), a percepção de liberdade é sempre individual: eu percebo, por exemplo, a falta (de alguma coisa) por meio da minha falta particular e nunca, concretamente, pela do outro que espelha um estado de coisas, expressão do político inscrita no coletivo moderno. Tal escolha, a recusa do coletivo social e do singular autoral (pois não se pode esquecer que a estratégia discursiva da Fanfic é o travestimento do autor pela prática da assinatura de um Outro que se instaura no espaço literário) é estratégia recorrente na elaboração das fanfics.

Vale assinalar que um dos aspectos salientados em nossa reflexão é aquele em que a narratividade composta de textos e intertextos coloca-se e revela-se como constituinte da natureza textual, fato próprio da narrativa contemporânea: um texto reescrito e construído por múltiplas entradas de leitura, de escrita e, conseqüentemente, de reescrita.

Na Fanfic, tal procedimento pode ser esquematizado da seguinte maneira: mantém-se a estrutura formal do texto e reescreve-se o relato a partir de uma ação transgressora potencialmente relacionada ao texto e de forma subjetivante, relacionado à instauração de um aspecto da vida pessoal do "novo" autor. Essa dupla transgressão, a remodelagem textual e a leitura homossexual, vêm trazer à tona alguns aspectos que compõem a cultura contemporânea, como por exemplo, o esvaziamento do espaço público e a afirmação de novas formas relacionais.

As intervenções promovidas pelos fanfiqueiros nos conteúdos gramaticais e semânticos dos textos escolhidos assemelham-se à estrutura em nós ou sinapses encontradas

[22] Fraternidade, igualdade e liberdade são conceitos próximos à simetria ou identificação especular, excluindo a alteridade e a diferença.

no hipertexto. A solicitação pessoal, aquela responsável pelo desdobramento do texto singular na estrutura textual autoral, é produto da percepção do leitor, pelo viés da identificação, processo que pode ser resumido dessa forma: quando emitida, uma mensagem sensorial evoca uma resposta colocando em jogo um "traçado" (histórico) adquirido que passou por certa generalização. Desse ponto de vista, essencialmente, a identificação é o processo de assimilação do estímulo aos tipos gnósticos elaborados na experiência anterior do sujeito (FRANCÈS, 1969, p.10). Outro aspecto a ser assinalado é que as associações cognitivas relacionadas ao traçado das experiências que precedem o sujeito não excluem a alternativa de choque perceptivo — processo que, enquanto percepção fenomenológica, ainda não possui seus contornos bastante definidos — entendido aqui, tal qual Walter Benjamin o concebeu em seu estudo sobre "A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica". Essa percepção, em processo, pode se constituir, a nosso ver, como metáfora da construção textual e semântica das Fanfics.

Do ponto de vista da configuração do político no século XXI, uma das questões contextuais colocadas é que, com o esvaziamento do espaço público e, conseqüentemente, da falência da democracia representativa, esse espaço vazio criou, de um lado, uma geração de órfãos da modernidade e, de outro, uma geração constituída e constituinte das novas esferas relacionais na Internet. Ora, o espaço apontado mais acima, o espaço do acontecimento seria, a nosso ver, o espaço da insurgência na ótica de Hakim Bey:

> A História diz que uma Revolução conquista "permanência", ou pelo menos alguma duração, enquanto o "levante" é "temporário". Nesse sentido, um levante é uma "experiência de pico" se comparada ao padrão "normal" de consciência e experiência. Como os festivais, os levantes não podem acontecer todos os dias – ou não seriam "extraordinários". Mas tais momentos de intensidade moldam e dão sentido a toda uma vida.
>
> Hakim Bey, *Zona Autônoma Temporária*, 2001

Espaço, lugar não situável em que a articulação de forças tensivas, aparentemente excludentes como, por exemplo, a figura da morte dando lugar ao prazer sexual, a ausência autoral permitindo a instalação de novas figuras no âmbito da literatura contemporânea, são, entre outras, algumas das características que passaremos a analisar e que poderão contribuir para a compreensão do objeto literário Fanfics.

1.10. **Arcabouço construtivo — fanfiqueiros**

"Fanfic *Slash*[23], proibida (imprópria) para menores de 18 anos por conter cenas de sexo explícito (homossexual)." Assim Lucas Sasdelli inicia sua página na Internet[24] na qual publica sua Fanfic intitulada *O que não era para ser*. O fato de essa construção pertencer a um autor, aliado à passagem de apropriação pela releitura do autor da Fanfic, atribuiria a essa nova criação características particulares que a definiriam como obra singular. Entretanto, caberia o questionamento: as construções idiossincráticas seriam ou não determinantes na qualidade do literário no conjunto textual? Em outras palavras, o importante no processo textual seria a transgressão inicial sob a forma de um discurso travestido? Talvez o fato de recorrer a uma literatura popular ou série televisiva, enfim, a produtos conhecidos e bastante divulgados pela mídia, e de transformar a sexualidade de suas personagens, a princípio heterossexuais ou assexuais, em homossexuais, torna mais fácil e acessível a ponte comunicacional entre os navegadores da Net. Talvez, ainda, a sexualidade em si não constitua fator determinante ou bastante atrativo na comunicação na rede. São necessários ingredientes

[23] Slash é o termo utilizado para situar a Fanfic enquanto produto em que a sexualidade homossexual é explícita entre os casais.
[24] http://br.geocities.com/sasdellifics/fanfic_harryPotter_Slash_Oquenaoeraparaser.htm

transgressores tais como a situação derrisória em que as personagens são colocadas, com ênfase na opção sexual, quer dizer, ironizar a *mise-en-cène* de dois personagens heterossexuais transformados em casal homossexual, como por exemplo, a Fanfic *Stargate SG-1 slash*[25] e o caso das personagens Jack/Daniel. Outros casais famosos no universo das Fanfics brasileiras e internacionais do *slash* incluem Harry/Rony, Aragorn/Legolas, Frodo/Sam, Batman/Robin, Lex Luthor/Clark Kent, Kirk/Spock, entre outros.

Há, por exemplo, em Harry Potter na atualização empreendida pela fanfic de Lucas Sasdelli, uma situação em que a forte amizade de Harry e Rony se vê transformada em algo mais que uma relação baseada em laços afetivos – e é concretizada na relação sexual entre os dois personagens. O particular nessa situação é que a forma como o autor introduziu a transgressão situa-se em uma circunstância limite: Harry e Rony defrontam-se com uma relação com a morte. Uma das reflexões decorrentes: pois então, se vamos morrer, gostaríamos de experimentar o sexo, ou seja, literalmente na fala de Rony "Não suporto a idéia de morrer virgem!". Esta é a argumentação de Rony aceita por Harry Potter. As situações de verbalizações sexuais explícitas tais como podemos encontrar nos *slashs* foram motivo de críticas freqüentes às fanfics. Os argumentos geralmente utilizados são o uso de obscenidade e pornografia. Nesse sentido, vale lembrar que a obscenidade não tem como objetivo unicamente a intensificação dos sentidos por meio de imagens, sons ou linguagem verbal, mas acreditamos que há, na literatura tida como obscena, uma estratégia política que se rebela contra determinada moral protetora dos limites determinados pela sexualidade normativa.

As estratégias empregadas como catalisadoras de situações limites são diversas. Lucas Sasdelli recorreu à morte para anular ou colocar em suspensão quaisquer valores impostos pela cultura aos membros de uma sociedade. Essa suspensão temporária possibilita a liberação

---

[25] http://www.bunnyfic.com/slash_menu.htm

dos instintos reprimidos e abre caminho para o que, em psicanálise, é chamado de passagem ao ato, a qual poderia ser realizada mediante outros elementos facilitadores: contingências que envolveriam a suspensão acima citada, um acontecimento na vida que ocasionasse a ruptura com os elos repressivos formadores de nossa educação cultural etc. Do ponto de vista literário, essa suspensão se dá a partir do momento em que o terreno das Letras, pelo menos no que se refere à sua origem, à sua assinatura, à sua paternidade, pertence a outrem. É essa situação de travestismo — pois não sou o autor e nem a superfície aparente pela qual me mostro culturalmente — a responsável pela criação de um espaço à semelhança metafórica de um *no man's land*, e o efeito presença, por assim dizer, produto essencialmente cultural, se eclipsa e dá lugar ao simulacro, presença estrangeira e, nesse sentido, livre.

Esse procedimento só se torna possível porque essa estratégia literária foi amparada pela ambigüidade que o conceito de amizade adquiriu no mundo ocidental. Os anedóticos casais das publicações editoriais de sucesso, séries televisivas ou histórias em quadrinhos constituem-se exemplos esclarecedores dessa estratégia. Evidentemente que essa reflexão não se pretende exaustiva, tendo em vista a prolífica produção das Fanfics disseminadas pela Internet. Entretanto, consideramos interessante traçar um recorte que contemplasse os mecanismos conceituais e arquitetônicos da construção das Fanfics, razão pela qual recorremos a apenas alguns exemplos, entre o conjunto repertoriado. A ocorrência no *Google* quando buscamos informações sobre Fanfic foi de aproximadamente 6.220.000 (seis milhões e duzentos e vinte mil ocorrências) em 0.37 segundos; em português, esse número foi de aproximadamente 100.000 (cem mil ocorrências) em 0,30 segundos, dados que revelam a ressonância desse fenômeno literário na Net.

Utilizar a obra de referência (a obra que deu origem às releituras) como interface e como estrutura e base para uma reconstrução textual é, pois, grosso modo, a técnica empregada pelos autores de fanfics para a construção de seus relatos. É um procedimento de

desmonte, de desarme, de desconstrução e desautorização da interface referencial, processo que se faz em etapas de afirmação e negação: insistimos na nominação "autor", pois, trata-se, sim, de autoria, na medida em que as fanfics são assinadas e existem em um endereço específico na rede. Vale lembrar que tal procedimento já fora utilizado em criações literárias medievais.

Analisar o "acontecimento" seria um paradoxo pelas razões já mencionadas neste estudo. A rigor, o que analisamos são mais as condições estruturais de surgimento do acontecimento do que ele próprio. Analisam-se, geralmente, estruturas reconhecíveis e não materiais sígnicos e semânticos em movimentação: os contornos escapam à tentativa de apreendê-los de maneira sistemática. No entanto, falar sobre esse algo é, de certa forma, conferir-lhe importância e, objetivamente, essa prática renderia ao acontecimento Fanfic sua especificidade enquanto objeto literário.

Pelo viés da leitura de algumas camadas que, a nosso ver, compõem as fanfics, procuramos mais que a explicação de algo, apreender algo, entendê-lo. Há nesse mostrar-se por camadas uma imagem metafórica que nos lembra uma descrição da personagem Felix no romance *Nunquam* (1971) de Lawrence Durrell. Ao chegar de barco a Istambul, a personagem pensa sobre a cidade se deixar ver por "estados"; à semelhança da técnica de impressão de uma gravura, a qual imprime a cada camada novo conjunto de dados pictóricos, cromáticos, estruturas do traçado que, após a completude das impressões/camadas, pretende tornar-se um objeto pronto, acabado; à totalidade das camadas/impressões corresponderia a totalidade do objeto. Ledo engano, a cada camada há um universo distinto das articulações operadas entre as camadas justapostas. Nossa preocupação, na análise das fanfics foi, por assim dizer, desvelar algumas das suas camadas construtivas e, tal como a cidade de Istambul do ponto de vista de Felix, mostrou-se através de camadas e de descobertas gradativas, não correspondendo, de modo algum, à somatória de seus aspectos globais.

A fanfic, graças à sua estrutura mutante, torna-se elemento perfeitamente integrado ao ambiente do ciberespaço.

CAPÍTULO II

2. **HIPERTEXTO**

> O método é simples. Aqui está uma maneira de fazê-lo. Pegue uma página. Como esta página. Agora corte pela metade e dobre as duas metades. Você tem quatro seções: 1, 2, 3, 4,... Uma, duas, três, quatro. Agora rearranje as seções colocando seção quatro com seção um e seção dois com seção três. E você tem uma nova página. Às vezes ela diz a mesma coisa. Às vezes alguma coisa bem diferente. Utilizar o *cut-up* em discursos políticos é um exercício interessante. De qualquer modo você vai descobrir que o resultado sempre diz alguma coisa e alguma coisa bem definida. Pegue qualquer poeta ou escritor que você admira, digamos, ou poemas que você tenha lido muitas vezes. As palavras perderam significado e vida por anos de repetição. Agora pegue o poema e datilografe passagens selecionadas. Encha uma página com excertos. Agora corte a página. Você tem um novo poema. Tantos poemas quanto você queira. Tristan Tzara disse: "A poesia é para todos". Diga de novo: "A poesia é para todos." A poesia é um lugar e é livre para todos. Todos são livres para fazerem um *cut-up* de Rimbaud (...).
>
> William S. Burroughs, Cut-up[26]

O hipertexto constitui um dos conceitos centrais presente em nosso objeto de estudo. Compreender as formas de sua construção torna-se fundamental para entendermos as novas metáforas utilizadas tanto nas representações textuais essencialmente literárias e artísticas, quanto na arquitetura, no ciberespaço, nas plataformas colaborativas e, por fim, no conjunto de elementos, unidades léxicas e linguagens responsáveis pela produção e elaboração do universo digital. Embora qualquer objeto inserido na Rede mundial de computadores possua estrutura hipertextual, ela já em si hipertexto e configura-se como um elemento aferido à

[26] (UbuWeb, acesso em 2006, disponível no sítio: http://www.ubu.com/papers/burroughs_gysin.html).

nossa tese. Desse modo, nos três capítulos o hipertexto enquanto estrutura encontra-se disseminado na própria trama do texto, ele próprio constituído de nós hipertextuais.

Assim, não se trata mais de discutir questões como a linearidade do texto impresso versus a multilinearidade encontrada no hipertexto, pois há várias tendências que dificultam a existência de um consenso teórico sobre essa questão. Ou seja, a leitura humana se processa linearmente, sempre de um ponto A para um ponto B, da esquerda para a direita, da direita para a esquerda, de cima para baixo, de baixo para cima. Quando a estrutura textual é apresentada fisicamente, sob a forma hipertextual, quer dizer, a partir de propostas de entradas e saídas (*links*) já contidas na textualidade proposta, isso é o que denominamos estrutura multilinear. A esse propósito é oportuno lembrar a reflexão de Alckmar Luiz dos Santos (2003, p. 69) sobre conceitos como descontinuidade e linearidade nas relações entre texto eletrônico e impresso: "nem as leituras mais equivocadas do *Discurso do Método* conseguiram reduzir a ordem do pensamento à seqüência linear dos gestos corporais com que se percorre um dado objeto". Segundo o autor, mesmo a linha, pensada como segmento e como "ente geométrico", por exemplo, A e B, é irredutível a tal linearidade, devido às duas direções para as quais ela aponta, significando um antes e depois remetendo a uma qualidade da ordem do infinito. Ou citando textualmente o autor, "(...) o infinito para onde ela aponta em suas duas extremidades já se encontra na quantidade de pontos dentro de qualquer segmento finito que dela se escolha".

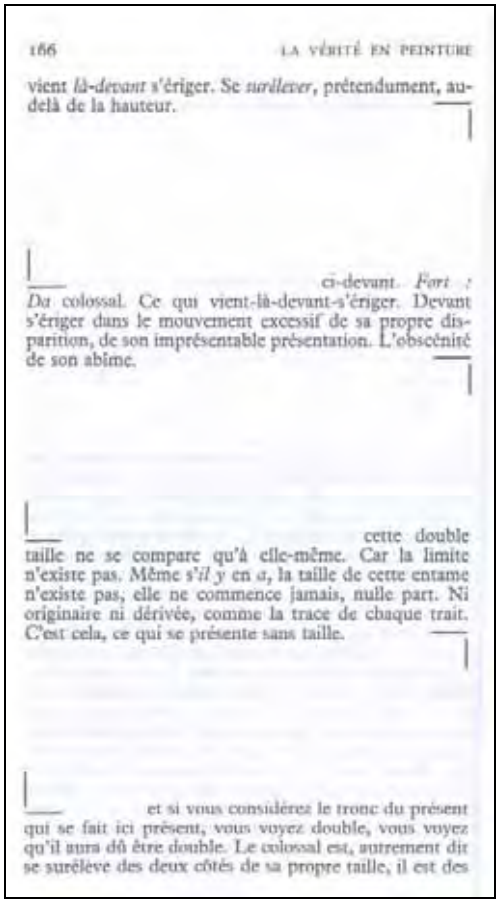
É nesse sentido que o que se diz do texto eletrônico em relação às suas qualidades de descontinuidade e irregularidades nunca deixou de pertencer ao texto impresso. A reflexão, formulada com acerto por Alckmar Luiz dos Santos, é muito bem vinda, pois em geral encontramos os apologéticos e os apocalípticos, mas quase nunca pensadores que procuram analisar estruturalmente conceitos originários da física e da matemática. Porém, há que ressaltar que, embora o texto impresso possua de forma intrínseca as qualidades geralmente

atribuídas ao texto eletrônico, foi este que materializou, graças à sua estrutura física, possibilidades de ligações hipermidiáticas acenadas pelo impresso, elaborando estratégias de escrita e de leitura específicas a este fazer escrital. Isso estabelece estratégias diferentes afins a objetos igualmente diferentes.

Para nosso estudo, trata-se, sobretudo, de entender o *modus operandi* das tecnologias dígito-informacionais de informação e compreender os novos processos de construção e recepção textual. Uma das vertentes de nosso estudo consiste, então, na explanação de diversos pontos de vista sobre o hipertexto por meio de reflexões sobre sua ação performativa na produção textual e na visada de transformação do social, relacional e comunicacional que esse dispositivo provocou. Para empreendermos tal tarefa nos ampararemos na produção teórica de alguns pensadores-chave que foram os primeiros, a nosso ver, a se voltarem para esse objeto de estudo: George Landow, Pierre Lévy, Michael Benedikt, entre muitos outros pesquisadores e divulgadores.

Pierre Lévy (2001) define o hipertexto — composto ou não de sons e imagens — como algo que se opõe ao texto linear, na medida em que é estruturado em rede: "assim, o hipertexto seria constituído de nós (os elementos de informação, parágrafos, páginas, imagens ou seqüências musicais) e de ligação entre esses nós (referências, notas, indicadores, botões que efetuam a passagem de um nó para outro)" (p. 44). O autor estima que a leitura de uma enciclopédia clássica já configura uma estrutura hipertextual considerando suas ferramentas de apoio: dicionários, léxicos e sumários. Patrícia San Payo (2003) em seu ensaio "A Máquina-literatura" ressalta que para Landow, autores como Barthes, Foucault, Deleuze e Derrida já evocavam nos seus textos conceitos diretamente relacionados à estrutura do hipertexto: as lexias em Barthes, o conceito de *episteme* e função do autor em Foucault e Derrida, pela natureza teórica de seus escritos, assim como a paginação de *Glas* e *La vérité en peinture* evocam as de um texto multimídia.

Acreditamos que, particularmente em *La vérité en peinture* (1978), as interfaces de leitura propostas revelam uma concepção não linear da escrita; para isso, o autor recorre a uma formatação em blocos que permite ao leitor um ir e vir, uma navegação possível em blocos textuais, quase sempre compostos por frases interrompidas ou em suspensão, propondo ao leitor, a nosso ver, uma continuidade da escrita ou uma leitura em que é "permitido" reconfigurar o texto e reconstruí-lo como nos permite visualizar as figuras abaixo.



166 LA VÉRITÉ EN PEINTURE

vient *là-devant* s'ériger. Se *surélever*, prétendument, au-delà de la hauteur.

ci-devant. *Fort :* *Da* colossal. Ce qui vient-là-devant-s'ériger. Devant s'ériger dans le mouvement excessif de sa propre disparition, de son imprésentable présentation. L'obscénité de son abîme.

cette double taille ne se compare qu'à elle-même. Car la limite n'existe pas. Même s'*il y en a*, la taille de cette entame n'existe pas, elle ne commence jamais, nulle part. Ni originaire ni dérivée, comme la trace de chaque trait. C'est cela, ce qui se présente sans taille.

et si vous considérez le tronc du présent qui se fait ici présent, vous voyez double, vous voyez qu'il aura dû être double. Le colossal est, autrement dit se surélève des deux côtés de sa propre taille, il est des

Figura 4



PARERGON 167

deux côtés sa propre taille, il est de sa propre taille des deux côtés. *A priori* et d'entrée de jeu double colosse, sinon double colonne. D'où sa résonance.

à la fois puissant et impuissant, puissant de son impuissance même, tout en puissance dans son inégalité à soi. Tout ici résonne et se répercute dans le sublime dynamique. Le colossal a été traité dans le chapitre sur le sublime mathématique. Reste à voir comment le dynamique vient au mathématique.

Pour le jugement esthétique, le sublime *dynamique* de la nature se donne dans la différence entre la force et la puissance, quand la force *(Macht)* n'a pas la force d'exercer sa puissance ou sa violence *(Gewalt)* : sur nous. Et la force ne devient puissance qu'à l'emporter sur la résistance d'une autre force

glas et galactique du colossos. Dans l'intervalle entre le sublime mathématique et le sublime dynamique, un arbre avait été projeté dans la voie lactée. Il y avait le pont au-dessus de l'abîme qui

Figura 5

Considere-se também que o hipertexto lembra ou recorre a conceitos como intertextualidade, interdiscursividade, espaços evocados em que a noção de linearidade é

sempre contraposta à de interstícios — os nós no hipertexto e as ligações ou elos — remetendo a outro texto ou a uma profusão de textos sempre em inter-relação.

De qualquer modo, a hipertextualidade vem modificando nossa percepção e nosso mundo estruturado em valores veiculados pelo Livro, sobretudo como fonte de verdades e referências temporais lineares. Nossa visão de texto, literatura e de leitura foi igualmente transformada e acreditamos que o aprofundamento dos desdobramentos que essa mudança pressupõe se tornou necessário para apreendermos essa nova cultura e sua presentificação na Rede mediante as experimentações realizadas tanto no campo da literatura como da cultura de modo geral. Semelhantemente, o livro tradicional também é refeito a cada leitura, e sua própria condição de existência estaria condicionada às suas reedições, às novas leituras ou às citações, à semelhança do hipertexto. A diferença consistiria em que o livro impresso se caracterizaria pela linearidade do texto já citada neste trabalho e o hipertexto pela estrutura multilinear em fluxo informacional propiciada pela sua construção e, conseqüentemente, pela sua leitura. As afirmações de Jean Clément (2003) são bastante esclarecedoras:

> O hipertexto de ficção não pretende, à semelhança do romance clássico, contar uma história segundo as leis de ficção, tal qual elas foram impostas desde Aristóteles. Quando isto ocorre e, só pode acontecer episodicamente, salvo ou à condição de renunciar a seu princípio (...), pois o hipertexto não é um simples relato arborescente como nos livros 'nos quais você é o herói'. As noções de causalidade, de tempo e de espaço são, no hipertexto, profundamente desconstruídas. Percorrendo o hipertexto, o leitor tem mais a impressão de visitar um universo romanesco fragmentado, não orientado e luxuriante, que de seguir o fio de uma história.[27]

Trata-se, para nós, de procurar definir o hipertexto e compreender sua estrutura física responsável por encadeamentos situacionais e semânticos. Uma primeira explanação se constituirá no papel que o nó cumpre na sua função, entre outras, da criação de elos e

[27] Tradução livre realizada pelo autor.

ligações. Dentre as obras produzidas para serem lidas em ambiente computacional, especificamente sob a forma hiperficcional, citaremos as obras *Afternoon, a Story*, do americano Michael Joyce, de 1985, Stuart Moulthrop com *Victory Garden* ou *Hegirascope,* como as referências já clássicas de hiperficção interativa. Na França temos, entre outros autores, Anne-Cécile Brandenbourger e sua obra hiperficional: *Apparitions Inquiétantes*. Tais obras foram elaboradas na forma hipertextual e buscam enfatizar as ligações que os nós cumprem nas suas arquiteturas, fato facilmente verificável quando entramos em contato com suas propostas de leitura e alcançamos a importância e o lugar fundamental que o nó desempenha nas estratégias narrativas e por conseqüência, de leitura.

2.1. **O papel do "nó" no hipertexto**

> O nó é algo através do qual outras coisas passam e o qual é criado por essa passagem.
>
> John Slatin
>
> Reading *Hypertext: Order and Coherence in a New Medium* , in Hypermedia and Literary studies

Se o nó se configura como elemento textual construtor e construído pela estrutura hipertextual, seria legítimo afirmar, desse ponto de vista, que o texto é, de certa maneira, um nó, enquanto passagem textual para outros textos. O nó não pode, então, ser considerado nos moldes tradicionais de texto (SLATIN, 1991), como um "lugar", um ponto, ou uma localidade existente apenas para que possamos acessar outro bloco textual por meio de um clique. Por outro lado, o nó, enquanto texto, diz por si mesmo, mas não pode evidentemente, ser

concebido como objeto inteiramente autônomo, na medida em que ele é construtivamente relacionado a outros elos e ligações. Porém, a relação estabelecida não anula certa estrutura própria ao texto/elo que independe de sua situação espacial e contextual de nó. Segundo o autor, o texto torna-se nó quando é eletronicamente colocado em relação com outros materiais (documentais ou não), os quais podem ou não conter ligações (elos) com outros elementos dentro do sistema. O nó é, então, uma fronteira no interior de uma relação de sistemas; é uma relação de passagem, e também, produtora de significações. O nó, contrariamente ao senso comum, pode ser definido como qualquer objeto conectado a outro objeto, podendo ser grande como um livro ou um simples caractere. Tecnicamente, ele pode ser tão pequeno quanto um pixel, pode ser som, música, material sonoro, filme, vídeo, foto, até um fotograma de um filme tomado de um conjunto bastante expressivo, por exemplo, cem mil fotogramas (SLATIN, p.162). Desse modo, esses objetos considerados em uma relação com um conjunto não podem, em hipótese alguma, ser confundidos com uma prática simplista e redutora a qual considera os nós apenas como portas de entrada para outro texto, ou então apenas o local físico em que clicamos com o *mouse* para acessar outro espaço. Ainda segundo Slatin, o texto só se torna nó quando é colocado eletronicamente em relação com outros materiais, que podem ou não conter elos apontando para elementos dentro do sistema (p.161-163). Do contrário, seria um texto linear, sem relações com outros textos.

Quando dizemos que o nó sempre conduz a outra passagem textual ou indica outro texto, é preciso refletirmos sobre o estatuto do texto, quer dizer, sobre quais características estrutura-se um discurso para ser nomeado “texto”. George Landow (1992, p.42) nos propõe a reflexão sobre essa questão, interrogando-se sobre quais objetos colocaremos sob tal rubrica, já que o hipertexto inclui, segundo o autor, uma grande porcentagem de informação não verbal, sendo a própria arquitetura hipertextual, pelo viés de sua mobilidade e facilidade técnica, responsável pela inserção de quantidades consideráveis de textos não verbais. Quando

enfatizamos o signo “textos” não verbais significa que acatamos de forma assertiva a via barthesiana (BARTHES, R. *O prazer do texto*, 1977), segundo a qual o texto é

> Tecido, mas enquanto até aqui esse tecido foi sempre tomado por um produto, por um véu todo acabado, por trás do qual se mantém, mais ou menos oculto, o sentido (o verdadeiro), nós acentuamos agora, no tecido, a idéia gerativa de que o texto se faz, se trabalha através de um entrelaçamento perpétuo; perdido neste tecido — nessa textura — o sujeito se desfaz nele, qual uma aranha que se dissolvesse ela mesma nas secreções construtivas de sua teia.

Para Derrida, (1973) o hipertexto corresponderia ao que ele chama de escrita hieroglífica. Tal conceito ajudaria no sentido de solucionar problemas classificatórios entre os sistemas de escritas ocidentais e suas versões impressas. Pierre Lévy (1998) aponta em seu estudo sobre a ideografia dinâmica alternativas para esse impasse. O autor considera que essa forma não classificada de objeto, pois não se especificou (ainda) seu estatuto, não pode ser tomada como se tratasse de uma língua, de uma escrita, de uma linguagem, ou outra denominação que se queira dar. A ideografia dinâmica recorreria aos modelos mentais produzidos pelo cérebro para a criação de uma correspondência sígnica (LEVY, 1998, p.19-23, 34). Tais modelos seriam processados por um gerador ideográfico, o qual permitiria a construção de diversos modelos relacionados aos domínios do conhecimento e seriam organizados sob a forma de taxiologias, que significa, segundo o autor, a apresentação desses modelos em redes semânticas, estabelecendo relações conceituais entre os diferentes sentidos propostos pelo ideograma. Desse ponto de vista, o que nos é proposto, ainda que como projeto utópico, é uma língua com características próprias e, mesmo que animados, esses signos seriam referência de conceitos, não de equivalência e, nesse sentido, permitindo um agenciamento textual.

De qualquer maneira, de nosso ponto de vista, um texto é formado por uma estrutura discursiva que independe da qualidade ou natureza dos signos: verbal, imagético, sonoro ou fílmico. Partimos, portanto, do princípio de que o hipertexto é uma estrutura construída por linguagens distintas redundando no que se denomina hipermídia ou produto hipermidiático.

Se ainda há correntes de pensadores que discutem essa questão, não nos aprofundaremos nela, pois nosso objeto de estudo caracteriza-se justamente pela especificidade de existir enquanto discurso que recorre, em sua construção e sintaxe, a uma multiplicidade de linguagens, sem citar as relações que elas estabelecem entre si, ao mesmo tempo em que conservam suas estruturas fundadoras. Os nós, elos de ligação entre textualidades diferentes, são elementos estruturais do hipertexto e estão bastante longe dos atributos que Vannevar Bush — matemático e físico criador da arquitetura hipertextual — lhes atribuía. É claro que o conceito de intertextualidade, já desenvolvido por Kristeva (1969), discutia essa qualidade textual, aquela de ligação, de envio a outras textualidades e a outros universos textuais, logo, discursivos. Vannevar Bush em 1945 cria, *avant la lettre*, o hipertexto por meio de um dispositivo chamado Memex, *Memory extended*, uma espécie de memória estendida do seu criador. Desenhado para reproduzir o funcionamento do cérebro humano, ele partiu da premissa de que o homem pensa por associações e concebeu, para esse fim, um mecanismo composto de ligações e elos permitindo uma leitura textual não seqüencial e, desse modo, criadora de uma dinâmica ainda não conhecida — dinâmica estrutural e semântica proporcionada pela sua construção em blocos textuais; tal forma de enunciado provoca, é claro, um distanciamento em relação à considerada linearidade do texto impresso. Isso não quer dizer que o hipertexto não tenha sua linearidade. Ela é, porém, uma estrutura multilinear, pois, por exemplo, não somos obrigados a seguir uma ordem estabelecida pela seqüência de períodos e frases determinadas pelo autor ou pela própria linearidade discursiva da arquitetura livresca.

O hipertexto como estrutura construtiva é, por assim dizer, a ferramenta que alicerça estruturalmente as novas escritas, oferecendo aos criadores digitais que trabalham com as mídias eletrônicas recursos formais extremamente dinâmicos, o que condiciona a própria feição da ciberliteratura.

A teoria da informação sob seus diversos pontos de vista contribuiu bastante para a construção estrutural do hipertexto, e devemos salientar uma das formas de abordagem na recorrência à dinâmica estrutural da hiperficção, a chamada Escola *Eastgate,* que mediante a teoria da informação e a construção em nós, estrutura típica do hipertexto, foi amplamente utilizada pelos escritores da Escola *Eastgate*. As hiperficções publicadas por Mark Bernestein constituem produção de referência para estudiosos na área da cibercultura e particularmente da ciberliteratura. Essa Escola é composta de escritores que recorrem a um aplicativo chamado *storyspace,* o qual estrutura a narrativa, as possibilidades de agenciamento textual e a "forma" literária.

2.2. **Hiperficções, *Storyspace* e a escola *Eastgate***

Mark Bernstein, diretor do PARC (*Palo Alto Research Center*), criou em 1982 a Editora *Eastgate*.[28] Depois dessa data, a história da literatura concebida para ser lida em computadores mudou radicalmente assim como as reflexões que dela decorreram. A editora foi criada para a publicação de hiperficções produzidas a partir do aplicativo *storyspace,* o qual permite a visualização dos elos entre os textos estruturados como hipertextos. As

[28] Dados fornecidos por Mark Bernstein por meio de correspondência eletrônica durante o decorrer da redação deste trabalho.

primeiras publicações da Eastgate foram *The Hypertext '87 Digest*, Mark Bernstein, ed., Eastgate Systems, 1988 e o já clássico *Afternoon, a story* de Michael Joyce em 1990. Os criadores desse aplicativo foram Michael Joyce, Jay David Bolter, e John B. Smith.

Raquel Longhi (2003) salienta que no mundo digital não se pode mais pretender uma obra perene, na medida em que é problemática a relação entre o aplicativo utilizado pelo criador e a sua própria limitação histórica ou evolutiva. É preciso considerar, nesse sentido, que os aplicativos têm, em geral, uma duração operacional de, no máximo, um ano; findo este tempo, há todas as atualizações e modificações que impõem à obra criada em versões anteriores uma marginalização tecnológica provocada pela corrida mercadológica sempre em busca de novidades e inovações. A obra digital estaria, assim, condicionada e vulnerável à instabilidade do mercado. Vale lembrar que o aplicativo *Intermedia,* um dos primeiros aplicativos para a criação de hipertextos ficcionais, foi retirado do mercado pela Apple quando foram processadas transformações no sistema, tornando incompatível a utilização do aplicativo nos ambientes dos novos modelos de computadores. Já o *Storyspace*, segundo Bernstein, não sofreu modificações importantes entre a data de sua criação e o momento presente, o que concorreu, dessa forma, para a sua estabilidade num universo em que a instabilidade é figura de proa.

Os aspectos físicos das ferramentas são, desse modo, fundamentais para a continuidade das obras criadas sob determinados aplicativos e provocam uma dependência dos criadores face às grandes corporações, fator este que o *Storyspace* procurou eliminar pela continuidade evolutiva na história de sua criação e, igualmente, por sua permanência enquanto ferramenta de escrita, proporcionando, desse modo, ao usuário um conforto para existir fora da corrida mercadológica citada acima. Há, evidentemente, outras ferramentas construtivas concebidas para a escrita hipertextual, como por exemplo, linguagens como o HTML, Java e o *action script*, mas as obras geradas pela sua utilização são estigmatizadas

temporalmente e, na maioria das vezes, confundidas com a própria história dos aplicativos. Não é o caso das ferramentas de escrita anteriores ao processo digital, pois não se podem vincular à Olivetti ou à Remington os textos produzidos por autores que recorreram a essas ferramentas.

Na figura 10 visualizamos a interface da versão de Dickens por George Landow (*The Dickens Web*), pela qual podemos acessar a totalidade da obra por meio das ligações estabelecidas entre as partes. Sob esse aspecto, é importante salientar que, na hipertextualidade, a figura da metonímia é presença marcante e solicita do leitor uma navegação pelas relações entre parte e todo, relações pelas quais o novo texto — construído pela trajetória desenhada pela atualização operada pelo leitor — configurado pela escolha pessoal ou induzido pela própria estrutura hipertextual. Assim, no mapa do hipertexto já se pode ter uma visão global das partes pelas quais ele foi construído, conforme podemos ver na ilustração abaixo.

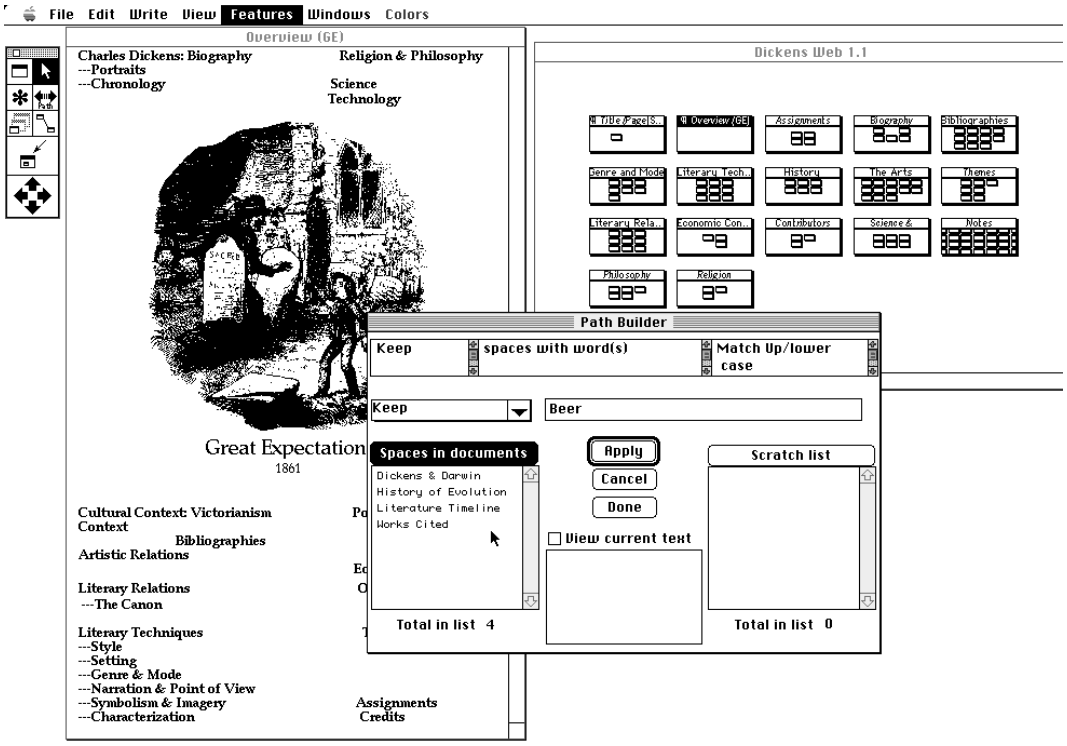


Figura 6

As possibilidades que Landow oferece em tal estudo já contêm (janela esquerda) as ligações que o leitor pode estabelecer entre a obra, seu contexto, os artigos relacionados e outras reflexões decorrentes do objeto ou do retrato do escritor Dickens, como podemos observar na janela à direita, as notas, a biografia, a bibliografia, as relações literárias e científicas propostas pela estrutura hipertextual e estabelecidas entre Darwin e Dickens.

Michael Joyce foi o primeiro escritor a conceber uma ficção para ser lida em ambiente digital. A história do *Storyspace* se confunde com *Afternoon, a story* (hiperficção de Joyce), pois o aplicativo foi criado para servir de suporte físico para a obra. Nesse caso, é uma experiência importante e quase única, pois a ferramenta foi desenhada para conter a obra, e esta não foi obrigada a se adaptar à ferramenta.

A escrita hiperficcional não tende a privilegiar o narrativo em detrimento do poético, mas sim criar um diálogo entre estrutura física e semântica, um espaço de relações em que é possível uma interferência, ou participação do leitor já, desse modo, pela situação de

ubiqüidade que essa estrutura propõe, autor ou co-autor da proposição inicial. A figura abaixo sugere um espaço destinado ao leitor para a inserção de textos e a criação de ligações intratextuais.

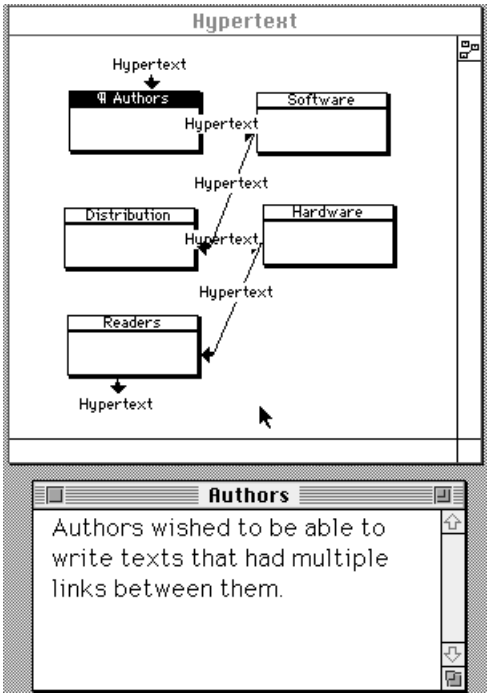


Figura 7

A estrutura da construção da hiperficção, como a Escola *Eastgate* bem o demonstra, incide na compreensão e leitura do texto, e o *storyspace* pode ser assim considerado um aplicativo relativamente simples, comparado às alternativas propostas pelas novas ferramentas de navegação. Tais ferramentas provocam uma fluidez textual e semântica cada vez maior, levando o texto, tomado no seu sentido mais amplo, a adquirir aspectos de fluidez e de efemeridade, o que impõe a cada nova leitura um novo sentido. Desse ponto de vista, consideramos que há, a partir da utilização das novas ferramentas textuais, uma liquefação cada vez mais acentuada da textualidade, produzindo um efeito de instabilidade o qual,

comparado ao conforto relativo do texto impresso, nos desampara em seu movimento sem cessar de construção de novas significações. Se, por um lado, a lógica própria ao hipertexto conduz a tal instabilidade, a recorrência à sua estrutura na criação das comunidades virtuais segue, por outro lado, uma outra lógica, à do reducionismo — na definição dos sujeitos (avatares) e, da dispersão identitária, quando se trata das múltiplas facetas que compõem o indivíduo na sociedade contemporânea.

O hipertexto, enquanto estrutura, é, nesse sentido, fator determinante na construção das variáveis estruturais utilizadas para a modelagem física e semântica do sujeito no ciberespaço.

2.3. **Construção do sujeito no ciberespaço**

> Quanto a estes escritos que emergem das minhas máquinas copiadoras, dos dáctilos, não fazem parte do livro de que eu estava falando, não. Gostariam de conhecer o meu método? É simples. Enquanto estou escrevendo um livro (a primeira parte poderia chamar-se *Média do Pulso, 103*), escrevo outro acerca dele, depois um terceiro sobre *este*, e assim por diante. Uma nova lógica pode bem nascer daí, quem sabe?
>
> Lawrence Durrell, *Nunquam*

Para analisar o sujeito no ciberespaço, recorreremos ao estudo de sua construção, tomando como foco específico modelar o interior da comunidade virtual Orkut. A condição de estar no ciberespaço está subordinada à simulação algorítmica afim ao modelo reducionista citado nesta tese e, ao qual, os usuários são submetidos ao preencher o formulário de adesão. Há vários modos de construção de unidades informacionais, indivíduos/avatares na Internet. Tal construção dependerá das interfaces criadas para este fim. No caso do Orkut, para a descrição do sujeito digital, pelo menos inicialmente, são solicitados indicadores sob a forma

de dados referentes à pessoa, como por exemplo, o sexo, a cor, a idade, o peso, a altura, a cor dos olhos, os hábitos particulares como beber, fumar e definições vagamente culturais que devem indicar uma determinada extração sociocultural. Após esse primeiro formulário preenchido e exigido pelo programa, conjugam-se as informações mais detalhadas sobre a unidade informacional (indivíduo), como por exemplo, os amigos que são igualmente novas fontes de dados, as comunidades às quais eles pertencem e, por conseqüência, mantêm conexões. Outras vidas ciberespaciais solicitam outras formas participativas, como o *Second Life*, porém, a idéia de base é sempre a mesma. No *Second Life*, nos comunicamos por meio de avatares, mais perfeccionados em relação a outros modelos, porém, igualmente, com características extraídas de um ideal projetado pelo usuário ou então, como substituição idealizada por intermédio de uma figura que busca ressaltar determinadas qualidades e esconder outras.

Assim, a construção dos simulacros dispostos como avatares interfaceando as relações geradas e criadas pelas telas e monitores mediante a utilização dos computadores pessoais (PCs) mostra-se de fundamental importância para a compreensão de como essa arquitetura hipertextual conduz à construção do que nomearemos sujeito digital. Para tanto e como ponto de partida, o Orkut será analisado enquanto paradigma de estrutura hipertextual a crescimento exponencial e consideraremos, como suposição, sua estratégia construtiva como modelizadora e dissolutiva de identidades digitais. Trata-se de um dispositivo paradoxal, na medida em que de um lado, define caminhos, induz escolhas, e de outro, libera, supostamente, o indivíduo de seus limites biológicos e socioculturais, apontando para a prática de um percurso hipertextual extremamente singular.

Sugerimos que a elaboração dos percursos das singularidades em uma estrutura de crescimento exponencial positivo traz como conseqüência a construção de sujeitos digitais. Passaremos, então, com o intuito de colaborar na compreensão dos dispositivos culturais e

semióticos utilizados para a edificação dos construtos produzidos, a esboçar o funcionamento estrutural das probabilidades construtivas das singularidades no Orkut.[29] Pressupomos como ponto de partida que a dinâmica construtiva proposta por essas redes, tal qual defendemos ao longo deste trabalho, implica tanto relações finitas, quanto probabilidades relacionais que tendem ao infinito.

Para tanto, recorreremos como método demonstrativo a um modelo hipotético, em que as possíveis relações analógicas estabelecidas entre a unidade informacional I[30] e suas afinidades com os determinismos dos grupos comunitários serão simuladas matematicamente. Desse modo, poderemos ter uma visão um pouco mais abrangente da rede de significações que a arquitetura hipertextual provoca e instaura, como conseqüência, na literatura contemporânea de extração eletrônica.

Há, sempre, uma indeterminação nas possíveis analogias entre a unidade informacional 1 (UI-1) com as outras a ela relacionadas. Assim, por exemplo, eu poderia me relacionar com um amigo com o qual dividiria uma de suas preferências ou algumas delas — relacionadas a questões de afinidades — porém dificilmente poderia partilhar a totalidade da UI tomada no seu conjunto composto de elementos referenciais. Eu posso gostar de rock assim como a UI-2, mas não necessariamente sua orientação sexual, o que direcionaria meu interesse para conhecer as comunidades sob o ângulo de outras vertentes, dispositivo cognitivo que funcionaria sob a forma de adições, na medida em que eu incorporo ao meu repertório similitudes eletivas em relação aos enunciados das UI às quais eu tenho acesso. Embora o crescimento seja exponencial, a direção imposta ao crescimento se dará em torno de uma particularidade que nos parece importante, ou que nos seduza o suficiente para nos dirigirmos a essa escrita proposta, ou às proposições do seu enunciado.

---

[29] Conferir Revista Alea V. 7, nº. 2, nosso artigo CIBERCULTURA E LITERATURA: hipertexto e as novas arquiteturas textuais.

[30] Consideramos como Unidade informacional cada indivíduo singular conectado à rede.

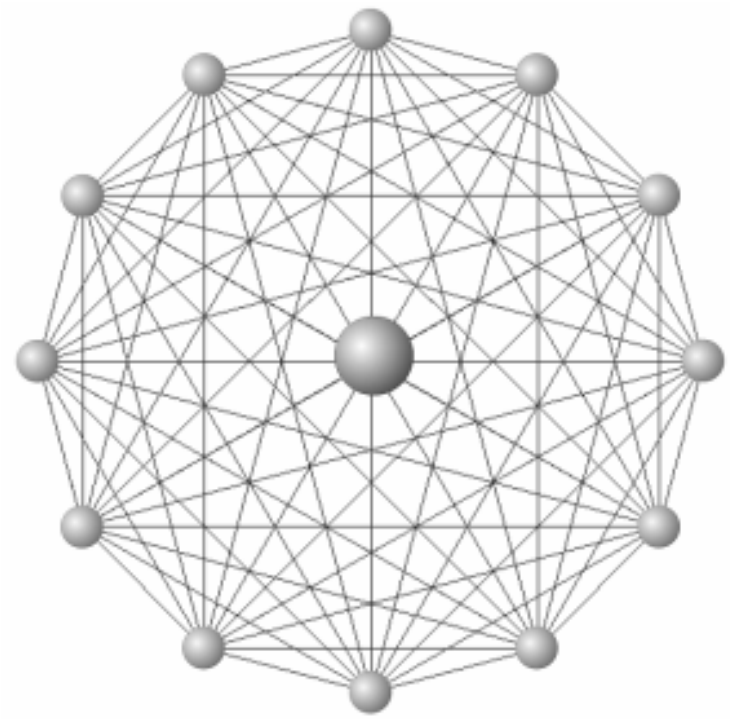


Figura 8

A figura[31] acima espacializa uma relação de uma UI com 12 outras. Essa relação é construída por meio da escolha de só um elemento de cada UI, o que, na prática, geralmente não ocorre, pois o percurso instaurado pelo criador desse texto hipotético nunca pode ser determinado matematicamente. Valemo-nos desse artifício para mensurar hipoteticamente determinadas combinações, a quantidade de intersecções, de cruzamentos, e a partir desses dados, levantar a hipótese de que em cada um deles se constitua uma outra UI que se desdobra em outras n probabilidades numéricas. Um exemplo simples: dessas combinações nós teremos

[31] Os modelos gráficos mostrados neste trabalho são criações de Marcio Henrique Diniz Marques.

x “relações”, pressupondo, insistimos, uma só instância relacional, quer dizer de A a B e de B a A. Essa simulação de uma quantidade mensurável em números nos dá uma idéia de coletividade hipertextual em relação exponencial. Esse modelo representa uma relação entre 13 UI compostas de combinações finitas. Um exemplo dessas relações finitas de análise combinatória (embora numericamente enormes) é a possibilidade de se ganhar na Sena: jogo que se compõe de números de 1 a 60 e das possíveis combinações entre eles.

O exemplo abaixo nos dá uma idéia do número de probabilidades de um certo evento a ocorrer. O problema pode ser apresentado dessa maneira:

1) $$P(x)\ \frac{1}{60}\times\frac{1}{59}\times\frac{1}{58}\times\frac{1}{57}\times\frac{1}{56}\times\frac{1}{55}\ldots=\frac{1}{36.045.979.200}$$

A chance, então, de se acertar será de 1 (uma) entre 36.045.979.200 (trinta e seis trilhões, quarenta e cinco bilhões, novecentos e setenta e nove milhões e duzentos mil) probabilidades.

O problema, e por conseqüência, a inviabilidade da análise combinatória para nosso estudo é que nele os pares iguais não são possíveis, o que ocorre nessa apresentação, vejamos, por exemplo:

1, 2, 3, 4	4 x 4 = 16

2)

(1,1) (1,2) (1,3) (1,4)

(2,1) (2,2) (2,3) (2,4)

(3,1) (3,2) (3,3) (3,4)

(4,1) (4,2) (4,3) (4,4)

Como vimos acima, a combinatória descrita acima gera duplos (1,1), (4,4), o que não existe concretamente em uma relação comunicacional, pois o (1) irá sempre se relacionar com uma das possibilidades (2), (3) ou a (4), nunca com ele mesmo, pressupondo que a condição

para que haja ação comunicacional é a existência, pelo menos, de um emissor e um receptor, antropomórfico ou não, na medida em que a troca de informações entre computadores necessita da mesma forma de combinação. Quanto à produção de sentido que a informação pode provocar, entendemos a comunicação no seu aspecto dialógico e bakthiniano.

Outra maneira de conceber matematicamente as possíveis combinatórias relacionais propostas por um texto é a seguinte:

3) Permutação ou arranjo

n= total

$$_{n}Pr = \frac{n!}{(n-r)!}$$ r= tamanho do grupo (1, 2, 3... indivíduos).

Por ex: número/permutação/dimensão do grupo = n (fatorial) sobre n- r fatorial

Exemplos de fatorial: 5!= 5 x 4 x 3 x 2 x 1 = 120

4!= 4 x 3 x 2 x 1 = 24

3!= 3 x 2 x 1 = 6

Vejamos agora o exemplo da relação (finita) comunicacional mostrada pela Figura 8:

$$\frac{P}{(13-2)} x \frac{:3!}{(13-2)} \quad \frac{13}{(13-2)} = \frac{13!}{11!} = \frac{13x12x11!}{11!} = 13x12 = 136$$

Como o fatorial 11! é repetido, simplificamos a fração.

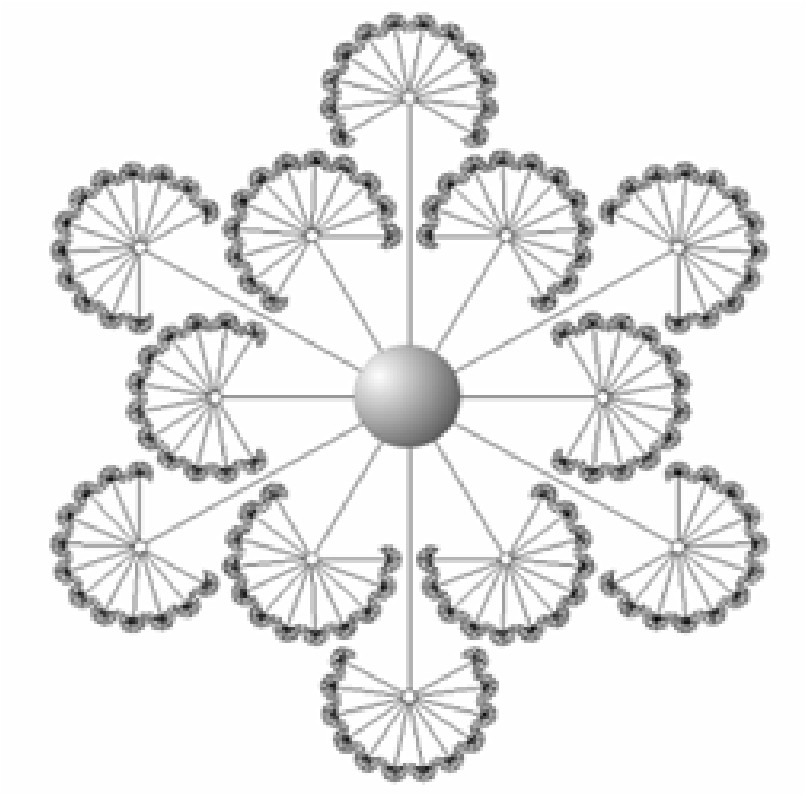


Figura 9

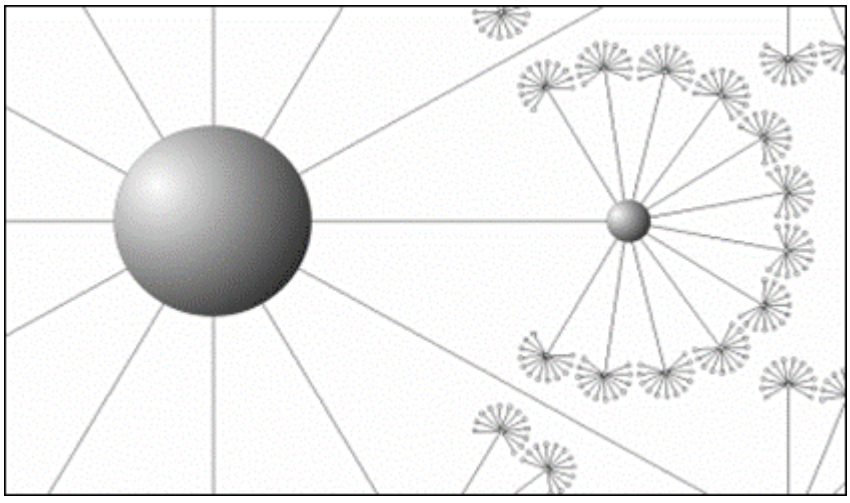


Figura 10

Vamos pressupor esse hipertexto como fluxo. Essa unidade informacional representada pelo círculo maior (Fig. 9 e 10) é o descentramento de uma outra UI que abriria um leque de possibilidades identitárias ou de identificações provisórias. O recorte no fluxo pode assemelhar-se às conceituações de continuidade e descontinuidade, como veremos a seguir.

Inegavelmente a contribuição dos estudos de semiótica, sobretudo no que se refere a conceituações sobre temporalidade, é imensa para nosso trabalho. Segundo um dos autores que consideramos necessário lembrar, Luiz Tatit (1995), a noção de *perceber* situada em um *corpus* teórico em que ocorrem as flutuações tensivas compostas alternadamente de "saliências" e "passâncias" nos conduz à noção de *sentir* interligada a *foria*. O fórico é uma categoria composta de momentos distintos de euforia e disforia: as "saliências" correspondendo a momentos de disforia e as distensões ou euforia às "passâncias", aos quais contrapomos momentos temporais de continuidade e de descontinuidade, sincretismo categorial que a semiótica denomina como tensividade fórica. Esse conceito revela, assim, segundo o autor, a existência abstrata de um fluxo contínuo composto de "paradas" e "paradas de paradas" (p.164). Uma descontinuidade pode ser definida como uma "parada" no fluxo e a continuidade uma "parada da parada". É oportuno lembrar que, para nós, a parada terá o sentido de uma disrupção estrutural provocada por uma ação singularizadora e, a retomada arborescente do fluxo (continuidade), a "parada da parada", uma disrupção na disrupção da estrutura. Assim, os extremos interligados à extensidade e intensidade definirão os percursos gerativos de construção de sentido em relação à tonicidade ou à intensidade imprimida à ação. A tensividade geradora de sentido do ponto de vista do conteúdo e a tensividade geradora de sentido do ponto de vista da plasticidade seriam, sob essa ótica, responsáveis pelo percurso realizado pelo observador/leitor na escolha de certos caminhos textuais.

É nesses aspectos que a reflexão de Luiz Tatit pode servir como valor conceitual para nosso trabalho. Cabe também enfatizar a contribuição de Claude Zilberberg, o qual define dessa forma seu olhar sobre essa questão: o sujeito enunciativo, situado na interface espaço/tempo, seleciona como ponto de partida valores de continuidade ou de descontinuidade, para em seguida convertê-los em objetos narrativos (TATIT, 1995, p.165). É nessa "seleção" de valores de continuidade e de descontinuidade que, a nosso ver, "inicia-se" o processo da ação singular que definirá o percurso hipertextual, ele próprio constituído de continuidades e descontinuidades, pressupondo, por assim dizer, uma estrutura construída de "quebras", de momentos de disrupção que caracterizam o movimento constitutivo, ou os possíveis momentos constitutivos componentes da estrutura hipertextual a crescimento exponencial.

2.4. **Disrupção na estrutura**

Imaginemos que a figura 11 (que se encontra adiante, na p. 91) esteja representando uma intrincada rede em que os círculos menores seriam os "amigos" (UI) em relação uns com os outros. Os recortes apresentados sob a forma arborescente representam alguns percursos instaurados por singularidades, correspondendo a disrupções na estrutura. Não há, evidentemente, todas as UI conectadas em rede e representadas graficamente, pois nosso escopo foi tentar mostrar visualmente uma disrupção na rede provocada pela UI (círculo maior) que originou um trajeto, um deslocamento estrutural e direcional e uma parada disruptiva no fluxo, redirecionando-o no estabelecimento ou criação de outras estruturas funcionalmente existindo com as mesmas qualidades comunicacionais, e de crescimento, como anteriormente, exponencial, porém, caracterizadas como singularidades irrepetíveis.

Na intersecção da UI-1 com as propostas textuais da UI-2 situa-se o momento em que ocorre a disrupção na estrutura, até então construída com base na troca de informações bidirecionais: A → B → A. Esse acontecimento, o "*événement*" no sentido derridiano (1967), é configurado na disrupção da estrutura até então construída de forma linear, para se reestruturar, também como disrupção, em caminhos caracterizados por um crescimento exponencial positivo. É o lugar, local, *lieu*, em que os modelos textuais acima citados articulam suas diferenças, como nos lembra Homi Bhaba (1995), com a criação de singularidades discursivas em que os sujeitos se estruturam enquanto indivíduos particulares em uma rede. A ênfase dada ao deslocamento de identidades, não mais fixas como pretendia a noção cartesiana de *cogito,* é favorecida pelo conceito móvel de relação de lugares, noção teórica que produz um deslizamento conceitual, cujas ressonâncias relacionadas às arquiteturas textuais construtivas do sujeito são basilares: o local espaciotemporal em que se

produzem e se constroem identidades só pode ser operacional na medida em que, à semelhança de nossos gráficos, a potencialidade construtiva localizar-se entre dois pontos — supostamente centros identitários fixos. É, pois, nessa relação estabelecida entre momentos espaciais distintos, ou nesse espaço ainda não sedimentado, espaço de construção, à semelhança de um canteiro de obras que se articulam dinâmicas estruturais responsáveis pela elaboração de identidades digitais.

Os contornos tradicionalmente definidores do sujeito perdem sua nitidez no ciberespaço e no processo de seleção eletivas no magma composto por estímulos originários de todas as propostas circundantes. O termo "circundantes" não adjetivaria a espacialização de algoritmos instáveis, de discursos à procura de sujeitos que os assumiriam. Daí a palavra mais adequada para ajudar na construção desse conceito talvez fosse assédio: operação levada a termo por inúmeros estímulos que se situariam não em um ponto de A a B como dissemos anteriormente, mas, sim, em um espaço tridimensional composto de múltiplos As e Bs elevados à potência x. Mais que espaço físico, poderíamos definir essa relação de lugares como matéria-prima forjadora de representações, simulacros discursivos, avatares e Prometeus transgressores. Uma vez produzida a estabilidade momentânea, o assediado dá lugar ao assediante, em um processo de trocas identitárias que ousaríamos dizer ser típico do movimento construtivo de discursos no ciberespaço. Daí sim, a oscilação estrutural composta de fluxos contínuos e descontínuos, alternâncias, momentos eufóricos, disfóricos, enfim, a estrutura "quebrada" e defletida, encontre seu lugar no processo constitutivo das articulações das diferenças citadas mais acima.

Em outras palavras, a relativa "passividade" do sujeito vulnerável aos estímulos externos transforma-se, diríamos, num agente "ativo" atuando nesse imenso panorama.

Fala-se muito em questionamento da noção de autor, sobretudo quando abordamos produtos literários hipertextuais, na medida em que o leitor enquanto participante da criação

do texto questiona as categorias tradicionais de autoria e, por conseqüência, de autoridade textual tal como foi problematizado por George Landow (1992, p. 72): “Tal como a teoria crítica contemporânea, o hipertexto reconfigura - reescreve - o autor de diversas maneiras. Antes de tudo, a figura do autor do hipertexto aproxima-se da figura do leitor, ainda que não se funda completamente com ela, e as funções de leitor e escritor tornam-se mais profundamente interligadas do que antes ”.

Entretanto, uma das particularidades a ser assinalada, e que de resto é própria da estrutura hipertextual, é que além de esse leitor instaurar um percurso singular mediante sua prática de navegação na rede, ele é igualmente instaurado por ela. Ou seja, o sujeito, estrutura um trajeto textual e, *mutatis mutandis*, é por ele estruturado. A própria construção hipertextual por meio de sua arquitetura elabora sujeitos. Há que convir que algumas formas hipertextuais são mais flexíveis e mais dinâmicas que outras, e entendemos que o fato de evidenciar as especificidades próprias a cada objeto se torna ponto de partida para concebê-lo no que ele possui de peculiar, que acreditamos ser de significado múltiplo e diverso. Assim, certa categorização dos “hipertextos”, ou seja, o reconhecimento da existência de modalidades diferentes, à semelhança daquela construída pela teoria literária no século XX, pode se tornar necessária para situar o objeto em um espaço e, levando em conta suas particularidades, poder abordá-lo sem se deter nas intermináveis questões do tipo: livro impresso x hipertexto, estrutura linear x não linear, centramento x descentramento e totalidade x fragmento.

É evidente, por exemplo, a diferença entre um hipertexto construído coletivamente e um hipertexto singular que pela sua própria arquitetura oferece uma multiplicidade de nós, aos quais chamamos de sinapses, abrindo-se para outros percursos, o que significa dizer, para outras textualidades, ou ainda, para uma sinapse caracterizada, ela própria, num hipertexto, provocando, por essa dinâmica criada, uma disrupção no fluxo estrutural.

Na figura abaixo compomos um gráfico representando uma relação combinatória de permutação de em um desdobramento qualitativo para um crescimento exponencial:

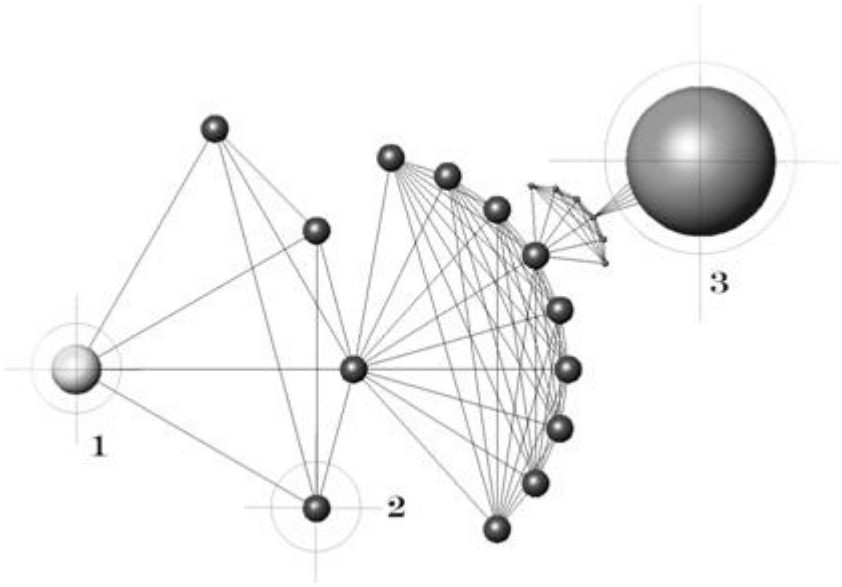


Figura 11

Esfera 1: o ponto de partida e instauração da rede comunicacional.

Esfera 2: meus amigos e amigos de meus amigos.

Esfera 3: comunidade virtual composta de 130 membros.

As possibilidades relacionais dos três grupos de amigos podem ser representadas matematicamente por:

$$\frac{5!}{(5-2)!} x \frac{10!}{(10-2)!} x \frac{7!}{(7-2)!} x \frac{130!}{(130-2)!} = \frac{5.4.3!}{3!} x \frac{10.9.8!}{8!} x \frac{7.6.5!}{5!} x \frac{130.129.128!}{128!} = 1.267.812.000$$

O resultado dessa projeção é de 1. 267.812.000 (um trilhão, duzentos e sessenta e sete bilhões, oitocentos e doze milhões) possibilidades de cruzamentos relacionais.

A esfera maior (3) retratada na figura 11 representa uma comunidade que possui 130 membros. A relação de "volta", hipotética enquanto possibilidade às UI, constrói uma estrutura que, ao partir das cinco UI originárias e, aos tomá-las como recorte de uma estrutura em fluxo, resulta uma combinação possível de 1. 267.812.000**.** Para espacializar graficamente essa relação, ou relações, teríamos que projetar os 130 membros da comunidade interfaceando com um número x exponencial, por exemplo, 130 x 10, o que resultaria em um número muito grande para ser representado com base na estrutura decimal. Mas, o que para nós é importante ressaltar é que de acordo com a definição de uma relação exponencial em uma função matemática é que uma variável aparece em um dos expoentes remetendo a uma outra estrutura composta por elementos diferentes e caracterizada por seus próprios crescimentos exponenciais.

Convém assinalar que a insistência de explanação de alguns mecanismos de crescimento exponencial procura enfatizar o modo de navegação típico da Rede estabelecida aqui como metáfora de criação textual, como percurso, como escrita singular e como intervenção na textualidade proposta, para em seguida redefini-la, dela se apropriando enquanto projeto pessoal. Porém, há de salientar que todos os dados componentes dessa escrita colocam o navegador em situação de vulnerabilidade, sujeito à contaminação e dispersão entrópica que esses dispositivos tanto estruturais quanto pulsionais provocam.

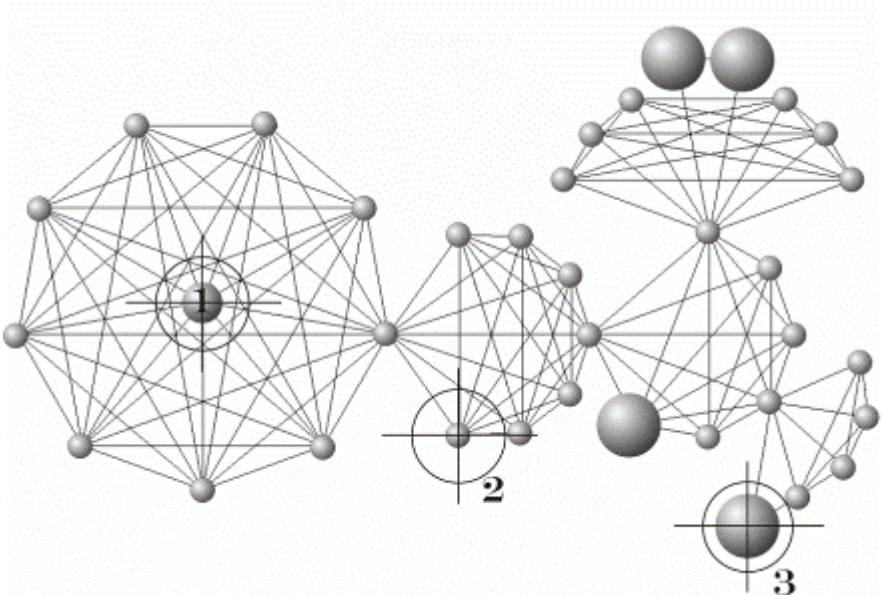


Figura 12

Esfera 1: o ponto de partida e instauração da rede comunicacional

Esfera 2: meus amigos e amigos de meus amigos

Esfera 3: comunidades virtuais

Embora o crescimento exponencial das redes sócio-eletrônicas seja uma realidade, o acesso a elas é ainda restrito. Entretanto, o que nos parece importante salientar é a forma como sua construção conduz a possibilidades comunicacionais e, nesse sentido, relacionada a linguagens que tendem ao infinito. Essa hipótese não seria de nenhum valor se o que quiséssemos demonstrar não focasse a singularização dos percursos textuais, e se tal singularização não desconstruísse o modelo textual colocado mais acima como possibilidades matemáticas de relações bidirecionais sob a forma de combinações finitas. Essa é a razão pela qual percorremos, neste trabalho, raciocínios e linguagens diversas para relacionarmos estruturas tecnológicas e suas internalizações sob a forma de linguagem pelo sujeito, mediante

dispositivos os mais diversificados. É oportuno, a esse respeito, lembrar Derrida (1971, p. 244):

> A totalização pode ser considerada impossível no sentido clássico: evoca-se então o esforço empírico de um sujeito ou de um discurso finito correndo em vão atrás de uma riqueza infinita que jamais poderá dominar. Há demasiado e mais do que se pode dizer. Mas pode-se determinar de outro modo a não-totalização: não mais sob o conceito de finitude como assignação à empiricidade mas sob o conceito de *jogo*. Se então a totalização não tem mais sentido, não é porque a infinidade de um campo não pode ser coberta por um olhar ou um discurso finitos, mas porque a natureza do campo — a saber, a linguagem e uma linguagem finita — exclui a totalização: este campo é com efeito o de um *jogo*, isto é, de substituições infinitas no fechamento de um conjunto finito.

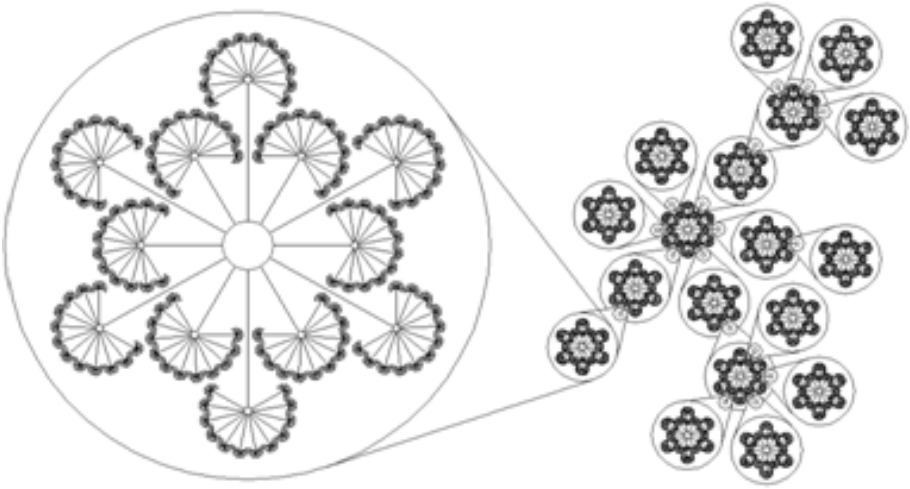


Figura 13

A ilustração acima nos acena para essa impossível redução a uma única possibilidade relacional ou a uma qualquer totalidade *tout court*. Tal irredutibilidade é conseqüência da construção hipertextual que abre indefinidamente caminhos, probabilidades e, ela foi, nesse

sentido, enquanto unidade textual e estrutural, contingência obrigatória para se entender os labirintos do hipertexto. Se tal imbricação hipertextual nos conduz a aberturas quase que infindas, nosso passo agora é o deslocamento dessa mesma estrutura para a cibercidade, na perspectiva de projetar as formas de funcionamentos que lhe são próprias ao mesmo tempo em que a figura do poeta se delineia.

CAPÍTULO III

3. **Cibercidade**

> Você sabe melhor do que ninguém, sábio Kublai, que jamais se deve confundir uma cidade com o discurso que a descreve. Contudo, existe uma ligação entre eles. Se descrevo Olívia, cidade rica de mercadorias e de lucros, o único modo de representar a sua prosperidade é de falar dos palácios de filigranas com almofadas franjadas nos parapeitos dos bífores; uma girândola d'água num pátio protegido por uma grade rega o gramado em que um pavão branco abre a cauda em leque (...). Pode ser que isto você não saiba: que para falar de Olívia eu não poderia fazer outro discurso. Se de fato existisse uma Olívia de bífores e pavões, de seleiros e de tecelãs de tapetes e canoas e estuários, seria um mero buraco negro de moscas, e para descrevê-la eu teria de utilizar as metáforas da fuligem, dos chiados das rodas, dos movimentos repetidos, dos sarcasmos. A mentira não está no discurso, mas nas coisas.
>
> Ítalo Calvino, 2002
> As cidades invisíveis

Abordaremos neste capítulo o conceito de cibercidade nas suas mais diversas expressões, pelo viés de um diálogo estabelecido com algumas reflexões operadas por pensadores que estudaram as relações entre a cidade e as artes, em especial a literatura. Pretendemos também esboçar a análise da estrutura do ciberespaço, a qual constitui em primeira instância o local em que a cidade é edificada. Entendemos que a cibercidade está sujeita a determinados elementos constitutivos do ciberespaço e, nesse caso, apreender o funcionamento estrutural de sua construção torna-se de basilar importância.

Consideramos como hipótese de trabalho que houve um deslocamento, uma migração (POISSANT, 2005), da cidade "física" para a cidade virtual ou cibercidade. Para entender esse deslocamento, é preciso situar o papel que a cidade cumpre na sua relação com certos dispositivos de controle sociocultural. Um desses dispositivos compõe-se de uma estratégia de reorganização constante da cidade e do pensamento reurbanizado. Dispositivo de controle que deixa de significar uma boa "estratégia" quando a cidade perde seu valor e sua estrutura de "dentro" e de "fora" vinculados à expansão da metrópole e sua conseqüente transformação em

megalópole (LYOTARD, 1996). Com a megalópole criada e sua conseqüente desmaterialização, provocada pela anulação da espacialidade física via conurbação, a razão controladora deslocou-se para os espaços onde havia um descontrole organizacional e nos quais as ações tornaram-se necessárias para que o controle se efetivasse: esse *topos*[32]se caracterizaria hoje pelo ciberespaço e pelo caráter ao mesmo tempo libertário e potencialmente manipulador oferecido pela Internet.

Outro dado a ser salientado é que a reorganização da cidade acompanha o desenvolvimento tecnológico, favorecendo novas formas relacionais de estar-no-mundo, provocando mudanças que redirecionaram práticas antes só possíveis nos locais estruturados e criados para a convergência de indivíduos e grupos sociais como as universidades, casas, festas, clubes, famílias, teatros e cinemas. Houve, nesse sentido, um deslocamento que se deu da cidade "física" para a digital e que instaurou, assim como já havia na cidade tradicional, uma estratégia de controle para o ciberespaço.

A cidade foi sempre uma referência para as artes (vale lembrar, desde a tragédia grega, por exemplo) e um dos aspectos da história literária, porém, acreditamos que esse diálogo constante entre a cidade e a literatura intensificou-se nos dois últimos séculos. Não se trata, porém, de apenas mais uma relação temática entre os dois universos; hoje, essa relação é constituída por passeios, navegações pela Rede, enfim, por práticas que levam o usuário a sentir mais concretamente os elos, pulsões e movimentos da realidade imediata[33]. Nesse fio condutor, a presença de uma metalinguagem criada a partir de uma escolha subjetiva pode ser associada à figura do *flâneur,* porém um *flâneur* não mais à semelhança de Baudelaire, na sua relação com a Paris do final do XIX, mas um "viajante" inscrito no ciberespaço.

Assim, para André Lemos (2003), os hipertextos, assim como o andar pela cidade, remetem a uma questão de *metadesign*, entendido aqui como uma reconstrução reflexiva

---

[32] *Tópos*, do grego, lugar.
[33] Cabe enfatizar que nesse campo de pesquisa, a contribuição de André Lemos (2003) nos foi muito útil.

sobre a própria arquitetura tanto da cidade quanto da textualidade. Esta característica torna-se ainda mais acentuada quando tal ato está mais próximo da *flânerie*, uma atitude pessoal, subjetiva, que consiste em andar pela cidade, (de) escrever percursos e relacionar-se com o espaço da *urbe*, o que iria além do texto escrito mediante as macro-estruturas urbanas. O gesto do *flâneur* seria, dessa ótica, um gesto de apropriação, de posse, de escrita do seu próprio texto e, conseqüentemente, delimitação simbólica de seu próprio território e espaço por meio de suas marcas e traçados. Vagar pela cidade e navegar na Internet é uma relação de escrita, uma forma de subjetivação a ser operada pelas "marcas", pelas grafias impressas no espaço cotidiano, uma criação, uma narração pessoal que existiria fora da "Grande História".

Assim, os cheiros e ruídos experimentados no andar pela cidade (e que nos lembram situações ou momentos significativos para nós dentro de uma história singular) ou no clicar em elos fariam parte de uma mesma construção hipertextual, remetendo às leituras que constantemente realizamos em nosso cotidiano. As estruturas pré-existentes, a arquitetura da cidade, os aplicativos utilizados para a navegação na Net são mais que territórios definidores, pois, apesar de apresentarem limites por se tratar de códigos fechados, constituem, mediante o processo de escrita, suportes de apropriações, criações e invenções cotidianas.

O que ocorre nessas intervenções deambulatórias pela cidade sob a forma de uma escrita pessoal é uma reconfiguração da estrutura urbana e do seu texto. *Rayuela* (Jogo de amarelinha), de Júlio Cortázar, *E se numa noite de Inverno um viajante*, de Ítalo Calvino, ou a *Cidade de vidro* (da trilogia de Nova York) de Paul Auster são exemplares de hipertextos *avant la lettre*.

Desse modo, a metacidade (metacidade de bits) e seu texto passou, com a digitalidade espaço comunicacional, a interagir com milhões de pessoas, onde cada indivíduo ou navegador adiciona, modifica e eventualmente pode transgredir partes ou fragmentos desse texto, escrevendo sua história a ser agregada ao texto coletivo.

A construção do imaginário urbano transladado para o ciberespaço decorreu de dois fatores: o primeiro residiu nas possibilidades técnicas e econômicas abertas pelas infovias e a Internet, o segundo foi uma forma encontrada por artistas, pesquisadores ou grupos marginalizados de não se submeterem ao cerceamento imposto pelas instituições e poderem criar seus próprios espaços de diálogo e de criatividade. Pela primeira vez na história, esses grupos puderam existir sem as chancelas institucionais de x, y e z. A multiplicação exponencial de páginas na Internet revela essa necessidade de expressão individual ou de grupo, contextualizada por uma discursividade que interage com diferentes interfaces e, portanto, com sujeitos igualmente distintos.

Vale lembrar que a percepção do texto na cibercidade caracteriza-se por uma presentificação absoluta, na medida em que o passado e o futuro foram abolidos e as novas leituras elevam o espaço virtual sempre para o hoje.

A dissolução das metanarrativas engendradas pelo projeto moderno criou, a nosso ver, um terreno receptivo nessa cibercidade que acolheu tanto as grandes empresas internacionais quanto os grupos estruturados por interesses comuns, como, por exemplo, a organização de grupos em torno de sítios e salas de bate-papo, de grupos voltados a interesses que lhes são próprios (bandas de rock, projetos e estudos culturais). Tais práticas se revelam como fatores constitutivos da cibercultura inscrita em uma tessitura textual construída em dimensão global.

O impacto cultural que a Rede provocou no nosso cotidiano é inegável, pois o trânsito de informações facilitou diálogos entre pessoas ou grupos antes nunca imaginados (ou mares nunca dantes navegados, diria Camões). Os novos aplicativos (*softwares*) abriram outras perspectivas para as artes e a literatura, como encontradas, por exemplo, nas páginas eletrônicas de autores que escolheram essa via de construção poética como Alckmar Luiz dos Santos, Augusto de Campos, Álvaro Andrade Garcia, Sophie Calle, Jean-Pierre Balpe, Mark Bernstein e Patrick Burgaud. Tais sítios contêm animações de poemas pelo aplicativo flash,

vídeos-poema, clipes e infopoemas, discussões teóricas acerca da cibercultura, enfim, uma infinidade de recursos e de novas reflexões voltadas principalmente para o lugar ocupado pela literatura na cibercultura.

A nova apresentação dos poemas concretos, tal como é oferecida no sítio do poeta Augusto de Campos[34], por exemplo, modificou a percepção e a recepção que tínhamos anteriormente de sua obra. Consideramos que os novos leitores são intensamente "modificados" pelos novos estímulos visuais e sonoros, da mesma maneira que as novas poéticas são, por sua vez, contaminadas por essas práticas — tanto de produção, quanto de leitura — pressupondo novas modalidades relacionais entre autor, texto, e recepção. Isso sem pensar nas novas possibilidades abertas por tais objetos para a abordagem crítica, o que gera, certamente, novo tipo de discurso crítico.

Se, para Derrick de Kerckhove (2003), as mídias editam o ambiente, transformando-o e reformulando-o, é evidente que, ao fazê-lo, nós seremos igualmente editados. Essa modificação do ecossistema sociocultural está presente no papel das mídias que transformam o usuário, dependendo do tempo consagrado às mídias, TV, computadores, tocadores de mp3, de mp4, *palmtops* e telefones celulares que hoje já agrupam as funções anteriormente citadas. Para Lemos (2003), as telas (monitores) se tornaram tão íntimas e estão ficando tão mais íntimas, que a rigor, podemos considerá-las quase como uma biotecnologia.

A cibercidade é hoje uma realidade, na medida em que sua presença se corporifica na cidade tradicional ou referencial, aquela em que nos movemos fisicamente e em que tanto homens quanto máquinas convivem. Trata-se de uma contaminação perceptível, quando acessamos, por exemplo, os serviços bancários os mais banais: transferência de dinheiro, compras e inúmeros outros serviços existentes na Rede. Se há uma real complementaridade entre duas formas de expressão e construção urbana, significando dois mundos imbricados e

[34] Endereço acessivel no http://www2.uol.com.br/augustodecampos/

em relação constante, não podemos, desse modo, nos esquecer das novas relações criadas a partir desses dados que impõem e sugerem a pertinência de analisar a cidade tradicional, sua passagem para a cidade pós-moderna, da cidade ciberespacial ou cibercidade. Tal passagem, ou os sinais deixados por seu movimento são bastante visíveis na literatura moderna e contemporânea.

A representação do espaço urbano na literatura moderna é um exemplo bastante esclarecedor de como escritores o narraram mediante representações descrevendo a arquitetura, as ruas, o traçado da cidade, configurações que se tornam para nós reconhecíveis e cumprem a função de nos situarmos espacial e temporalmente para acompanharmos o processo de leitura. Tal descrição é encontrada geralmente nos romances, na poesia, nas narrativas gráficas, cinematográficas, teatrais ou outras, recorrendo à cidade como palco, cena e pano de fundo em que as personagens se movem.

3.1. **Cidade moderna, pós-moderna e ciberespacial**

A literatura e o cinema estão repletos de narrativas nas quais ocorrem questionamentos sobre nossas origens: origens da vida, da Terra e, por fim, das singularidades que somos nós. Com a mudança de foco operada nas ciências, sobretudo na física e na matemática, particularmente na física quântica, na teoria do caos e nos fractais, alguns criadores incorporaram elementos dessas ciências, as quais contribuem e contribuíram para a criação de novos espaços narrativos, novas terminologias futurísticas. De certo modo, elas dão forma aos sentimentos e respondem às interrogações de um vasto público, o qual encontra respostas

nessas produções, em certo sentido, articuladoras de discursos que buscam explicar a existência de algo que foi ou do que está em construção. Essa procura de elucidação, essa busca de sentido é, na realidade, elemento constante na metafísica e encontra ressonância nas religiões e nos modelos filosóficos tanto clássicos quanto contemporâneos.

Um fator que observamos na produção cultural contemporânea é a presença da tecnologia digital sob a forma de visões de futuro e realidades virtuais em consonância com o desenvolvimento vertical da tecnologia informacional. Uma de suas vertentes é a descoberta do código genético, que abriu espaço para divagações sobre a clonagem, a cópia de espécies biológicas no intuito de preservar algumas qualidades consideradas boas em relação a outras "menos" boas, avaliadas em relação a critérios como vulnerabilidade a doenças tanto físicas quanto mentais, vulnerabilidade de adaptação e um número bastante expressivo de variações relacionadas ao "bom" sujeito biológico ou ao que, em última instância, não valeria a pena investir. Sob essa ótica, muitos escritores escreveram e muitos cineastas filmaram e uma infinidade de produtos culturais foram criados e divulgados pela nossa cultura midiática. Produção encontrada em escritores como Arthur Clarke e Isaac Asimov no gênero chamado de ficção científica, William Gibson e Bruce Sterling na literatura *ciberpunk*, e Michel Houellebecq em uma realização voltada a questionamentos sobre as possíveis saídas sociais relacionadas às visões utópicas do século XX, notadamente em seus romances *As partículas elementares* e *Plataforma*.

Essa relação entre ciência e arte sempre existiu, e há um flerte que nos parece permanente, o qual a cultura *pop* ilustra bastante bem e o cinema, pródigo na abordagem dessa temática, ilustrou por meio de filmes como *2001: Uma odisséia no espaço*, *Blade Runner*, *Matrix*, *Exterminador do Futuro*, *Net* e muitos outros que povoaram nossa imaginação, suscitando inúmeras reflexões na universidade, nos estudos semióticos e na teoria da informação. O processo de assimilação das pesquisas tecnológicas sempre aconteceu nas

artes e podemos afirmar que ocorreu dessa maneira nos anos 40 com a fissão nuclear e os filmes apocalípticos sobre o fim do mundo, a existência de extraterrestres, realidades paralelas, e há hoje, simultaneamente ao dilúvio de filmes de ficção científica, uma quantidade bastante expressiva sobre a clonagem. Tal fenômeno ocorre igualmente na televisão e, nesse caso, vale lembrar a novela *O clone* da emissora de televisão Globo sobre esse assunto.

O que está em jogo nessas produções é uma visão da criação geralmente atribuída a Deus, tarefa para a qual o homem não deveria substituir o Criador sob pena de pesados castigos. Além desse aspecto, há a temática do ciclo da vida, algo considerado natural, biologicamente pré-determinado e os fatores que, independentes da condição mortal do homem, produzem sentido na sobrevivência da espécie, como por exemplo, a soma das conquistas culturais e científicas do conjunto da humanidade. Assim, sob essa perspectiva de cunho iluminista, mesmo considerando nossas singulares vidas finitas, deveríamos refletir sobre a seqüência e conseqüência de nossas histórias propostas como projeção de futuro — parte integrante da condição humana — e, desse modo, dar continuidade à tarefa de perpetuação da espécie: continuar o ciclo da vida por meio de nossos filhos, nossos netos e os filhos de nossos netos.

Conjuga-se a essas inquietações a problemática de nossa origem, de nossos pais, de nossas famílias e da essência mesma da humanidade, algo do qual somos produtos e em que encontramos referências para nossos comportamentos, identidade relacionada aos tipos físicos e valores. Nesse panorama, a clonagem encontra resistência e a reflexão ficcional é povoada de visões apocalípticas, fim da espécie, fim das referências e o próprio ser humano enquanto sujeito histórico, contextualizado afetiva e culturalmente, passa a ser tratado como um conjunto de dados passíveis de serem manipulados, transformados e melhorados. Esse homem desterritorializado é figura recorrente em filmes como *Aeon Flux*, *Blade Runner*, *Matrix*, no

qual os humanos são matéria-prima para a fabricação de baterias de consumo da sociedade das máquinas e, na literatura como em obras de Borges, *Tlön, Uqbar. Orbis Tertius,* 1944, de Aldous Huxley, *Admirável mundo novo*, de George Orwell, *1984*, *A patrulha do tempo* de Poul Anderson, e de Houellebecq, *Particules élémentaires*, 1998 *e Plateforme*, 2001.

A ciência considera que os estudos nessa área, a manipulação genética, se justificam, pois os efeitos dessa pesquisa resultam em uma nova etapa do conhecimento humano: descoberta de novos medicamentos, tratamento de doenças ainda no embrião do feto, avaliações genéticas anteriores à concepção, enfim, um conjunto de fatores extremamente benéficos como, por exemplo, a discussão das células-tronco que, em princípio, regenerariam órgãos doentes ou comprometidos do paciente. Do lado da população, a perda da identidade parental e sua substituição por um código genético implicaria, de certa forma, a entrada em um mundo hostil e demasiado "científico": não somos o resultado de um coquetel de ingredientes genéticos selecionados, somos filhos de pais que possuem uma trajetória com origens específicas e por isso pertencemos a algo. A noção de pertencimento torna-se muito presente na sua fórmula reivindicativa e reativa: não queremos ser reduzidos a uma combinatória digital, não queremos e não somos perecíveis. De um lado, a vertente religiosa, explica por meio de uma mitologia que lhe é própria, a criação, a vida pós-morte e o sentido da vida; de outro, o humanista, o qual defende que a criação humana vale a pena ser valorizada e, para tanto, recorre ao aparato do iluminismo, à crença científica e ao projeto da modernidade, entendida aqui como o projeto capitalista vinculado ao apelo acionado pelos valores socioculturais da democracia ocidental.

As tecnologias digitais, do ponto de vista da doxa, assemelham-se à técnica compreendida como algo separado, dividido do conjunto das atividades humanas, uma coisa em si mesma. Daí a preocupação com a "perda" de uma forma de conhecimento que estrutura a sociedade, nossa cultura, e que poderia colocar em risco nossos filhos e netos. Com a

horizontalização da informação (mesmo que precária, porém estruturalmente realizada), com o anonimato protegendo a privacidade e nossos receios de sanções sociais, a rede parece oferecer, assim, um refúgio para práticas antes facilmente controladas e reprimidas. Esse raciocínio é válido também para a área de criação artística, a qual podendo voltar-se a grupos específicos e, em princípio, receptivos àquela produção, pôde desenvolver-se na Rede e em rede e fora dos critérios seletivos da grande cultura. A tentativa de explanação desses pontos, embora pareçam óbvios, é necessária para compreendermos as tensões que habitam o terreno conflituoso no qual a tecnologia digital programa sua instalação.

A pós-modernidade, sob a ótica dos vulgarizadores, acabou por se tornar local de abrigo de utilização acrítica de conceitos recorrentes nos trabalhos de teóricos como Lyotard, um dos primeiros a formular um estudo questionando epistemologicamente a validade da permanência do moderno como paradigma de análise da sociedade contemporânea. Como conseqüência, encontramos detratores que tentam ridicularizar as noções de tempo e espaço, a morte da história, o relativismo cultural, a dissolução do sujeito, cartesiano ou quaisquer outros que viriam a substituí-lo, como, por exemplo, o sujeito freudiano e o romântico, entre outros. Se, por um lado, a física (teoria quântica), a matemática e as ciências biológicas demonstraram determinadas fragilidades relacionadas a conceitos como tempo, espaço, matéria e história, por outro, a reflexão operada pela crítica da modernidade serviu-se dessas hipóteses para se apoiar na construção teórica que se tornou referência como alternativa ao processo evolutivo moderno, marcado por rupturas de tradições, ou por aquilo que Octávio Paz (1974) em seu livro *Los hijos Del limo* (*Os filhos do barro*), define como a tradição da ruptura.

De qualquer modo, a teoria pós-moderna, ou a condição pós-moderna, nos termos como a definiu François Lyotard, tornou-se obrigatória e instrumento eficaz tanto para a análise da cultura no capitalismo contemporâneo quanto para o questionamento das ciências

nos séculos que precederam a pré e pós-industrialização. Eis o processo em que vivemos nas suas desigualdades de manifestação cultural, provocado pelo modo contemporâneo de produção econômica: cultura que abriga etnias distintas e classes sociais igualmente distintas. Tal diversidade representa o capitalismo enquanto movimento desigual e combinado, no interior do qual encontraremos exemplos os mais diversificados dessas defasagens técnicas ou diferenças: o pilão de socar milho, a lavoura manual e a tecnologia digital, utilizada em áreas tão diversas como a literatura, a medicina, a física e a indústria. Enfim, diversidades que constroem, por assim dizer, o nosso cotidiano.

O ciberespaço, existindo sob o regime de suas próprias leis, enfatiza os pontos já mencionados anteriormente pela ciência e pela ficção. Grande parte das hipóteses elaboradas pela ciência já encontraram abrigo na Rede: a desmaterialização de uma realidade reduzida a algoritmos, a eliminação do tempo na transmissão e recepção de mensagens, a telepresença, constituindo-se na imagem deslocada de sua espacialidade e temporalidade, a prática de sexo telepresencial, enfim, inúmeros dados que não podemos negligenciar se ambicionarmos alcançar a compreensão dos mecanismos construtores e acionadores de dinâmicas próprias da sociedade contemporânea. A intensificação desses processos criou, de uma maneira vertiginosa — aos olhos do senso comum —, um fosso entre duas culturas: a digital e a analógica. Tal fosso não pode ser entendido como metáfora ou afirmação categórica que implicasse separação e exclusão, pois esse raciocínio invalidaria o conceito acima utilizado de capitalismo desigual e combinado, mas sim, como uma forma de enfatizar dois modos de funcionamento, duas abordagens sobre objetos específicos e, sobretudo, de ressaltar a combinação, a qual excluiria o signo “fosso” da formação cultural entendida na sua diversidade. Foi essa diversidade, entre outros fatores, a responsável pela escolha de algumas fontes consideradas não “acadêmicas” e pelas citações, como referências, de produtos

culturais não canonizados ou valorados pela cultura oficial, ao lado de outras vinculadas aos programas institucionais.

A cidade moderna, à semelhança dos castelos medievais, foi construída, ao mesmo tempo, sobre conceitos referentes a dados relacionados a planejamentos e a dados aleatórios. Inicialmente, antes do planejamento urbano moderno, as cidades eram edificadas levando-se em conta as vias de transporte, de informação e em sítios que deveriam conter os elementos mínimos de sobrevivência, como por exemplo, fonte de água, alimentação e local de defesa enfim, infere-se que as questões relacionadas à sua edificação atendiam a necessidades minimamente pragmáticas. Tais necessidades eram mediadas por fatores ideológicos, como a religião, a cultura local e seus valores. A esses dados apontados, considerados como centros mediante os quais a cidade se estendeu e se estruturou, conjugam-se dados aleatórios — na realidade não tão aleatórios assim — mas que fogem ao controle desses centros: expansão descontrolada provocada pelo aumento da população, migração não planejada de populações em busca de centros econômicos mais satisfatórios, ou simplesmente pela busca por centros culturais mais condizentes com um certo imaginário ou ideário estético.

O fato é que a cidade vai ganhando autonomia e vida própria, mesmo vivendo sob as autoridades vinculadas a centros de poder, religiosos, políticos e econômicos. Aos poucos, vai-se criando uma dinâmica urbana com uma identidade que a diferencia de outras espalhadas pelo mundo e que, por essa singularidade, seja reconhecida por padrões políticos, religiosos e culturais tomados especificamente. Nesse sentido, seria legítimo afirmar que a cidade moderna foi pensada em termos do que de mais autêntico e de mais singular houvesse para diferenciá-la de outras, na sua importância como centro econômico-cultural. Vale lembrar as cidades conhecidas na antiguidade como Atenas, Alexandria e Roma, por exemplo, em paralelo com as cidades modernas como Paris, Berlin, São Paulo e Nova York, ícones da

modernidade, as quais atuaram como referência para as artes, a literatura e para modelos culturais internacionais.

A esse processo de particularização e de singularização da cidade aliaram-se outros fatores que concorreram para sua transformação. A informação cada vez mais globalizada provocou um achatamento produzido pela banalização informacional e a cidade tornou-se, então, cada vez mais reconhecível em qualquer lugar do planeta: os restaurantes, os shoppings e a própria língua de comunicação são praticamente os mesmos em qualquer país em que estivermos. Tal achatamento implicou a perda das particularidades que formavam as cidades e pelas quais eram conhecidas: suas luzes, seus rios, sua arquitetura, cheiros, enfim, o conjunto de singularidades o qual referendávamos com a imagem de cidades como Paris, São Paulo e Bagdá, por exemplo. Tal concepção de cidade está desaparecendo à medida que mudou nosso olhar sobre a cidade e a forma pela qual a organizamos (KITCHIN, 1998).

Não estamos dizendo com isso que a torre Eiffel, por exemplo, desapareceu da esplanada parisiense, nem que o Coliseu não continue em Roma e inscrito nessa cidade reconhecível por suas colinas e rios. O que ocorre é uma multiplicação de cópias de ícones que correspondiam às cidades: cópias da torre Eiffel, cópias da Estátua da Liberdade e pirâmides egípcias povoam os shopping centers, assim como os cassinos de Las Vegas. Tal perda referencial operada pela multiplicação ilimitada[35] deixou de conferir ao objeto reproduzido seu sentido de origem emblemático de uma sociedade e sua cultura, raciocínio que decorre do fato de mudanças radicais ocorrerem em relação ao nosso olhar sobre a cidade. Os objetos deslocados cultural e geograficamente perderam sua função cultural e cultual inicial, processo provocado pela desreferencialização e desterritorialização, adquirindo, desse modo, novas significações no interior do conjunto da cadeia de significados.

---

[35] Vale lembrar, nesse caso, os comentários de Benjamin sobre a perda da aura em "A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica" e as proposições de Adorno em *Dialética do esclarecimento.*

Assim, Zukin (*apud* KITCHIN, R. Cyberspace: *The World in the Wires*, 1998), argumenta que "o como" nós vemos e organizamos a cidade mudou da mesma forma que a noção de utilização do espaço foi abstraída da lógica da produção industrial. Tal ponto de vista foi formulado levando-se em conta as mudanças sensíveis operadas na cidade moderna na sua passagem para a pós-modernidade. Desse modo, a cidade pós-moderna, tem como característica o fato de elas próprias se colocarem como espetáculo para o consumo e de seus criadores (engenheiros, arquitetos) procurarem reproduzir a paisagem simulada com a qual o público contemporâneo se familiarizou.

Albert Dock em Liverpool e o Covent Garden em Londres (KITCHIN, 1998) são, sob esse ponto de vista, dois exemplos de arquiteturas simuladas, criadas por camadas sobrepostas (*overlay*) aos edifícios originais que se tornaram pastiche de suas próprias formas. Assim, quando compramos nesses lugares, não consumimos apenas mercadoria, mas o próprio lugar (sítio) da venda. Refeitos para lugares de consumo, eles são exemplos do que Baudrillard descreveu como lugares "hiperreais", remetendo a uma operação por meio da qual o falso e o artifício criados para simular o real acabam por substituí-lo e, nesse sentido, tornam a simulação mais real que o real.

Os arquitetos da cibercidade ou a cidade no ciberespaço, pelo menos inicialmente, também recorreram à simulação do real na criação das cidades "virtuais", ainda utilizando metáforas extraídas da cidade tradicional, mapeando o espaço digital com praças, prédios conhecidos, bancos, correios, estações de televisão, enfim, com os elementos estruturais da cidade tal como nós a conhecíamos mesmo que sob a forma de cópias. Podemos assim sugerir que as construções digitais tornaram as "originais" cópias degradadas, isto levando em conta o início da construção da cidade no ciberespaço. Dito de outro modo, a construção digital problematiza e enfatiza a qualidade do perecível, própria da matéria existente sobre a terra e,

sendo assim, amplifica simbolicamente a degradação provocada pelo tempo na materialidade das construções arquitetônicas humanas e na sua própria biologia.

As metáforas de navegação na cidade virtual, tal como ela foi concebida no início da digitalidade, foram construídas pelo viés de um reducionismo icônico, de forma a facilitar o deslocamento do indivíduo nos espaços ainda complexos da virtualidade. Assim, para entrar em um prédio de natureza pública, como por exemplo, uma biblioteca, representava-se um edifício tradicional no qual havia uma placa em que estava escrito BIBLIOTECA geralmente ao lado de outra entrada icônica com o dizer: “entre ou clique aqui para entrar”. Essa simplificação estrutural foi estratégia recorrente nos primeiros sítios na Internet, cumprindo papel de facilitador para tornar o ciberespaço transitável e confortável. Após este primeiro momento do que poderíamos nomear como “berço” da cibercidade, passou-se a uma complexificação crescente impulsionada pelos novos aplicativos de navegação e, igualmente, pela popularização das representações espaciais decorrentes da familiarização entre o navegador e o terreno no qual ele navega.



Figura 14

Kitchin, na sua obra *The Postmodern City* (1998, p. 157) aborda o problema da passagem da paisagem da cidade contemporânea pelo viés do pensamento de Sorkin, o qual considera que as tecnologias informacionais (ciberespaço, televisão) ajudaram na reescrita da cidade, como por exemplo, pela representação do tempo e espaço, tornados obsoletos e criando, assim, cidades a-geográficas pelo apagamento das singularidades locais que situam o observador em culturas localizadas geograficamente. Essas tecnologias ajudaram na geração de realidades e cidades simuladas, adotando, desse ponto de vista, a identidade global à semelhança de um sistema circular de representações.

Marjorie Perloff (2005) produziu um estudo muito interessante e que ilumina essa reflexão sobre as representações da cidade na literatura moderna e pós-moderna, no qual a autora considera que Joyce, em *Ulysses,* ainda representa a cidade nos moldes modernos, pois as ruas, as praças, enfim, o conjunto dos elementos constitutivos da cidade permanece reconhecível e localizável geograficamente. Assim, a Dublin vista por Joyce é uma representação moderna, pois preserva o traçado das ruas, os prédios mais importantes, ou seja, é possível reconhecer a cidade do seu romance representada na cidade física Dublin e enfatiza o fato de que a cidade moderna é a metrópole caracterizada por sua densidade física e simbólica. A autora considera que em Joyce, mesmo na esteira de *Finnegans Wake*, em que o espaço e o tempo são mais fluidos e indeterminados, o ponto de referência é ainda Dublin.

Já no ciberespaço, na descrição de Marcos Novak, as noções de cidade, lugar, templo, prédios, casas e infra-estruturas são construídas de forma expandida. A cidade, tradicionalmente espaço de proximidade física (distâncias), torna-se descontínua e, ao invés de referências espaciais, é habitada por comunidades culturais e intelectuais: sistema de diferenças que poderia caracterizar a cibercidade como informacional. Os elementos da arquitetura tradicional só podem ser representados na cidade moderna, enquanto o ciberespaço se caracterizaria, segundo Novak, por uma arquitetura de relações, de flutuações entre elementos abstratos, uma arquitetura líquida (NOVAK, 1992, p. 251).

Assim, se a cidade geométrica de Joyce leva ao domínio do ciberespaço, este último possui igualmente seu programador ou programadores. Essa questão nos remete ao conceito de autoria discutido por Marjorie Perloff, a qual considera e enfatiza que o *Ulysses* de Joyce é o trabalho de uma tensão estabelecida entre a desmaterialização do espaço e da língua do escritor. Mesmo assim, há as marcas do indivíduo e do homem na sua escrita. Em outras palavras, reconhecemos o autor na grafia e na sintaxe de sua escrita. A diferença da abordagem de Joyce em relação ao poema de Lyn Hejinian — comentado por Perloff — é

que, neste último (o qual considera sua poesia como “prosa de vidro”), foi rejeitada toda noção de indivíduo tomado como realidade central, focada no ser: “o mito ainda dominante do ‘artista’ por possuir a voz, ‘representando’ um indivíduo interior, psicologista, sincero, fundamental, essencial, irredutível, coerente, uma identidade que é única e separada de todas as identidades humanas” (2005, p.3). Sob tal ótica, a da negação do indivíduo como centro radiador, a experiência do indivíduo (tomado como narrador ou voz) é percebida mais como relação que como existência.

A cidade tomada do ponto de vista do ciberespaço não deve ser considerada como algo que foi mutado, mas sim migrado. Há uma vertente teórica que defende a hipótese de que houve uma mutação da cidade tradicional para a digital. Acreditamos, porém, que o conceito de migração é mais apropriado para o tratamento de tal objeto assim como o definiu Louise Poissant (2005). O migrante é aquele que vai à busca de novos territórios, que se instala, os reconstrói a seu modo e ao da comunidade da qual ele faz parte, criando condições para que sua nova vida seja construída por elementos que particularizem o novo espaço. Por outro lado, o ciberespaço é território em construção e, nesse sentido, não pode haver mutação de um para outro, mas sim, migração com o propósito de se construírem novos espaços familiares correspondentes ao(s) novo (s) habitante. Daí, uma construção, compreensível de espaços simbolicamente limitados à forma comunitária. À grandeza do global, se contrapõe o charme local: as cidades sempre reconhecíveis pelas particularidades que as definem, cheiros, cores, sonoridades, enfim, cidades reconhecíveis e admiradas pela especificidade simbólica e arquitetônica. Os novos desbravadores então, migrando para territórios ainda virgens, têm a possibilidade de moldá-los de acordo com as necessidades pessoais e, desse modo, encontrar novos lugares de existência e de novas formas de socializações.

Se a cidade é tecida, textualizada, texturizada e construída pelas práticas sociais dos agentes que a compõem, então, nesse sentido, poderíamos afirmar que um dos traços mais

marcantes atribuídos à cibercidade é sua construção em redes. As redes, formas organizacionais já existentes historicamente, como por exemplo, a rede de piratas no século XVIII, agora sob a forma de redes digitais e mais dinâmicas, encontram no ciberespaço a estrutura ideal e lógica para sua instalação.

3.2. **Redes ciberespaciais**

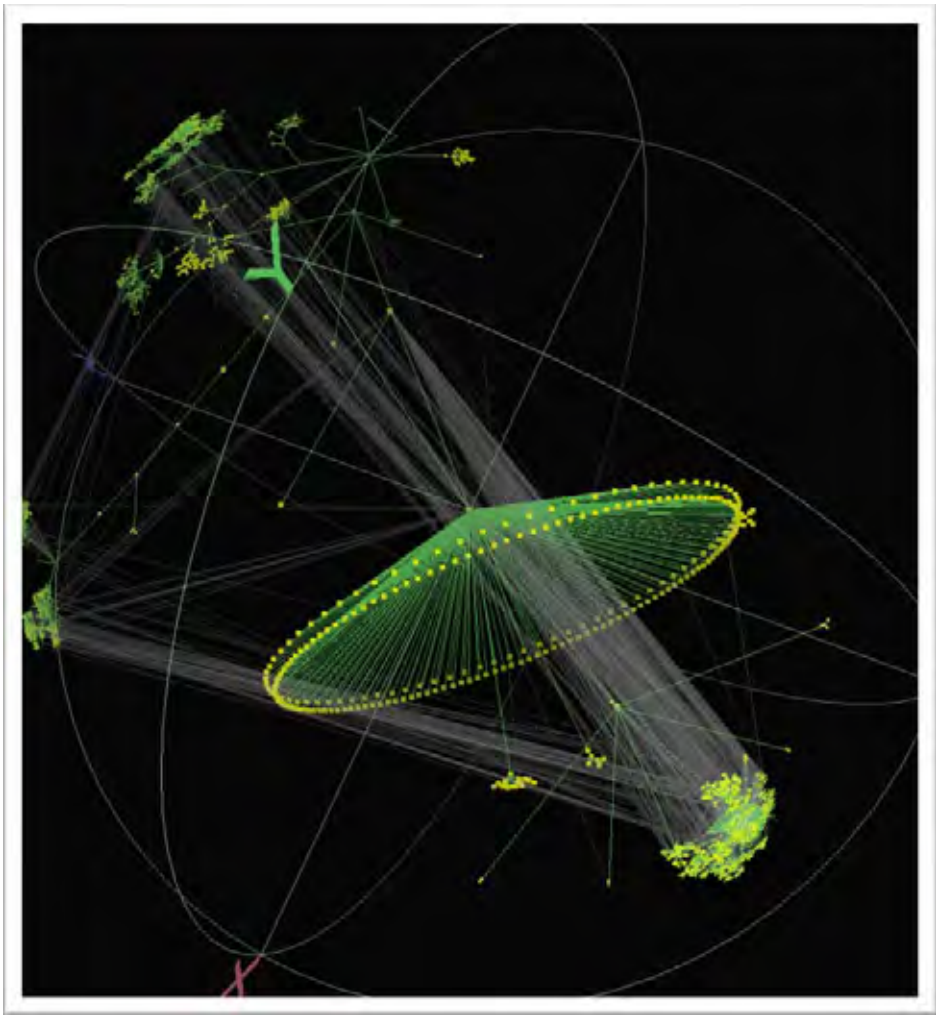


Figura 15

> O ciberespaço não é unicamente uma enorme rede de informações, mas igualmente um sistema que oferece aos humanos (ou outros agentes inteligentes) pontos de vista e cenas de interação.
>
> MCFADDEN, 1992
>
> Notes on Structures of Cyberspace and the Ballistic Actors Model

Há sempre redes sendo formadas e desfeitas. O princípio de toda ação tendo um objetivo mais ou menos secreto, escuso, fechado, que se quer anônimo ou clandestino implica criação de redes tal como foi dicionarizado por Antonio Houaiss[36] em uma de suas acepções (2000): redes de traficantes, redes de acionistas procurando meios de comprar e vender ações com o maior lucro possível, redes de consumidores de drogas, redes de magistrados, de grupos políticos proibidos pelo Estado de se manifestarem, de terroristas, de hackers, de piratas, de políticos, de senadores, de empresários, de comerciantes, redes de ex-doutores, redes oferecendo sexo, de artistas, de escritores, de traficantes de drogas, produtos de contrabando, falsificadores, redes de *ghost writers,* rede de informantes trabalhando para os *ghost writers,* estes trabalhando para o escritor que assina os livros e esse mesmo escritor trabalhando para a rede editorial. Policiais pertencentes à rede policial que por sua vez criam redes ilegais com outras redes ilegais, enfim, nossa vida é constituída por redes. Contrariamente ao consensual, essa vida em rede existe para substituir o grande simulacro que foi colocado no lugar virtual ocupado pelas redes na nossa sociedade, o qual se caracteriza pela ocorrência da representação do Estado e de suas instituições. Tal simulacro foi constituído e, em última instância, serve de camuflagem às redes com o papel social de simular um funcionamento democrático para dar cobertura às redes clandestinas, ditas ilegais.

---

[36] Grupo de pessoas que trabalham juntas, geralmente em ações clandestinas, mas não se conhecem e dificilmente mantêm contato umas com as outras, reportando-se apenas a um comando central (Houaiss).

Cada uma dessas redes cria redes paralelas que organizam outras redes para a coleta de informações, materiais diversos, como drogas, armas, produtos de tráfico, contrabando, papéis, apostilas para concursos, passaportes. Tudo isso é feito e realizado por despachantes que empregam outros segmentos de outra rede que possuem laços com a polícia, com a administração pública, com a igreja, com o exército, com os ministérios federais e com o partido do chefe do Estado. Este por sua vez pertence a uma rede partidária que se ramifica no interior de outras redes sociais. A rede dos excluídos, significando uma extremidade densamente organizada, contribui na execução de outros trabalhos essenciais, como por exemplo, no repasse de informações a outras redes que pressionam os poderes locais municipais, que pressionam os poderes estaduais e estes, por sua vez, pressionam os poderes federais. Tal processo se estende às redes internacionais e o círculo é fechado. Há, porém, disrupções nas redes provocando uma ação desestabilizadora que incide nas outras redes. Há, então, a ocorrência de ondas de choque provocando o desaparecimento de algumas redes e o surgimento de outras. É nesse contexto intrincado que vivemos, um contexto de redes em permanente guerrilha.

Embora as redes — para permanecerem estáveis — tendam a ser fechadas, observamos a ocorrência, mesmo nas mais prudentes, de vazamentos que contaminam outra rede vizinha, provocando uma reação em cadeia. O que é paradoxal é que a condição *sine qua non* da estabilidade de uma rede é sua capacidade de tornar-se invulnerável. Para que isso ocorra é necessário cortar contatos com elementos de outras redes. Se isso acontecer, o mais provável é que o vazamento contamine o sistema e a rede se conecte a outra. Isso, porém, é impensável. Não pode ocorrer, pois provocaria uma contaminação do tipo viral que se expandiria na rede em sua totalidade. Sob essa ótica, as redes vivem em constante paradoxo: uma rede é uma sucessão de sistemas parcialmente autônomos ligados a outros igualmente parcialmente autônomos. A existência de uma rede deverá ser, nesse sentido, baseada e

calcada em uma busca de autonomia absoluta, procedimento que implica o fracasso da tentativa, pois, uma rede para permanecer enquanto rede deve estar conectada a outra. É, pois, essa conexão que deve ser vigiada, controlada, pois, a qualquer momento, o elo será eliminado para que não haja vazamento e a rede originária permaneça estruturada e na defensiva.

Tal digressão visa a situar o conceito de rede tal como foi oficialmente dicionarizado, o que tornou a contribuição de Houaiss necessária para que pudéssemos, a partir de uma definição reconhecida, ampliar os conceitos dela originados. Na esteira desse raciocínio, infere-se que essa metáfora, quando utilizada na Rede mundial de computadores (WWW), deixa de suscitar unicamente sentidos depreciativos para também sugerir aspectos positivos, como as plataformas colaborativas que visam, por exemplo, à ampliação do conhecimento, à pesquisa científica em nível local, nacional e estadual, à reunião de grupos em torno de interesses comuns, enfim, um local conectado em que é possível simplesmente encontrar amigos. Essa noção de rede, além de recorrente na história da literatura — notadamente no estudo de Bey (2001), na ficção de Bruce Sterling (1990) e na obra de William Burroughs — ocupa um lugar importante na organização de toda cidade. As redes são fundamentais para o funcionamento de grupos que buscam objetivos que, sem o auxílio do coletivo rede, não seriam viáveis.

Tratando-se de um conceito oriundo da rede, a cibercidade configura-se como uma rede dentro da rede. Encontramos, por exemplo, no Orkut, redes comunitárias voltadas ao estudo de Barthes, em relação com outras redes, não necessariamente barthesianas, pois, as redes são nós resultantes da intersecção de pontos formados por relações de identificações multiformes. A cidade, na sua construção identitária, recorre a uma uniformização de linguagem que aos poucos vai sendo transgredida pela criação de dialetos empregados para a proteção de grupos estruturados em rede, cuja proteção contra a invasão de elementos

externos é auxiliada por uma linguagem criptografada ou em código. Tal ciframento, recorrente nos grupos ameaçados pela administração citadina, sempre foi uma forma de criação identitária, fora da cultura oficial e com existência libertária: o dialeto dos escravos, o ciframento das assinaturas encontradas nos graffitis do movimento Hip-Hop, as gírias dos grupos ameaçados de uma maneira ou de outra pela repressão social, ou então essa codificação funcionou como estratégia para tornar sua existência inacessível ao olhar do outro. Tais interfaces comunicacionais permeiam toda a construção da Rede e constituem apenas a superfície de uma trama mais profunda que envolve os comportamentos, as regras e os interesses dos grupos em interação.

A rede é a mensagem, ressalta Castells em seu estudo sobre a Internet e suas conseqüências na distribuição do conhecimento. A rede é, desse modo, no estudo sobre as novas organizações comunicacionais e informacionais com ocorrências na Web, relação e chave de entrada fundamental para a reflexão operada por pensadores contemporâneos como Manuel Castells (2003): “uma rede é um conjunto de nós interconectados”. Tal definição abre o estudo deste autor sobre a internet e oferece imediatamente um leque bastante grande de possibilidades interpretativas. Desde o próprio objeto mais conhecido popularmente, a rede de pesca, cuja construção é elaborada por uma tessitura de nós, até noções mais complexas vindas de metáforas cristalizadas ou não, como malhas da justiça (malha como elemento da rede), redes elétricas, informacionais e as textuais, não sem lembrar a definição barthesiana de texto já comentada neste estudo.

Os piratas no século XVIII (BEY, 2001) já haviam criado uma rede internacional (à semelhança da rede digital...) cujos elos de estrutura física foram ilhas espalhadas pelo globo que se prestavam às funções diversas, necessárias para os objetivos dessa rede, como por exemplo, esconderijos e comunicações. A navegação nessa época era literalmente feita por navios, barcos e fragatas utilizados pelos bucaneiros para transporte de mercadorias roubadas,

produtos de contrabando e informações. Deduz-se, assim, que o empréstimo metafórico do uso do signo "navegação" na Web não foi um mero acaso. A rede de corsários foi, embora voltada a negócios ilícitos, admiravelmente bem estruturada e funcionou com eficácia até que a própria tecnologia vinculada ao poder de controle inviabilizasse esse tipo de formação de redes: navios mais velozes, Estados nacionais mais estruturados e mais aptos a lidar com esses dados e, por fim, o encolhimento das distâncias decorrente da maior velocidade da comunicação. Podemos conceber, desse modo, as ilhas como os nós, pontos de intersecção e cruzamento informacional e de negócios.

Como ocorre a cada momento de transformações tecnológicas vinculadas à informação e ao deslocamento geográfico, os enclaves (ilhas) foram deslocados para a Rede mundial de computadores que acolheu, graças à dinâmica de sua estrutura física, as redes formadoras da grande Rede. É nessa estrutura que se instala, como resultado de um deslocamento estratégico, a cibercidade, por sua vez contextualizada e contextualizando o ciberespaço.

3.3. **Geografia da rede**

Um dos grandes mitos fundadores da rede mundial de computadores é a sua pretensa democratização informacional de que se pode inferir a anulação dos conceitos geográficos, culturais e econômicos. De fato, como demonstra Manuel Castells (2003, p.170), a Internet, enquanto sistema construído por redes, possui uma geografia que lhe é própria, geografia construída por nós processadores de fluxos de informação, gerados e administrados pelos usuários e localizados em lugares, ou seja, em endereços físicos bem definidos. Assim, o

espaço de fluxos — característico da Internet — não pode ser considerado um não-lugar, mas local físico, localizável, encontrável, e a condição essencial para sua existência é dada pela materialidade de redes de computadores, infovias e sistemas de transporte computadorizados. É importante salientar que o uso de conceitos muito em voga há alguns anos, como por exemplo, "não-lugar" e "entre-lugares" deixa entrever provavelmente a precariedade de conceitos, vocabulários ou termos mais claros, utilizados e relacionados à constituição da estrutura do ciberespaço, que definições, a nosso ver, mais apropriadas e próximas, por exemplo, da conceitualização de Lacan quando se refere a espaços como relação de lugares (1995). Quando abordamos ou falamos em geografia, nos referimos não somente aos relevos e particularidades da crosta terrestre, sua divisão em continentes e ilhas, mas igualmente na divisão política dessas terras, mares e oceanos.

Desse ponto de vista, concebemos que a espacialidade das redes na Internet não anula a geografia tradicional, mas cria, segundo Castells, uma outra com especificidades derivadas de basicamente três fatores: a geografia técnica, a geografia dos usuários e a geografia econômica. Embora a divisão proposta possua como mérito uma abordagem setorial das particularidades relacionadas ao que é específico a cada eixo, não podemos esquecer que os três encontram-se interligados ou conectados. Vale lembrar que a capacidade técnica maior em relação à banda larga (*backbone*) localiza-se nos Estados Unidos, implicando maior facilidade de acesso aos americanos do norte e traçando, dessa maneira, o perfil do usuário, pois o situa em zonas de maior concentração de renda e eliminando ou atrasando a participação de países com menores condições infraestruturais no que se refere à informação.

O mapa (Fig. 16) fornecido por Zook (2007) nos dá uma idéia da distribuição dos usuários pelo mundo em 2004.

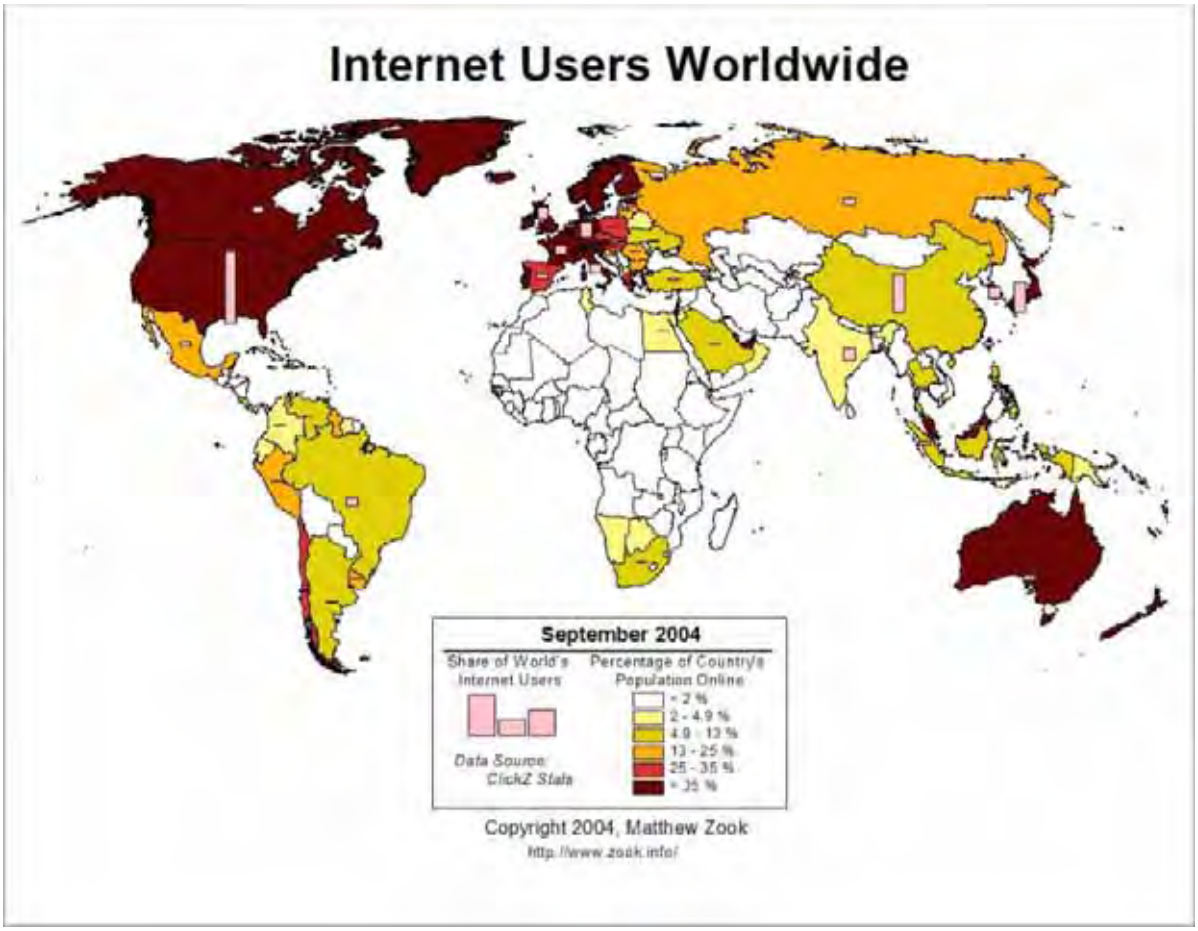


Figura 16

É evidente que essa cartografia indica, como sugere nossa hipótese, que a maior concentração de usuários encontra-se em países em que o desenvolvimento econômico vincula-se à geografia técnica e essa, por sua vez, a uma maior concentração de renda. Havia em 2004, 852.14 milhões de usuários na rede mundial. Já no Brasil, observamos a mesma desigualdade de distribuição de riquezas e bens simbólicos. A maioria dos usuários conectados situa-se nos estados de São Paulo, Distrito Federal e estado do sudeste e sul, refletindo a divisão socioeconômica da população brasileira e reforçando a hipótese da confluência dos três eixos da geografia digital, como o demonstra estudo realizado pelo (IBGE) Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística: a indicação do número de 32 milhões

de brasileiros que acessaram a internet em 2005, significando que 80% da população não tiveram acesso à rede no período citado. Isso, obviamente, não significa que 32 milhões de brasileiros têm acesso à Internet, mas que houve trinta e dois milhões de entradas na Rede durante esse período.

Esses dados propõem uma materialidade da realidade da extensão "democrática" da rede e nos dão uma idéia da divisão informacional imposta pela economia mundial. Não podemos deixar de mencionar que a mesma divisão operada no acesso às tecnologias digitais também se encontra no que se refere ao acesso e leitura da informação impressa, relativizando, dessa maneira, a forma técnica como fator principal de dificuldade cultural e econômica de acesso. É evidente que quanto mais possibilidades houver, tanto econômica quanto culturalmente, relacionadas ao acesso da informação, relação intrínseca aos dois conceitos (econômico e cultural), mais democrática se torna a informação e, conseqüentemente, a participação da sociedade na sua produção.

Isto posto, configurando-se esquematicamente a estrutura de acesso à Rede, o que condiciona de certa forma, o perfil sociocultural dos seus usuários, trata-se agora de conceitualizar como estes se comportam na rede e respondem às solicitações propostas pelas redes conectadas, não sem lembrar que a desigualdade formulada acima relaciona-se à imposição lingüística dos sítios espalhados pela rede — a maioria em língua inglesa (87%) , ainda que, atualmente, observemos uma crescente hispanização na linguagem empregada — o que condicionaria a própria produção digital a fatores culturais e lingüísticos muito claros. Isso não significa que não haja produções nas áreas do mapa com uma densidade bastante fraca de usuários, ou que não sejam referenciadas pelo suporte lingüístico de extração anglófila ou hispânica, porém, as diferenças são gritantes, como vemos, por exemplo, pela ausência quase completa da África na participação informacional e, conseqüentemente, econômica e cultural.

O ciberespaço assim caracterizado é campo investigativo que demanda ainda muita discussão no que se refere à qualidade atribuída a sua estrutura. Há, porém, indicadores relevantes relacionados à constituição de sujeitos digitais, e poderíamos afirmar que são eles os agentes construtivos, construídos e constituintes a operarem mediante essa tecnologia. Assim, navegar pelos conceitos definidores do ciberespaço é navegar pela textualidade pela qual ele se dá a ver, é compreender as sutilezas de suas estratégias de escrita e de produção de sentido. Tais estratégias são as responsáveis pela criação da figura de assédio recorrente nas formas hipertextuais, parecendo nos conduzir à figura de um sujeito passivo, submisso à infinidade de estímulos externos e como que vítima de tais circunstâncias. O que ocorre de fato é um diálogo constante, como já dissemos anteriormente, entre essas duas figuras, a do assediante e a do assediado, diálogo que concorre para a passagem de uma a outra. Em outras palavras, a relativa "passividade" do sujeito vulnerável aos estímulos externos transforma-se, diríamos, num agente "ativo" interagindo nesse imenso panorama.

Pelo quadro exposto, constatamos, afinal, a difícil definição do sujeito no ciberespaço, ambiente marcado pela fluidez metafórica recorrente tanto nos textos teóricos quanto nos ficcionais.

3.4. **Ciberespaço, cibercultura e literatura**

> A espacialidade, quando compreendida em lugares onde a estrutura disrompe, quebra, ou sugere a localização de ocorrência de fenômenos, deve ser entendida no seu sentido funcional, quer dizer, como uma função estrutural. Não se trata de lugares, signo empregado em seu sentido tradicional, como referência de pontos geográficos ou geométricos, significando localizações, mas sim, isso deve ser claramente enfatizado, mas sim de relação de lugares.
>
> Jacques Lacan, *O seminário, livro 4 – A relação de objeto*

> Cyberspace. A consensual hallucination experience daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts… a graphic representation of data abstracted from de banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in nonspace of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding….
>
> William Gibson, *Neuromancer*

Em seu estudo sobre a estrutura do ciberespaço, *Notes on the Structure of Cyberspace and the Ballistic*[37] *Actors Model* (1992), Tim McFadden elabora seu trabalho motivado por uma série de livros de ficção científica pioneira de muitos conceitos do ciberespaço e da pesquisa contemporânea em realidade virtual. Os livros de referência para sua pesquisa foram: *Neuromancer* (1984), *Count Zero* (1987) e *Mona Lisa Overdrive* (1989), de William Gibson, e *Software* (1982) e *Wetware* (1988), de Rudy Rucker.

Seu estudo consiste em descrever um modelo formal do ciberespaço que seja plausível, tomado da teoria da informação, como por exemplo, o *Actors Model*[38], modelo ABC/R e ao DAI, *Distributed Artificial Intelligence.* As análises dos modelos citados estarão relacionadas aos gráficos que lhes correspondem. Assim, baseando-se nos modelos mencionados, o autor estuda os problemas epistemológicos fundamentais por meio do modelo formal. Essa trilha teórica leva a interrogações do tipo, "O que há no ciberespaço?", "Como os pontos de vista dos agentes foram construídos?", "Como são as cenas construídas?", "Como os agentes cooperam e como são suas ações arbitrárias?" O autor discute como o ciberespaço, compreendido na sua vasta e intricada construção, pode ser entendido ou controlado, do ponto de vista do aspecto físico e da complexidade computacional. A esta conjuga-se a soma dos problemas enfrentados para tornar tal construção habitável, realidades virtuais independentes e convivendo com problemas funcionais (*bugs*) nos aplicativos.

O que é formalmente proposto é como os modelos extraídos da lógica matemática utilizada nos computadores — pelo menos inicialmente — conduziriam a determinados comportamentos relacionados aos usuários. Trata-se mais de entender as possibilidades

---

[37] Balística na teoria da informação significa um estudo de possíveis trajetórias de uma fonte emissora de energia ou de um impulso sob a forma de sinal comunicacional e, no nosso caso, da trajetória possível que os modelos propõem como ponto de partida da informação e chegada ao destinatário.

[38] O modelo do ator é um modelo matemático utilizado pela computação simultânea que considera os "atores" como os primitivos universais da computação digital simultânea: em resposta a uma mensagem que receba, um ator pode fazer decidir localmente, criar outros atores, emitir mais mensagens, e determinar como responder à mensagem seguinte recebida. Cada modelo corresponde às variações criadas por seus desenvolvedores. Dependendo dos algoritmos, as funções são modificadas.

relacionais estabelecidas entre os agentes que compõem a esfera comunicacional maquínica e as construções humanas, tomando-se como ponto de partida as ligações e conexões comunicacionais indicadas pelos modelos propostos.

Para enfrentar os problemas acima citados, torna-se necessário, portanto, dar conta de que o ciberespaço reivindica a operacionalidade de três paradigmas viabilizadores do pacto ou contrato fiduciário existente entre leitor e obra. É esse trânsito ou cumplicidade que os escritores de ficção instauram em suas obras.

1- O programa do reducionismo.

Segundo Tim McFadden, é possível reduzir a um só nível a explicação de fenômenos em princípio mais complexos. Por exemplo, as propriedades cognitivas do animal inteligente podem ser reduzidas à neurofisiologia, a qual pode se reduzir à célula biológica e, mais ainda, a quarks e léptons[39]. Isto é necessário para que os desenvolvimentos tecnológicos, cujos resultados serão usados na criação de artefatos como a *Wetware*[40] (Rucker,1988) ou personagens, como o construto em *Neuromancer*, se tornem possíveis nos livros.

Gibson (2003) parte do pressuposto de que é possível transformar a consciência humana em um construto mental composto digitalmente, o qual, quando "plugado", tornar-se-ia uma entidade atuante, pois seu conhecimento e experiência foram preservados sob a forma de um modelo. O construto gibsoniano, tal como foi originalmente descrito em *Neuromancer,* não possuía memória temporal, ou seja, a memória seqüencial, possibilitando um conhecimento acumulativo no que se refere às experiências que compõem o cotidiano dos indivíduos. Tal deficiência foi resolvida ficcionalmente pela plausibilidade de se conectar o

[39] Os quarks e léptons são partículas elementares formadoras do átomo. Segundo a física das partículas elementares eles seriam as unidades básicas da formação da matéria.
[40] Vestimenta úmida, roupa concebida para ambientes úmidos; revestida ou possuindo a qualidade de umidade.

construto ao banco de dados do operador, no caso do *Neuromancer*, Case, o qual necessita de seu apoio para acessar um banco de dados protegidos por ICEs, *Intrusion Countermeasures Electronics*: Medidas Eletrônicas de Contenção de Intrusão. A estratégia de Gibson exemplifica o que McFadden denomina "reducionismo".

2- Inteligência Artificial (IA).

O argumento da IA é que a inteligência humana e a consciência podem ser explicadas por algoritmos, por meio de vários papéis e procedimentos. Isto é necessário se a IA pretender tornar-se consciência, como nos livros que serviram de base comparativa ao estudo de McFadden. Um exemplo da utilização dessa teoria é o citado acima pela criação do construto de McColey Pauley em *Neuromancer,* cujo papel é a colocação em jogo de pelo menos duas formas de inteligência: a humana e a artificial, ambas em relação simbiótica, pois os espaços onde transitam são qualitativamente diferentes, o ciberespaço e o espaço tradicional.

A obra Neuromancer de Gibson é uma referência basilar na descrição do ciberespaço, da relação estabelecida entre o humano modificado e ampliado por meio de implantes biológicos, eletrônicos e químicos, um "humano" desumanizado e já considerado pós-humano (SANTAELLA, 2003), tendo em vista a perda de referenciais que definiriam o ser humano contraposto à máquina. Tal fronteira tornou-se fluida e acarretou uma transformação na qualidade do humano — um processo de ciborguização, levando-o a novos comportamentos, novas formas de socialização e uma mudança na temporalidade da vida biológica graças aos adicionais implantados na esfera do biológico como órgãos, cabelos e sangue renovado, e na esfera maquínica, olhos computadorizados, dedos compostos de facas embutidas à

semelhança da personagem Wolverine,[41] que possui laminas retráteis sobre as mãos. Conjuga-se a esses implantes a oferta de chips eletrônicos, estocagem de memória, implantes sensoriais como o Slim, aplicativo que oferece um tele-transporte sensorial no corpo de outro e inúmeros outros *gadgets* assimilados pelo humano ficcional narrado por Gibson.

A restauração do ser humano original tornou-se impossível e, desse ponto de vista, é perfeitamente legítimo considerar que não mais veremos o humano da mesma maneira. Um exemplo popular que ilumina essa problemática é a interrogação que se coloca ao observador, geralmente masculino, ao observar uma linda mulher; este se pergunta, em geral, quais as "partes" naturais ou artificiais (siliconadas) de sua anatomia, seios, queixos, glúteo, pernas, nariz, cor dos olhos, alongamento das pernas, cirurgias estéticas faciais, se há aplicações de botox, enfim, toda a parafernália tecnológica e científica disponível para "melhorar" ou ampliar determinados órgãos. Tal exemplo é esclarecedor das formas pelas quais a ciência esculpe o corpo humano, remodelando-o segundo padrões estéticos históricos e nos fornece uma imagem de como a realidade da ficção já se encontra na vida cotidiana.

3- Modelo científico de informação.

Este modelo recorre freqüentemente ao reducionismo e é derivado da IA. Ele oferece a possibilidade da afirmação de que podemos representar o mundo corretamente do ponto de vista da informação, quer dizer, o mundo como informação. Tal procedimento é necessário se a experiência e a consciência humana almejarem ser complementadas pelo material ou *hardware* (equipamento físico dos computadores). Poderia tal material, não acabado, ser intelectualmente dissociado do nosso mundo e alimentado no ciberespaço por cabos de fibras

[41] Personagem de narrativa gráfica. Foi criado em 1974 por Len Wein. Sua primeira aparição foi como elemento secundário na revista *The Incredible Hulk*, volume 180.

óticas? Eis uma pergunta típica de nosso atual estágio tecnológico, na medida em que nossa civilização sobre fios é contingência necessária à relação comunicacional; isso continua verdade ainda que haja alguns elementos tecnológicos sem fio ou pelo fato de utilizarmos satélites para o envio e recebimento de sinais.

As atuais ferramentas intelectuais, do ponto de vista formal, foram utilizadas para tentar esclarecer os dois maiores problemas na construção do ciberespaço. Assim, a matemática, na visão de McFadden, não é adaptada para operar com grandes sistemas, visto que cada um de seus sub-componentes desempenha diferentes papéis, ou então, tem que levar em conta diferentes pontos de vista. A seu ver, os sistemas vivos são um exemplo com o qual o ciberespaço mantém similaridades.

Outro ponto a ser assinalado é que a cooperação e a mediação entre agentes inteligentes continuam, no DAI e em outros modelos, como um problema não-resolvido. Daí a importância de entender as bases construtivas do ciberespaço na medida em que as dificuldades citadas acima são recorrentes em estudos voltados à reflexão sobre fenômenos ocorridos no ciberespaço. Para tanto, propomos uma focalização cujo desdobramento implica ressaltar como a construção do ciberespaço condiciona determinados caminhos de criação comportamentais abrindo uma alternativa tecno-estrutural para a realização artística. Tal procedimento sugere o surgimento de novas formas narrativas como aberturas de gramática e sintaxe, elementos que constituem, em primeira instância, as bases da linguagem com a qual interagiremos e construiremos discursos.

Tendo em vista o conjunto de questões a serem aprofundadas e de modo a indicar um método, avançaríamos, como pontua McFadden (1992, p. 336-362), que um dos modelos interessantes como instrumental crítico tenha sido a teoria da informação, na perspectiva de alguns teóricos. O autor recorreu aos modelos criados por Shannon e Weaver (1963), Yonezawa (1990), Agha e Hewitt (1988), entre outros.

A partir dos modelos abaixo, podemos apreender como a construção física do ciberespaço foi concebida a partir de esquemas extraídos da teoria da informação, os quais foram incorporados no início da elaboração dessa estrutura e posteriormente problematizados e complexificados pelos agentes participativos e envolvidos com o ciberespaço.

Antes de passar aos exemplos citados por McFadden, convém destacarmos o esquema montado por Vannevar Bush (Memex, 1945), criador do hipertexto, que estabelece pontos de intersecção de informação como mecanismo fundador da Rede. O fator determinante deste modelo foi a possibilidade de a informação ser acessada de forma associativa, quer dizer, a partir de ligações e elos indicando outras fontes informacionais. Tal forma de vinculação está subordinada à base de dados do usuário, compreendida aqui como a soma de informações, referências e estímulos pulsionais que formam o indivíduo singular, à semelhança do que Umberto Eco designa como o conjunto do saber enciclopédico (ECO, U. 1970).

Vale ressaltar que uma das qualidades presentes nos autores citados nesta tese é a encenação de uma sociedade já vivenciada por nós, ou seja, o "futuro" encenado por essas ficções é a sociedade atual acrescentada de elementos já existentes, porém intensificados por um procedimento que potencia os dispositivos existentes ou então coteja o resultado parcial das pesquisas científicas agregando-o à realidade do cotidiano. Seus textos se constroem de modo a contrariar o senso comum de definição de gêneros (ficção científica) na medida em que se trata de uma narrativa que mescla múltiplos elementos.

Na segunda década do século XXI, quando Johnny Mnemonic[42] (1995) transfere os dados para seu HD localizado na parte posterior de sua cabeça, ao lado esquerdo da nuca, ele sabe o risco ao qual está exposto: a possibilidade que uma sobrecarga acidental no seu dispositivo de armazenamento possa provocar no seu cérebro danos irreversíveis. Os perigos decorrentes de tal procedimento são muito conhecidos por ele. De antemão, ele sabe da

[42] Ficção de Wiliam Gibson, Filme de Robert Longo.

capacidade de seu HD e a quantidade de dados permitidos a serem armazenados. O risco e o perigo de uma infiltração de dados para seu cérebro são grandes e consistem basicamente no limite da capacidade que tal órgão possui. Assim, a probabilidade do cérebro não resistir e conduzi-lo à morte é absolutamente certa.

Em um universo em que a informação é equivalente ao controle e ao poder, ela é igualmente capaz de matar e de salvar. No filme, há duas razões para isso, a primeira é a morte do indivíduo singular, o transportador de dados informacionais, a segunda, é referente ao conteúdo dos dados e, nesse caso, a cura de uma doença mortal que dizimava a população da época do relato: SAN (síndrome da atenuação nervosa).

A sociedade projetada pela narrativa desvela, a princípio, nossa própria sociedade na segunda década do século XXI como já foi dito anteriormente, porém os elementos indicadores, reconhecíveis, o efeito de real ao qual aludia Barthes (1987) são encontrados facilmente na sociedade contemporânea, porém intensificados pela narrativa ficcional: controle de informação, resistência ao poder e grupo marginais vivendo do tráfico de informações. Infere-se que a estratégia a ser considerada é aquela em que, na narrativa, há suficientemente dados “reais” para que o leitor embarque na proposta textual: um futuro aterrorizante em que os seres humanos são controlados e manipulados pelas grandes corporações. Tal sociedade é absolutamente plausível levando-se em conta as referências aos elementos “reais” encontrados no cotidiano e na vida de qualquer cidadão contemporâneo.

A seguir citaremos alguns modelos de redes hipertextuais, com o propósito de mostrar alguns pontos de vista sobre essa questão.

A Fig. 17 é um modelo de rede hipertextual criado por Ted Nelson e o outro gráfico (Fig.18) é uma representação de Rede mundial. Ressalta-se a semelhança gráfica dos dois modelos, o primeiro, concebido por Nelson, revela como os elos foram criados na Internet

gráfica e, igualmente, como as ligações funcionam de forma a indexar novas informações à medida que a navegação agrega dados no seu deslocamento pela Rede.

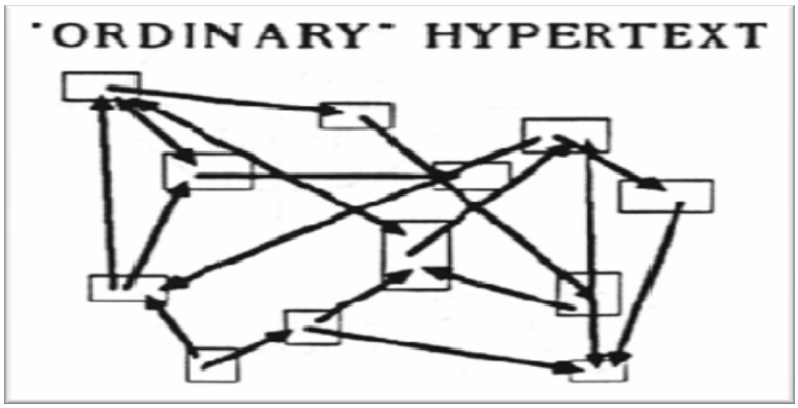


Figura 17

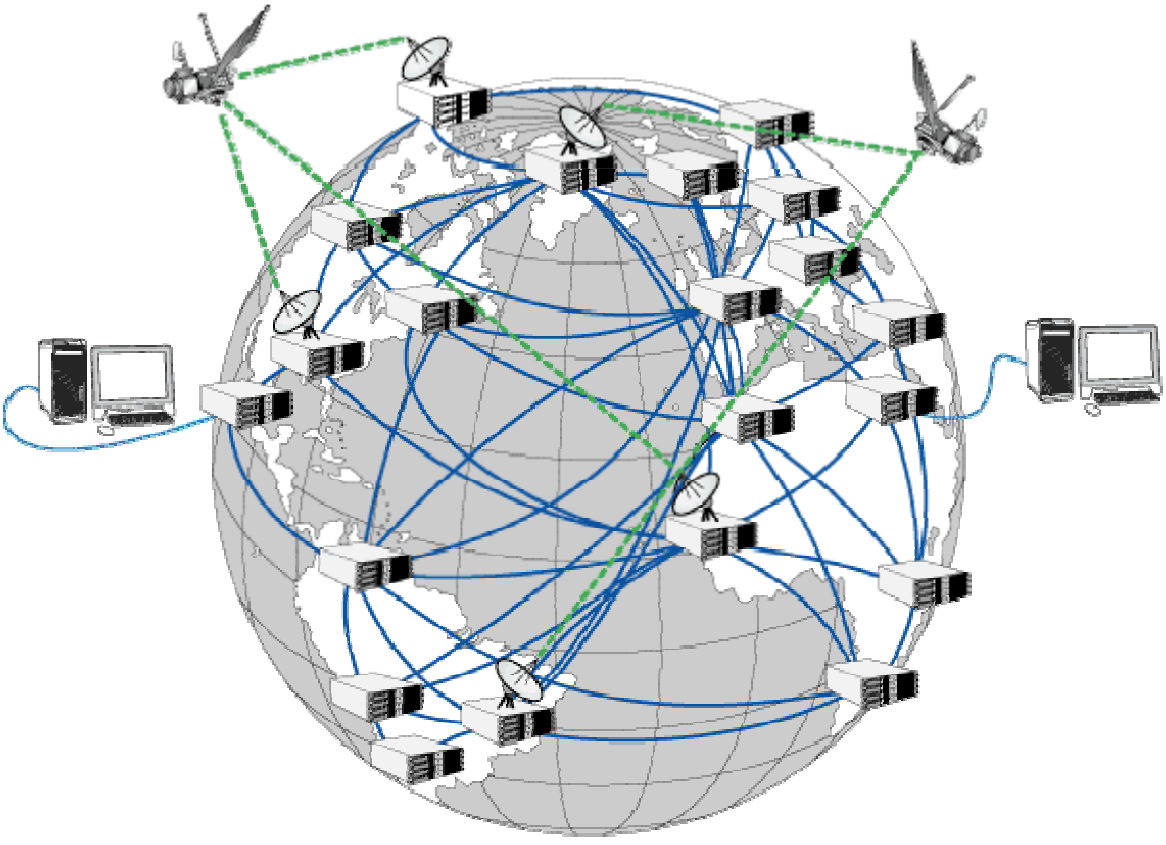


Figura 18

Os outros exemplos vêm na esteira dos modelos da teoria da informação, tal como propôs Shannon (1963) na criação dos componentes usados para a transmissão da mensagem na teoria da informação, o que se pode ver na figura abaixo.

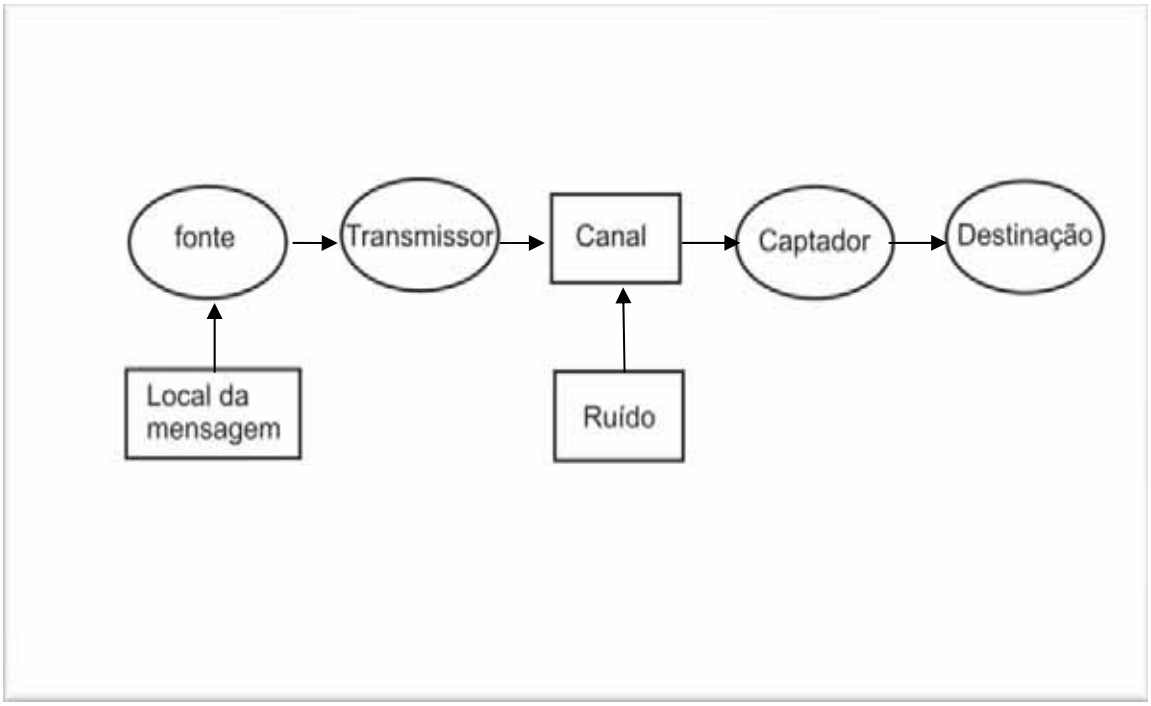


Figura 19

Uma fonte de informação produz a mensagem ou uma seqüência de mensagens, a partir de um local determinado. O transmissor opera na mensagem produzindo o sinal que irá da transmissão pelo canal para o dispositivo recebedor, captador (*receiver)*, no qual o usuário realizará o inverso da operação do transmissor. No caso do ciberespaço, o transmissor é a Internet através de servidores e serviços de retransmissão de informação, como o correio eletrônico, Google, Yahoo, Outlook, entre outros. A criação de uma cartografia representando

as relações no ciberespaço passará, nesse sentido, sempre pelos elos e ligações para servirem de intermediários e atores no processo de veiculação informacional.

A seguir mostraremos outro modelo de teoria da informação elaborado em 1986 por Agha. Baseando-se na teoria da informação e da relação bidirecional em que encontramos um emissor e um receptor, o autor abre um leque comunicacional criando intersecções e papéis diferentes para os diferentes atores e receptores.

Sistema de atores: antes da informação passar a outro elo da Rede, os atores podem interagir somente por meio do conjunto dos receptores.

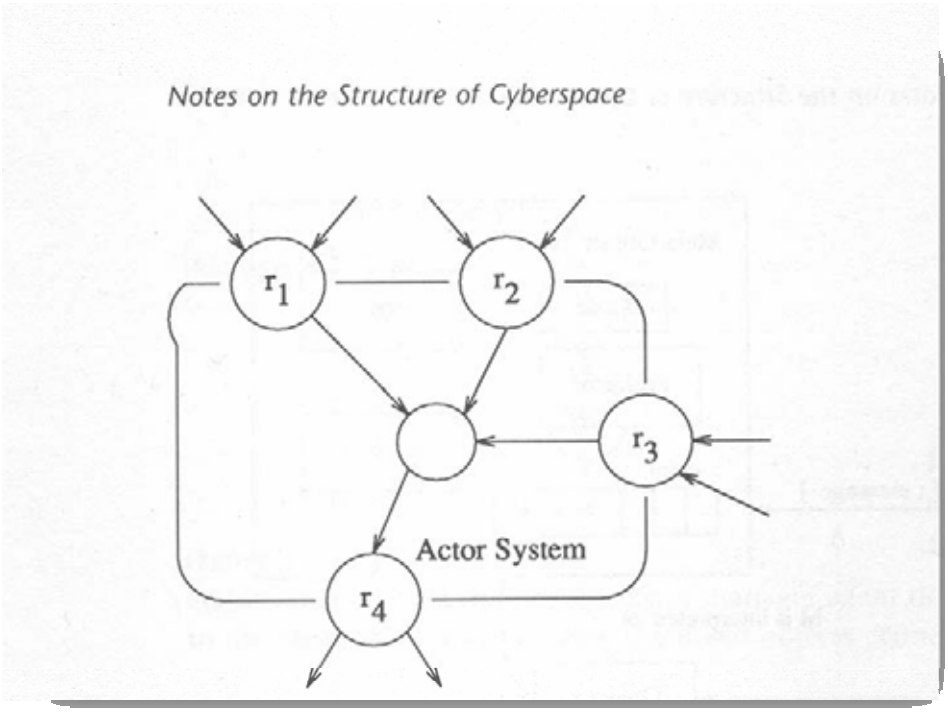


Figura 20

O ABCL consiste em um modelo de distribuição que enfatiza o paralelismo e o objeto-orientação ou o objeto–orientado simultâneo. Como o sistema de atores, a mensagem é religada passando pela comunicação entre os elementos atuantes, o que, de resto, é reconhecido pelo grupo criador como o sistema de origem dessa abordagem.

Os modelos estudados por McFadden ajudam a compreender as formas relacionais e cognitivas oferecidas pela rede quanto à sua construção, porém, não dão conta das significações produzidas por sua estrutura sígnica. Tal fato deve-se, primeiramente, à incompatibilidade entre o "diálogo" realizado entre as máquinas e o ser humano e, em segundo lugar, pela diluição cada vez maior da informação em ambiente computacional. Os modelos utilizados neste capítulo correspondem a estruturas anteriores às experiências dos modelos comunicacionais baseados em plataformas colaborativas. Embora já superados, eles constituem a estrutura modelar empregada em uma esmagadora maioria de sítios na web. Fato verificável, por exemplo, quando navegamos num sítio da internet, há sempre um mediador/receptor das mensagens para que em seguida se proceda seu redirecionamento.

Propomos a alternativa, herdeira de pensadores como Marshall McLuhan, de que o fazer construtivo do ciberespaço provoca uma transformação no homem, considerado aqui como produto e produtor de informação, e incide diretamente na arquitetura das linguagens produzidas por essa interação. Tais linguagens possuem, como resultado da relação focada, características que poderiam ser definidas como fluidas, materialidade dificilmente assimilada pelo senso comum, no qual se percebem quanto à dualidade do tipo virtual x real. Assim, essas linguagens sugerem, a partir de suas estratégias, a mobilização de recursos que levariam à visão do ser humano sem contornos e sem materialidade reconhecível.

3.5. **Signos à deriva**

Pressupomos como desdobramentos de nossas reflexões que os próprios elementos constitutivos de um fazer textual são contaminados pelo conteúdo de suas ferramentas, incidindo, por esse feito, na elaboração dos aspectos formais dos textos, tanto em nível dos significantes, quanto na articulação entre eles, a sintaxe.

Nesse ambiente, a estrutura material composta de significantes articulados em uma sintaxe portadora de sentido perderia sua nitidez e o aspecto semântico decorrente dessa estrutura discursiva estaria mais próximo de uma fluidez de sentido provocada pela liquefação das estruturas "duras" do que de uma leitura derivada de sua sintaxe.

Nossa inquietação está relacionada com as linguagens que exprimem ou desvelam "sujeitos", permitindo-nos traçar uma possível homologia entre esses discursos e as tentativas de definição do sujeito na sociedade contemporânea. Também nos inquietam as relações que as tecnologias informacionais podem estabelecer, alertando-nos, entre outros laços reflexivos, para a impossibilidade de qualquer teleologia a que a dinâmica de "progresso" tecnológico possa nos conduzir.

Às inúmeras questões que o surgimento das tecnologias digitais colocou para os pensadores de diversas áreas como a filosófica, a artística e a literária, devemos responder enquanto pesquisadores, professores, artistas e estudantes, o que significa, a nosso ver, que nossas respostas dar-se-iam de acordo com nossas práticas das quais somos produtos e criadores. Trata-se de interrogarmos sobre as práticas de escrita e leitura construídas pela estrutura hipertextual, sobretudo no que se refere às relações que as novas textualidades estabelecem com conceitos como sedimentação e dinâmica, analisados por Alckmar Luiz dos Santos (2004). Acreditamos que as novas textualidades engendradas, especialmente na Web,

são tributárias de uma construção textual caracterizada pela instabilidade e fluidez, em oposição a uma certa sedimentação, a um certo "endurecimento" ocorrido desde o surgimento das tecnologias, quer de escrita, quer de reprodução textual. Nossa hipótese é que essas características conferidas às textualidades contemporâneas tornaram o texto assim como o sujeito — nomeado aqui como sujeito digital — inscritos historicamente na digitalidade crescente, isto é, metaforicamente fluidos, líquidos inserindo-se, desse modo, em um mundo cada vez mais liquefeito.

Dentro dessa perspectiva, um dos aspectos que devemos colocar em evidência é a transformação estrutural e teórica a que o texto ou as novas textualidades vêm sendo submetidas. Uma das principais características ou mudanças que devemos considerar é que o material privilegiado da literatura, o texto, mudou de local fixo para um móvel, quanto ao suporte e à configuração. Hoje, os textos (eletrônicos) só podem ser lidos ou vistos — porque nos deparamos com o aspecto imagético fortemente presente na textualidade à qual nos referimos — pela mediação de um computador e das implicações que a mobilidade tátil, física e virtual impõem a leitura, desalojando-a de seus hábitos convencionais. Desse modo, irrompe um novo exercício de autoria por meio da leitura, na medida em que agenciamos uma ordem dentre as propostas estruturais que o hipertexto oferece, materializando-se momentaneamente sob o aspecto que a textualidade operada e forjada pela nossa intervenção imprime ao texto ou à forma efêmera de sua aparência fictícia.

Outro aspecto igualmente importante a ser ressaltado é que os elementos lingüísticos, ou seja, os signos que compõem a tessitura do texto, impondo a este, por força da estruturação sintagmática, uma determinada ordem a ser obedecida pela leitura, perderam a "materialidade" estrutural herdada de uma história literária, que de certa maneira, apóia-se no aparato técnico de fabricação textual para projetar sua visibilidade material e simbólica. Quando falamos em liquefação dos significantes, tentamos demonstrar que, por meio de uma

conceituação situada entre signos como *sólido* e *líquido*, empreendemos à semelhança de Marcos Novak (1992) um percurso que vai na direção da superação, tanto simbólica quanto literal, da materialidade clássica, tratando-se aqui, de construções arquitetônicas elaboradas, tendo como ponto de partida um conjunto de materiais e saberes técnicos supostamente concebidos para o exercício das práticas artísticas. Em nosso caso, especificamente na ciberliteratura, trata-se da criação de estruturas textuais – signos, lexias, e semas – concebidas igualmente na superação dos significantes clássicos, "duros" e "imóveis", em favor de um universo líquido, fluido. Estas são, afinal, características das novas textualidades emergentes sob a forma de desdobramentos surgidos do cruzamento das criações artísticas com as novas tecnologias digitais.

Os conceitos de imersão e de ambientes imersivos estão normalmente relacionados à participação em acontecimentos produzidos na realidade virtual, utilizando-se, como recursos técnicos, óculos especiais — décadas de 50 e 60 — com lentes nas cores vermelho e verde, os atuais visores individuais e as CAVEs,[43] dispositivos concebidos para a participação individual e grupal em experiências com paisagens virtuais, um dos objetivos ou possibilidades relacionais, consistindo na interação ambiental, quer dizer, na possibilidade de interagir no campo visual/sensorial. No presente estudo recorremos ao conceito de ambiente imersivo mais como metáfora da imersividade ligada ao "mergulho" relacional estabelecido entre o homem e a máquina, do que como prática de leitura. O resultado é um ambiente imersivo físico, em que a experiência da imersão recorre aos aparatos técnicos, acima descritos, de acesso difícil ainda para que possamos exemplificá-los como parte de uma experiência social, comum. Acrescente-se que a cumplicidade que estabelecemos com o computador pessoal se tornou prática corrente, de certo modo banal e, nesse sentido, já incorporada ao imaginário do navegador.

---

[43] CAVE: *Automatic Virtual Environment.*

Esses elementos estruturais, lexias, significantes, signos etc. estão presentes no hipertexto, desde as formas mais simples, como a alfabética ou alfa digital, até formas extremamente complexas, como a apresentação de frases em movimento, animações, inserções de áudio, vídeos, enfim, toda uma multiplicidade de recursos relacionados à arquitetura da linguagem, que imprimem, nessa tessitura hipertextual, uma nova dimensão e qualidade. Essa multiplicidade de recursos, certamente, dificulta a tentativa de definição e de conceituação textual, sobretudo se nos ativermos unicamente ao instrumental analítico herdado pela história da teoria literária. Isso não exclui, como pretendem certos críticos, a história da literatura ou a história *tout court*, por meio de um corte epistemológico. Há pensadores, como Alckmar dos Santos (2004), que acreditam na possibilidade de analisar o hipertexto por meio de teorias literárias empregadas na reflexão sobre textos lineares, ou ainda como Jean Clément (2004), que o faz recorrendo a certas figuras da retórica, mas esta, a retórica clássica, devendo ser, praticamente reinventada. Assim, figuras como a metáfora, a sinédoque e o aspecto assindético de certos textos podem trazer contribuições importantes para a análise de tais objetos.

O que é próprio dos signos que compõem o corpo das novas modalidades textuais é a particularidade de serem infinitamente divisíveis, maleáveis e fugazes, portanto, a recorrência à metáfora da textualidade líquida que realizamos contribui para reforçar a idéia de instabilidade com que os sujeitos estão confrontados. Quando falamos de instabilidade, nossa intenção é realçar o aspecto sinestésico e cinético do texto tomado na sua existência imediata, no seu movimento em fluxo, liquefeito, o que contraria uma certa imobilidade do olhar crítico moderno. As tecnologias produtoras que radicalizaram aspectos da criação aleatória ou combinatória, como o Sintext, gerador automático de textos criado por Pedro Barbosa (2004), as experiências de Jean-Pierre Balpe, ou os aplicativos como *Flash*, *Alphabet soup*, por

exemplo, podem ser considerados indicadores sócio-técnicos de caminhos de pesquisa que ilustram a fluidez metafórica do universo digital.

Para facilitar e situar o estudo dessas novas textualidades, optamos por definir, como já nos referimos anteriormente, seu campo de manifestação em três áreas: a da poesia animada por computador, a literatura generativa, realizada mediante "geradores automáticos" capazes de construírem inúmeras variações a partir de um modelo e a hiperficção, assente na idéia do hipertexto, labiríntico ou arborescente que, a nosso ver, ilustra melhor sua estrutura.

Não iremos nos deter em uma explanação exaustiva dessas estruturas produtoras de sentido e das formas decorrentes de suas performatividade, mas acreditamos que uma delimitação de campos de representação possa se oferecer como forma de situar o *corpus* analisado, facilitando, assim, sua compreensão. No campo da holografia, da holopoesia, as características citadas anteriormente, a saber, a fluidez e a efemeridade material, são acentuadas, conforme assinala Eduardo Kac (2003). Assim, o fato de os signos não poderem ser apropriados supõe uma densidade material que nos lembra a flutuação irregular e instável de sua superfície. A poesia holográfica torna evidente, entre outras coisas, a impossibilidade de uma estrutura textual absoluta. Ela amplifica, por sua própria particularidade material e materialidade construída de fótons, a instabilidade de sentidos com que o leitor está se deparando. O fato de a irradiação objetal se dar pela sua própria instabilidade redunda na idéia ou conceito em que nosso estudo se estrutura: a fluidez, a instabilidade textual, a liquefação das estruturas significantes, enfim, a materialidade que se recusa à imobilidade do olhar.

Como ressalta Alain Vuilllemin (2005), é nesse sentido que a associação L.A.I.R.E. (*Lecteur, Art, Innovation, Recherche et Écriture*) define sua revista como "animada" e construída de "escritos de fontes eletrônicas", definições pertinentes em se tratando de objetos originários de fontes outras que a impressa, no caso da literatura. Essas definições do objeto estão próximas do que acreditamos estar ocorrendo, a saber, uma mudança na qualidade do

objeto e, consequentemente, uma busca de novos conceitos capazes de “explicarem” a nova estruturação e qualidade dos objetos.

Se a passagem do ótico ao digital (COUCHOT, 1988) implicou uma mudança na abordagem da imagem (provocando uma espécie de ruptura com a perspectiva renascentista), ela provocou, igualmente, transformações fundamentais nas tecnologias produtoras de textos e, por extensão, nas textualidades. Se as novas grafias são “vistas” e se oferecem para serem “lidas”, isso significa que a qualidade imagética conferida ao texto pela digitalidade acaba por incidir na sua qualidade objetal (o que não difere radicalmente do que se passa com o texto impresso). Se o texto se oferece, em um primeiro momento, como imagem, e posteriormente, como uma codificação lingüística passível de transmitir uma mensagem, ou mais precisamente, uma informação através de sua forma organizacional, é bem evidente que a leitura e a recepção da unidade informacional foram substancialmente transformadas.

Não se trata, aqui, de analisar a construção semiótica das novas textualidades, mas, sobretudo, chamar a atenção para determinados aspectos que acreditamos fundamentais no entendimento da instabilidade textual com que nos defrontamos quando diante do hipertexto ou de uma estrutura hipertextual.

Há, provavelmente, dois aspectos que merecem uma ênfase especial no tratamento dado ao texto inscrito no ambiente digital. Primeiramente, trata-se de sua instabilidade textual, razão pela qual recorremos à metáfora do líquido e da densidade fluida. Esse aspecto não se reveste da conotação às vezes empregada estreitamente ligada à idéia de “apagamento” da escrita, mas sim a uma escrita interfaceada por telas e mediada por outras formas materiais. O segundo aspecto é que o deslocamento da perspectiva ótica para a digital gerou, por sua vez, novas reflexões sobre suporte, volume e materialidade.

Cabe ressaltar a colocação de Jean-Pierre Balpe[44] (1998): "A arte digital é um momento simulado de uma matéria ausente". Isso não significa, diz o autor, que em suas manifestações de superfície ela se realize fora da matéria, na medida em que ela (a arte) é memorizada em suportes materiais e que, para se presentificar, para se atualizar face a seus interlocutores, ela deve recorrer à materialidade de espaços diversos como, por exemplo, telas, monitores, ambientes e volumes. A arte digital é, nesse sentido, essencialmente pensada em uma relação exterior, *en dehors,* fora de uma relação pragmática à matéria e, nessa perspectiva, a materialidade da arte digital só existe formalmente no simulacro (artefato).

Há que convir, pois, que as camadas e as telas que compõem as interfaces do hipertexto podem ser compreendidas como metáforas de estratificações arqueológicas, nas quais a memória ocupa um lugar importante. Não é a ela que aludimos quando nomeamos as novas textualidades de fluidas e líquidas? Assim, a liquefação das estruturas "duras", adjetivação que normalmente utilizamos para designar os significantes, se dá sobretudo em razão de uma leitura que o computador nos faz de uma escrita binária, daí a própria inteligibilidade dessa codificação só ser passível de leitura, para o leitor comum, quando interfaceada por uma tela já "traduzida" em escrita alfabética, sonora ou imagética.

Uma das características estruturais do hipertexto é sua performatividade efetivada mediante o agenciamento de um conjunto de textos disponibilizados por interfaces referenciais, permitindo, potencialmente, ao leitor a remodelação das sinapses textuais e eventualmente a emissão de comentários por meio de intervenções na mobilização textual inicial.

Assim, abordar o aspecto puramente formal do signo pode parecer paradoxal na medida em que o próprio Saussure já conceituava o significante como um fenômeno psíquico e, nesse sentido, não havendo, necessariamente, a obrigatoriedade da existência de uma

---

[44] http://www.blog-art.com/learycalls/net_art/

"materialidade" física. Desse modo, no signo lingüístico não haveria nenhuma correspondência entre os dois elementos componentes da dualidade, significante (como por exemplo, pedra, imagem acústica) e significado (conceito abstrato de pedra). A fluidez, ou a liquefação do signo na hipertextualidade consistiria mais no aspecto da instabilidade de sua permanência física situável no tempo e no espaço, do que de um questionamento sobre a validade de uma possível correspondência entre representação e signo. Essa característica do signo hipertextual traria como conseqüência a dificuldade ou impossibilidade de a capacidade cerebral organizar os elementos ou as formas reconhecíveis das novas configurações e de traduzi-las sob a forma de significantes simultaneamente à recepção da informação, provocando, no leitor, a sensação de imaterialidade, de velocidade vertiginosa e de impalpabilidade. Vale mais uma vez lembrar Alckmar Luiz dos Santos (2004), ao ressaltar a particularidade que a dinâmica própria de sua construção confere ao hipertexto, à semelhança de sua ambigüidade e sua indizibilidade, remete à singularidade única da estrutura hipertextual: "o texto eletrônico, pelo fato de ele ser o que é, oscila, sem cessar, entre textual e hipertextual, virtual e concreto, leitura e navegação, autor e leitor, linguagem verbal e multimeios, centros de significação e gênese rizomática, limite e infinitude[45]".

A inscrição material das novas textualidades não se dá sob formas clássicas de preservação de memória. Entretanto, como e o pensamento ocidental que estamos considerando, podemos dizer que a memória é uma de suas preocupações constantes. A sua perda implicaria retrocesso e, desse modo, o saber acumulado, a experiência partilhada, tudo se perderia em meandros desconhecidos. Possivelmente alguém ou algo possuiria o poder para aceder ao conjunto de saberes acumulados tendo como objetivo seu controle e domínio.

À semelhança do rei egípcio dialogando com o deus Thot (inventor da escrita) a respeito da memória e da invenção da escrita, nós nos questionamos sobre a validade da

[45] http://www.cce.ufsc.br/~nupill/hiper/composUFMG.html

memória digital, em suas formas extremamente escorregadias, sinuosas. Diz o rei a Thot: "você não inventou um elixir da memória, mas um meio de reencontrar as lembranças, você não oferece a sabedoria, mas sua aparência" (VANDERDORPE, 200, p.147). A preocupação, mas, sobretudo, a interrogação sobre as possibilidades de arquivamento e de estocagem de dados fornecidos pela memória digital revestida de uma materialidade (ainda por demais abstrata para a compreensão do homem comum nos anos 60/70) torna-se hoje, com o coroamento dos sonhos visionários de Ted Nelson, um fato incontestável.

Entretanto, é importante lembrar, nós vivemos não somente uma era de radicais transformações conceituais, mas igualmente uma época em que a tecnologia pode representar, segundo alguns pensadores, uma ameaça no que se refere, entre outros aspectos, ao controle e ao desaparecimento da vida privada. Que o digam as tecnologias de GPS,[46] ou a versão ficcional sobre o controle ótico no filme baseado na obra de Phillip K. Dick (1956), *Minority Report* (2002), de Spielberg, em que o protagonista passa por uma operação clandestina de transplante de olhos para escapar ao controle policial. Nesse sentido, vale lembrar a chamada publicitária do filme que acentua a paranóia das sociedades pós-industriais: *You can't hide, get ready to run* (Você não pode se esconder, prepare-se para correr). A este propósito, houve uma enquete nos Estados Unidos e no Canadá em julho de 2005, tendo como objetivo o conhecimento da opinião da população dos dois países sobre a aceitação da substituição do controle das impressões digitais pelo controle ótico e, o que é inacreditável, o resultado foi de aceitação nos dois países.

O medo da desmemorialização não é de todo desprovido de sentido. Há uma recorrência de meios técnicos favorecendo a criação de lacunas. Christian Vanderdorpe (2001) nos lembra que os elétrons que brilham e cintilam na superfície de nossas telas e

---

[46] GPS ou Geo-posicionamento por satélite (Global Positioning System) foi o primeiro sistema de posicionamento por satélite no mundo. Ele foi inicialmente construído pelo ministério da defesa dos Estados Unidos e permite conhecer a posição de qualquer pessoa, por exemplo, no ar, na terra, no mar. O GPS utiliza uma projeção cartográfica esférica chamada WGS84.

desaparecem em fluxo contínuo não têm memória. Eles são, nesse sentido, os vetores ideais de uma sociedade que poderíamos nomear como a-histórica, ou, o que significaria a mesma coisa, de uma sociedade que aspira transformar o tempo em simples mercadoria.

3.6. **Sujeito e objeto**

A literatura sempre se ofereceu como um universo de descobertas, de compreensão e tradução de mundo e, igualmente, por que não o dizer, uma forma e caminho para possíveis encontros com semelhantes, ou com algo que intuitivamente sabemos que está em nós, mas para se tornar legítimo, real, ou se constituir como um fenômeno "natural", é necessário que encontremos sua representação na linguagem.

Podemos dizer, nesse sentido, que essa busca de algo, esse algo que inicialmente confundimos com a linguagem, é alguma coisa que ela própria, a linguagem, tenta, em vão, representar, é um nó estrutural que a precede na sua construção histórica: seus movimentos e suas próprias matrizes estruturais. Tal impossibilidade da linguagem, ou o movimento da dinâmica que a constrói, não resolveria algo que não se situa em moldes conceituais, mas que se utiliza deles para se expor sob a forma de linguagem. É por essa perspectiva que abordaremos — questão secular — as relações calcadas nessa dualidade — também secular — entre sujeito e objeto.

Por essas razões, não tão claras assim, é preciso convir, abordaremos definições conceituais que nos parecem já gastas, já "definitivamente" resolvidas no interior das reflexões sobre representações literárias enquanto espaço de diálogo, estas sugerem comunicação entre pessoas e, igualmente, partilha de interesses, algo que poderia ser

nomeado como identificações, e que nos acenam para a possibilidade de nos reunirmos, de nos agruparmos em torno de um objeto pelo qual os sujeitos possam, eventualmente, se comunicar, quer dizer, algo que se assemelhe a um terreno confortável como a linguagem e sua tentativa de nos reconciliar enquanto "seres humanos".

É evidente, a nosso ver, que o sujeito autônomo, ou o indivíduo, como célula metafórica indivisível compondo um corpo social, não mais existe, no mínimo, para os pensadores que se preocupam com a questão do sujeito na sociedade contemporânea.

Vale lembrar, a esse respeito, a concepção lacaniana de sujeito, em que o inconsciente é estruturado como linguagem, deixando-se ver por meio dela. Ora, se os conceitos freudianos de consciente e inconsciente anulam o conceito de autonomia do sujeito, já que este é movido por forças outras que não aquelas unicamente articuladas pela consciência, como conciliar esse corpo estrutural com esse outro pulsional?

Abordar essas questões demandaria um trabalho de maior fôlego que a nossa tese não pretende realizar. Por essa razão, uma das principais a nosso ver, passaremos a uma pequena explanação — cujo resultado define-se mais por interrogações do que por respostas conclusivas — de alguns conceitos necessários para que possamos apreender o *enjeu* de nossa pesquisa. Assim, por exemplo, algumas considerações referentes à criação de clones ou, de réplicas, em que as relações ubíquas ou a ubiqüidade são uma condição *sine qua non* do contrato fiduciário entre o enunciador e o enunciatário, e algumas outras questões que discutem sobre o conceito ou noções de realidade.

A "realidade" relacional, produzida pelas interfaces sensoriais, traduz-se ou equivale à densidade da interação, quer dizer, define-se pelo grau de simulação maximal que possamos encontrar na relação com o outro. Isso significa dizer que a presença, ela própria uma produção de sentidos, deixa de ser necessária pela instauração de uma outra, na medida em que nela (a presença) a intensidade sensorial criada pela interatividade vai além dos limites

sensoriais da relação presencial, embora não tenhamos, ainda, alguns efeitos de sentido, como os odores e toda a gama de estímulos sígnicos que esse sentido possa criar. De qualquer maneira, há uma substituição ou apreensão dessa realidade pelo aumento da intensidade dos outros sentidos. É nesse eixo de raciocínio que utilizaremos o conceito peirciano (SANTAELLA, 2004) de real semiótico, segundo o qual a realidade só pode ser percebida pelos sentidos e estes, a nosso ver, buscam uma organização passível de produzir "sentido" sob a forma de elaboração discursiva que sugere uma ordem produtora de discursos, que, por sua vez, produz no receptor os sentidos.

A constatação do real, real semiótico, bem entendido, conjuntamente à obrigatoriedade de se deparar com os limites impostos pela própria carne, à semelhança dos personagens de William Gibson em *Neuromancer*, ou de Manuel Pais em *Metacarne*, conduz esses sujeitos, para que não se percam no emaranhado de estímulos ou possibilidades identitárias, a recorrerem a substituições químicas ou protéticas como forma de preenchimento de uma carência insituável, algo que se impõe pela sua ausência. Por outro lado, as noções ligadas `a centralidade, `a unidade, entre outras, fundadoras do indivíduo na sua relação com o Outro foram demolidas. Há, pois, na pós-modernidade, uma ausência do Outro estruturado em coletividades, situação que implicaria hipoteticamente, o fortalecimento do Eu, já que, na ausência de um coletivo modelizador e com a desestabilização do conceito de grupo, tal individualidade seria enfatizada. Entretanto, tal fato não acontece em virtude de vários fatores, sendo um deles, por exemplo, a constatação de que o sujeito pós-moderno procura próteses diversas, para citar unicamente na área da química, drogas como ansiolíticos, antidepressivos, estimulantes, enfim, todo um universo farmacológico (em que o Prozac é figura emblemática) para substituir o Outro moderno fundado na elaboração de utopias coletivas.

Há, talvez, na linguagem, mas, sobretudo na arquitetura da comunicação eletrônica, uma saída para a instauração de um Outro, ainda que fractal e decomposto em séries de micro-sistemas fundantes e supostamente estabilizadores.

O desejo de superação, a nosso ver, dos limites da carne, este *hardware* que se degrada, desloca-se para as formas de "atualização" de *upgrade* do *software* cerebral, que se configura como fenômeno decorrente desse impasse e é talvez resultante da lucidez com que focamos a crise da temporalidade na sociedade contemporânea. Temos como exemplo da relação com o Outro moderno, na sua vertente religiosa, a figura de Deus cumprindo esse papel de imaterial perfeito, fluido, onipresente e não perecível, algo absoluto na sua simbolização, assim como a revolução socialista representa ainda, para alguns países, esse dia que virá como redenção do sofrimento do presente. Enfim, à neurose com a qual se confrontava o homem moderno, adicionou-se hoje a figura do esquizofrênico, citada por Fredric Jameson (1984), como metáfora da condição do sujeito pós-moderno.

O limite da carne e sua degradação, o fim das utopias e simulacros discursivos substituindo as estruturas fundantes do Outro, são aspectos que compõem a cultura contemporânea. É nesse terreno movediço e fraturado que o indivíduo se encontra em busca das possibilidades de (re)estruturação do Eu projetado na sua relação com o Outro, como hipótese construtiva de futuro.

Há, igualmente, questões levantadas por vários pesquisadores referentes ao processo de hibridização do corpo ou à ciborguização, conforme analisado por Coelho dos Santos (2003). A tecnologia é algo que se transforma e se desenvolve com uma rapidez impressionante e dificilmente apreensível para nossos limites cognitivos. Entretanto, nossa preocupação central não é o fato de as interações humanas passarem cada vez mais a serem mediadas pelas máquinas e se tornarem — como projeção hipotética — insubstituíveis nas chamadas relações humanas, pelo menos naquelas que são mediadas pela linguagem. O que se

coloca para nós como interrogação é, antes, a constituição desse novo sujeito, tendo em vista a perda da "pureza" ou a "virgindade" original do corpo humano natural. Vale lembrar aqui, como parênteses, a impossibilidade de enumerarmos a quantidade de implantes, próteses, chips, enfim, todo o arsenal da biotecnologia para modificar, construir ou elaborar, no sentido de sua concepção, um corpo adequado às exigências pessoais sob a forma de projeção do social.

Francisco Coelho dos Santos nos oferece em seu artigo (2003) exemplos bastante elucidativos sobre as possibilidades de transformação do corpo, suficientes para iluminar a questão essa questão. O corpo é, hoje, mais que um "objeto" finito, é algo que podemos modificar, aumentar-lhe as potencialidades, reparar possíveis falhas, ou seja, algo a ser remodelável, a ser reconstruído a fim de preservar alguma coisa que sabemos de antemão ser perecível, e mais que isso, projetado na temporalidade biológica, facilmente degradável. Ele o é desde seu surgimento como forma de vida biológica.

Daí a máquina se tornar um intensificador ou ampliador dos sentidos naturais por meio de chips e próteses conectadas ao computador interagindo com outros parceiros em um sistema de rede telemática. Metaforicamente, a figura do *cyborg* é fundamental para os estudos literários, sobretudo na era digital. A construção tecnológica, ou a inserção de componentes eletrônicos, mecânicos, ópticos, químicos ou informacionais no corpo humano presentifica-se, analogicamente, na literatura por meio de construções ou procedimentos semelhantes. Tal quadro configura-se na cultura contemporânea em virtude de valores ligados ao conceito de autor, de individualidade, ao sujeito considerado como centro autônomo e único, quer no campo da criação artística, mito do criador dionisíaco, quer no campo da sua matriz genética, estarem sendo questionados e ameaçados. Vale lembrar, por exemplo, a criação das *fanfics* e dos hipertextos escritos coletivamente, como o foi a obra *Metacarne* de Manuel Pais, pelo menos inicialmente. Essa socialização ou "comunização" dos bens culturais

e científicos produzidos pela humanidade se impõe como uma tendência a ser analisada e questionada pelos instrumentais teóricos próprios ao pensamento contemporâneo.

Há diversas possibilidades relacionais, como a proposta pelos *chats*, em que o elo conectivo entre os participantes é o sexo, despontando quase sempre a recorrência à criação de tipos "perfeitos", ou idealizados como simulacros construídos por uma estrutura que antecede a figura que compõe o "ideal". Assim, uma alternativa em que a telepresença ou realidade presencial é instaurada através das *webcams*, sob a forma de uma imagem copiada digitalmente do corpo do enunciador, pode, limitar ou expandir o imaginário do enunciatário.

Não se trata, como pretende Pierre Lévy (2001. p. 27-33), da dissolução do Eu no coletivo, uma espécie de hipercorpo relacionado às reproduções televisionais de outros corpos dispersos na rede. Acreditamos que o sujeito que parece despontar historicamente como alternativa é aquele em que a intensificação dos limites do próprio corpo, buscando sua superação, encontra-se de forma mais visível. A busca de modelização por meio do esporte, academias, ou ainda, a recorrência à biotecnologia, como as válvulas, as lentes implantadas nos olhos, as cirurgias de alongamento de pernas a que as japonesas recorrem para se adaptarem à matriz ocidental, os insumos, como os anabolizantes, silicones, plásticas e os implantes, enfim, toda uma parafernália a "alimentar" a corporalidade, procura amenizar uma angústia sempre presente no homem da qual não há como escapar: a degradação que o tempo impõe à carne na sua própria materialidade. Parece cada vez mais necessário manter a ilusão de uma temporalidade infensa ao desgaste, refratária às agressões e capaz de desafiar a duração, não somente da vida, mas do corpo ideal, performático e produtivo. Há na vida do ser humano o desejo de uma projeção de futuro, sob a forma de um constante vir-a-ser que não se concretiza nunca, podendo trazer, como conseqüência, a presença de um trauma que tende a permanecer: aquele do ideal nunca alcançado e a fatalidade da contagem regressiva implicando frustração permanente.

Um dos possíveis meios que o sujeito digital encontra para fugir a esse destino — a fatalidade da qualidade perecível da carne — seria a modelização de um personagem com um corpo ideal por meio de uma descrição, criação, seja alfabética, digital, imagética ou sonora de um tipo, uma cópia. Poderiamos dizer, nesse caso, tratar-se de um platonismo invertido em que a copia seria superior ao original. É esse tipo que se relacionará com outros clones comunicacionais como interface entre o sujeito e o objeto. Podemos, assim, considerar a existência de uma rede de clones falantes, actantes e sexualmente ativos — no exemplo dos *chats* sexuais — na maior performatividade imaginada e criada por eles, daí sim, talvez, venhamos a assistir a uma grande orgia construída por milhões de replicantes.

Entretanto, esses construtos não são perfeitos, a esquizofrenia metafórica não funcionaria tão facilmente para descrevê-los, como supõe Jameson. Os indivíduos virtuais caem, às vezes, em contradição, porque não é possível na esquizofrenia patológica uma anulação da temporalidade na construção de singularidades que nomeamos personalidades. O que há, em última instância, é a passagem de um personagem para outro, de um construto para outro, ou, dito de outra maneira, de um discurso para outro, ou ainda, de uma singularidade discursiva para outra. Esses aspectos, longe de inviabilizarem a reprodução dos avatares, multiplicam-nos à semelhança da noção de progresso tão presente na ficção robótica: a troca de modelos mais novos substituindo os considerados anacrônicos. O clone, para se tornar verossímil, não pode conter contradições no que se refere à arquitetura de sua imagem como descrição física ou imagem digital, nem tampouco no que se refere à sua espacialização sociocultural (da cópia), significando relações de trabalho, relações afetivas, enfim, o universo cultural no qual ele projeta sua vida.

A operação de clonagem ou de criação de avatares pressupõe um desligamento dos fatores socioculturais que são próprios ao indivíduo, criando assim uma presentificação permanente. Esse presente absoluto imobilizado na sua representação digital tende a fixar-se

mentalmente como modelo, mas não como objeto acabado, como continuidade ou continuum, porque há nesse sujeito digital uma dupla confrontação: o desafio de sustentar uma perfeita performatividade do clone e a consciência da materialidade perecível do seu construtor, ambas coexistindo, mas não confluindo para um centro, nem a uma possível origem, e, sim, confirmando a disrupção de uma estrutura que permitiu a disseminação de cópias digitais. Uma vez criado esse construto, o qual possui existência própria e espacialmente localizável, mesmo que por meio de "aparições" programadas na rede, há a instauração de uma nova qualidade relacional que afeta igualmente o construtor, transformando-o, reestruturando-o, remodelizando-o cada vez mais por um efeito de *rebound*, de ricochete.

Faltaria ainda definir em qual objeto ocorrerá a recepção, isto é, em qual *corpo* irá se produzir a construção semiótica das emissões das ações desencadeadas pela construção sígnica que os clones realizaram.

Qual é, teórica e epistemologicamente, o *corpo* real que abordamos nesta reflexão? Aquele projetado como construto, como interface comunicacional entre o Eu e o Outro e em que se concretizam e para onde convergem as ações dialógicas esperadas na comunicação? Ou trata-se do corpo do construtor que funciona como sujeito receptor das ações/emoções estruturadas e emitidas pelo construto?

À semelhança de Apollinaire em *Alcools*, 1907, confrontando-se com as mudanças que a Paris do começo do século sofria e a sua consequente reelaboração poética, a figura do poeta já complexa, intensificou na cultura contemporânea essa complexidade graças às novas relações que a tecnologia digital lhe impôs como paradigma. Em conseqüência, a poética que reflete esse mundo, a das relações estabelecidas entre a linguagem e a mídia, como por exemplo, o papel, o vídeo, a tela do computador como interface de leitura e as propostas interativas proporcionadas pela digitalidade crescente, foi igualmente reformulada e questionada.

Seria legítimo afirmar que o questionamento proposto pelas práticas conhecidas já constitui, em si, uma nova poética ou uma nova forma de estar no mundo do ponto de vista dessa linguagem. T. S. Elliot (*Ode*, 1910) poetizava: "as palavras do ano passado pertencem à linguagem do ano passado; e as palavras do próximo ano esperam por outra voz". É nesse movimento, dinâmica em que a linguagem procura e tateia novas poéticas, que focamos nossa inquietação: a poética eletrônica ou digital, local em que, a nosso ver, há uma concentração de experimentações que, no mínimo, reformulam o sentido da poética e sua impressão gráfica na página em papel.

A seguir, pelo viés de um estudo descritivo procuramos analisar as possibilidades poéticas próprias da era digital e suas similitudes e diferenças, ou seja, suas manifestações e estratégias de significação.

3.7. **Poética eletrônica sob sua forma de periodicidade**

> Lembramos que um quadro, antes de ser um cavalo de batalha, uma mulher nua, ou um episódio qualquer, é essencialmente uma superfície plana recoberta de cores reunidas numa certa ordem.
>
> Maurice Denis[47], *Theories*

[47] Publicado em Art et Critique, 1890. Disponível no sítio : http://www.musee-mauricedenis.fr/maurice_denis/auto1.htm

As referências a alguns pontos de vista elaborados por pensadores citados neste estudo não buscam, evidentemente, esgotar as múltiplas propostas teóricas elaboradas no decorrer do século XX e suas atualizações a partir do final desse mesmo século e início do XXI. Tais propostas buscam, mediante formas metodológicas atualizadas, meios teóricos para a compreensão das linguagens resultantes das novas configurações sócio-tecnológicas características da cultura contemporânea e, é claro, criar novas trilhas permitindo uma leitura dos novos objetos literários construídos eletronicamente e, ao mesmo tempo, oferecer aos criadores novas interrogações conceituais podendo contribuir a uma reflexão sobre suas criações artísticas. Tal procedimento foi necessário para que fosse possível, por meio dos pressupostos conceituais dos teóricos citados neste estudo, avançar, sob a forma de propostas reflexivas, alguns elementos estruturais constitutivos da poética eletrônica. Os autores mencionados cumprem uma função de dispositivos acionadores encadeando novas interrogações e questionamentos. Nesse sentido, podemos afirmar que não se trata aqui, de uma operação estratégica construída mediante uma oposição binária simplista estabelecida entre a mídia eletrônica e as consideradas clássicas, nem privilegiar uma em detrimento de outra, mas sim, uma operação metodológica de direcionamento focal para a poética digital contemporânea.

Nossa reflexão parte da análise do poema eletrônico, o qual abrange formas diversas, como por exemplo, geométricas, figurativas, verbais, imagéticas, tal qual o concebemos por meio de sua prática singular: signos em relação sintagmática ou paradigmática a propor leituras e a permitir o estabelecimento de analogias com elementos da poética tradicional, como por exemplo, o ritmo, a “repetição” dos versos, o deslocamento semântico que sua arquitetura provoca, enfim, uma construção poética próxima do que foi convencionado chamar de arte cinética.

Nossa reflexão irá se apoiar no estudo deleuziano (1990) sobre a imagem-tempo e, sobretudo, nos conceitos suscetíveis de se tornarem operacionais para a análise da poesia eletrônica: *opsignos, sonsignos, tactsignos*. Estes conceitos têm o objetivo de dissociar no interior de um conjunto sígnico as particularidades perceptivas que compõem o objeto focado e salientar as especificidades semióticas respeitando suas discursividades. Daí a separação metodológica correspondendo às formas estruturais que lhes são próprias: opsignos são as composições óticas, os sonsignos são as sonoras (matéria sonora e não necessariamente vinculadas aos signos verbais geralmente encontrados na chamada musica popular) e, finalmente, os tactsignos, resultantes de certo olhar, carícia tátil que o olhar provoca e, importante ressaltar, da percepção de choque provocada pela matéria sonora aos nossos ouvidos e pele — entendida como caixa de ressonância sensível a determinadas freqüências sonoras. A razão pela qual ressaltamos os tactsignos é sua particularidade de pertencimento ao domínio do tato produzido pelo contato das mãos com superfícies físicas produzindo sensações ou reconhecimento dos objetos ou, em última instância, conceitos que esses contatos possam produzir: frio, calor, forma ou textura.

Tal recorte teórico foi necessário como forma de delimitação do campo reflexivo que passa a incidir nos conceitos acima citados e propostos por Deleuze, pelo fato de eles oferecerem meios instrumentais para a análise da imagem. Seu estudo volta-se essencialmente para à reflexão sobre o cinema — envolvendo questões como a imagem-ação, relacionada ao realismo clássico, e uma outra vertente imagética, problematizada pelo neo-realismo, significando certa diferença no olhar, ou quebra no encadeamento fílmico proposta pelo realismo, para privilegiar as imagens óticas, sonoras e táteis, distantes da recorrência ao referente relacionado ao real. Entretanto, acreditamos que esses signos deleuzianos alternados nas suas funcionalidades atribuídas às imagens fílmicas tornam-se instrumentos analíticos

(metodológicos) perfeitamente capazes e eficientes na análise da poética eletrônica e geométrica, objeto parcial de nosso estudo.

Assim, para Deleuze, o que definiria o neo-realismo é o primado das situações-imagens puramente óticas e sonoras, distinguindo-se do primado das situações sensório-motoras relacionadas às imagens-ação pertencentes ao conjunto de estratégias construtivas do antigo realismo. O autor considera esse fato de importância similar àquele que a pintura conquistou com o impressionismo: um espaço puramente ótico liberto de referentes relacionados à realidade, ou adaptados como pré-textos pictóricos (p.11). Há, pois, desse ponto de vista, a emergência de novo tipo imagem contraposta à de cunho realista. Essa imagem, para ser considerada enquanto nova imagem deve possuir características que lhe conferem determinadas especificidades no conjunto construído pela indústria de produção de imagens. Tais características podem ser resumidas, grosso modo, dessa forma: a situação puramente ótica e sonora substitui as sensório-motoras. Caberia aqui ressaltar esse posicionamento de Deleuze quanto ao destaque dado à autonomia sígnica do ótico/sonoro, porém relativa na sua construção estrutural; noutros termos, coube ao crítico acentuar o privilégio do ótico na sua particularidade fenomênica em detrimento da imagem-ação, esta construída pela motricidade solicitada pela articulação das personagens na ação. Como exemplo desse deslocamento de forças tensivas e construtivas da nova imagem, Deleuze nos acena para a importância do papel da criança no neo-realismo, especificamente em De Sica e Truffaut, situações em que, metaforicamente, quando confrontada com o mundo adulto, a criança perde sua motricidade (impotência motora) e aumenta sua capacidade de ver ou ouvir (p.12). Aventaríamos que tal fato, isolado do contexto da análise deleuziana, é de certa maneira fortalecido pela saturação da informação imagética e sonora que permeia a cultura contemporânea. Citando Deleuze:

> A situação sensório-motora tem por espaço um meio bem qualificado, e supõe uma ação que a desvele, ou suscite uma reação que se adapte a ela ou a modifique. Mas uma situação puramente ótica ou sonora se estabelece no que chamávamos de "espaço qualquer", seja desconectado, seja esvaziado (p.14).

A situação ótica estruturando-se na descrição visual substitui a ação motora e procede ao apagamento das distinções entre subjetivo e objetivo, provocando o que Deleuze conceitua como princípio de indeterminabilidade, ou indiscernibilidade. Como produz um efeito de desterritorialização conceitual entre real e imaginário, físico e mental, é uma espécie de pensamento circular como se as duas pontas do processo (real e imaginário) corressem uma atrás da outra, ou se refletissem. O surgimento dessa nova imagem no cinema o redefine como "uma espécie de drama ótico vivido pela personagem" (p.16). Nosso objeto localiza-se exatamente nesse espaço desconectado, nesse espaço esvaziado de referentes. Acreditamos que este passou por uma operação de limpeza sígnica para, em seguida, oferecer uma proposta reflexiva capaz de propiciar uma entrada no código das novas textualidades. Não se trata de uma proposta de leitura *ex nihilo*, mas, sim, de explorar as múltiplas entradas e a polissemia que o objeto poético ou simplesmente textual propõe ao leitor.

Do ponto de vista da relação entre os signos que compõem o objeto digital, o qual está sendo analisado de vários ângulos, consideramos que há uma indeterminabilidade na lógica que se estabelece entre seus signos construtivos. Há uma leitura relacional ocorrendo nas possíveis significações geradas pela espacialização sincrônica das estruturas sígnicas entre elas, mas há, igualmente, uma vertente analítica que seria profícuo almejar: aquela decorrente da autonomia estrutural dessas linguagens abordadas não do ponto de vista sincrônico, mas existindo como defleções do que se poderia se assemelhar à forma de um objeto único. A desconstrução da aparente sincronia pode ser pensada na alternativa da dissociação das defleções estruturais que dão estabilidade objetal. Assim, os signos tomados separadamente, isto é, do ponto de vista de uma periodicidade interna a eles mesmos, produziriam certa

ruptura provocada pela defleção estrutural que incide na quebra da sintaxe. Tal defleção provoca um redirecionamento semântico que passa a existir sob a forma de deslocamento estrutural, daí estabelecendo suas próprias regras.

Como bem o explicita Philippe Queneau (1993), as pregnâncias das representações clássicas podem nos tornar (ou já nos tornaram?) menos receptivos às informações infográficas ou digitais. Tal raciocínio nos conduz a uma outra vertente teórica: aquela que afirma por meio de sua própria construção matemática a inexistência de referentes, o objetivo criado mediante algoritmos é a conseqüência da estruturação de um modelo que por sua vez não é a construção de algo, mas sim a representação do modelo de um modelo. Tal raciocínio nos conduz a modalidades significantes do tipo: os objetos digitais não significam algo, denotando alguma coisa ou referentes, mas sim, são signos construtores de linguagem.

Seria útil salientar que nosso escopo neste trabalho não é uma reflexão sobre representações, mas poderemos avançar que a imagem digital se desloca do universo da metáfora e se inscreve no de modelo, modelo matemático construído por algoritmos criados para este fim. Contrariamente às imagens analógicas, como, por exemplo, as fílmicas, as produzidas pela pintura tradicional e as fotográficas, as imagens digitais são produtos de operações de uma máquina que provoca, entre outras coisas, o desaparecimento do registro artesanal. É oportuno lembrar que as filmadoras ou máquinas fotográficas apenas registram composições do entorno do sujeito ou são representações objetivas por meio da dramatização e/ou teatralização pelas quais se concretiza a proposta do autor.

Tal poética digital teceria vínculos e laços de proximidade com a poesia visual, embora esta trabalhe com signos imagéticos (fotográficos) implicando referentes, mesmo que provisórios, de uma "origem" que os precede. Vale lembrar a análise de Barthes sobre a retórica da imagem proposta em seu estudo *O óbvio e o obtuso* (1984), em que enfatiza os signos culturais como uma forma de ancoragem sígnica à qual a leitura estaria vinculada. No

entanto, a poética que estamos considerando não possuiria unicamente elementos afins à poesia visual, tampouco pertenceria à clássica poética verbal, embora estruturalmente possua características de ambas: a imagem não verbal (embora não referendada pela fotografia), o ritmo e as características construtivas da poética verbal, recorrência aos "versos", ao conteúdo sonoro, às variações semânticas provocadas pela aliteração geométrica.

Um fator que deve ser enfatizado é que em nossa reflexão não foram privilegiadas as relações homológicas possíveis entre o verbal e o imagético, mas sim uma relação propondo, ao invés de estabelecer relações entre signos de extrações diferentes como foco analítico plausível, uma reflexão que busca apreender relações, sob a forma de uma estrutura composta de estruturas, significando uma estrutura composta de signos específicos a um grupo sígnico, como por exemplo, os signos sonoros independentemente das relações que eventualmente possam ser estabelecidas entre outro grupo de signos. Tal procedimento não exclui a prática da leitura analógica que em geral se produz: a confrontação de um signo com outro trazendo como resultado outro signo ou significado, processo que tende a se reproduzir indefinidamente e que, acreditamos, tende a reproduzir as leis da dialética clássica como tese, antítese e síntese.

Observe-se, nesse sentido, como o demonstrou Melo e Castro (2001) no quadro abaixo as definições da passagem da poética verbal à poética visual.

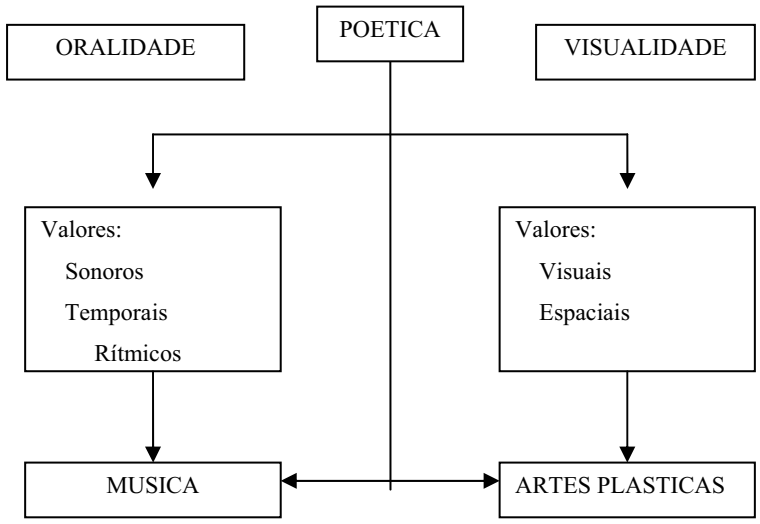


Figura 21

Trata-se, então, de pensar as imagens puramente óticas e sonoras componentes do poema eletrônico de extração geométrica e abstrata como elementos de uma gramática construtiva desse objeto[48]. Nesse sentido, as relações provocadas por um transbordamento semântico, fenômeno próprio da poesia visual, não encontrariam nas poéticas geométrica e sonora uma correspondência. Primeiro porque os signos desta última não se constituem signos de algo concreto, não apontando para um referente na chamada realidade ou algo fora de sua própria estrutura discursiva, ou seja, em última instância, são signos de signos. A rigor, poderíamos nomear os signos dessa poética como produtos de imagens óticas e sonoras, imagens sem âncora material figurativa: as zonas de articulação entre a comunicação oral e a visual são extremamente difusas, uma contaminando a outra numa relação de tensividade invasiva; e não se trata, como precisa Melo e Castro (2001) — do ponto de vista do sistema novecentista — de linhas ou sistemas estanques com características e especificidades absolutamente singulares. Tal esquematização, a nosso ver extremamente redutora, tendo em vista a separação absoluta dos campos perceptivos demonstrados no diagrama acima, tem como finalidade demonstrar a inviabilidade dessa divisão hermética: a oralidade invade os conceitos espaciais e visuais e a visualidade, por sua vez, assimila e incorpora o ritmo e a sonoridade, qualidades, em princípio, atribuídas à oralidade. Especificamente, no nosso caso, na abordagem da poética eletrônica, é solicitado pelo objeto, um olhar sobre o ritmo, a sonoridade e a espacialização como expressão poético-visual.

Como já foi dito, nossa proposta analítica baseia-se na divisão estrutural da poesia eletrônica em três movimentos ou momentos sígnicos: o opsigno, o sonsigno e o tactsigno. A estas três modalidades somar-se-ia a articulação relacional que se estabelece entre eles

[48] Conferir em nossa página pessoal na internet as propostas de poesia eletrônica: www.luizdiniz.com.

(momento sintático e performativo) e aí se introduziria, no sentido peirceano, um interpretante produzindo outro signo.

Uma forma de "chegada" ao "sentido" produzido pela poesia eletrônica não verbal e nem visual no sentido clássico é a que propõe Peirce[49] (2003) nos seus três momentos de criação sígnica, ou seja, a primeiridade, a segundidade e a terceiridade. O primeiro é o que sentimos ao nos depararmos com a estrutura poética, o segundo, a possibilidade de algo se produzir e o terceiro, a organização dessa informação. Há também como possibilidade a alternativa hermenêutica: a opacidade discursiva da poesia eletrônica que não permite uma leitura óbvia (BARTHES, 1984), oferecendo-se como obtusa, isto é, aquela que se abre a um leque de significações tão aberto, enquanto ângulo semântico propício a certo desamparo, a certa inquietação e transtorno, quanto ao sentido que, obviamente, sempre buscamos, mas se mostra, esquivo e não definido. Talvez, nossa surpresa se dê ao nos depararmos com esse embotamento de sentido a que alude Barthes (1984, p. 51), pois o que enfrentamos é uma linguagem hermética, portadora de uma proposta insidiosamente sedutora a solicitar de nós o seu desvendamento ou deciframento. Tal como a Esfinge mitológica, esse código se oferece à decodificação, mas, contrariamente àquela figura, a resultante desse deciframento sígnico não é unívoca e nem pertence a um universal absoluto.

Acreditamos que a dificuldade de se "ler" algo que se dá a "ver" decorra da falsa e pretensa familiaridade que temos com a leitura verbal ou mesmo imagética, considerando imagético, aqui, o resultado produzido pela indústria de fabricação de imagens, como por exemplo, o fílmico, o fotográfico, o infográfico: o emprego desse conceito é por nós relacionado às imagens figurativas, mesmo que estas escapem à leitura óbvia citada mais acima. Há que considerar as propostas poéticas em que o próprio texto em movimento é um elemento reflexivo que discute a própria instabilidade tanto formal quanto semântica

[49] http://bocc.ubi.pt/pag/peirce-charles-lista-categorias.html

relacionada às suas significações: O que o texto em movimento coloca como reflexão é, sobretudo, um acúmulo de significados. O processo de indexação de significados não é uma característica única do texto em movimento, mas este reforça, mediante seu aspecto formal, uma hipérbole sígnica. É evidente que o que nomeamos significantes provoca no leitor uma variante de significados ou cadeia de significações, dependendo do seu saber enciclopédico e de sua vivência enquanto singularidade. Isso não exclui a materialidade da forma que, em si, já postula, e se coloca como significado. Ou seja, em um primeiro momento a palavra se dá a ver, e em um segundo, se dá a ler.

O gráfico abaixo propõe outra leitura relacionada com seu similar apresentado pela figura 1 e nosso objetivo é isolar alguns elementos constitutivos do objeto poético.

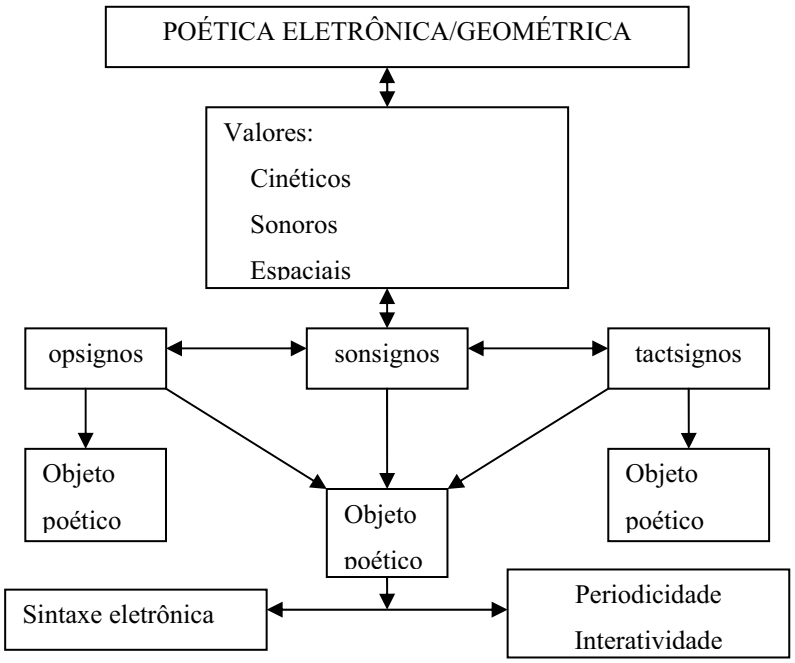


Figura 22

Antes de discorrer sobre o diagrama acima, devemos reconhecer o trabalho teórico operado pela poesia concreta do qual somos devedores e sua busca de uma totalidade objetal contida no conceito verbivocovisual. Nesse sentido, observamos nesse diagrama similitudes com a proposta da poesia concreta como, por exemplo, as relações entre signos de natureza vocal, visual e verbal e a importância dada à palavra ilhada não mais como estrutura portadora (unicamente) de significado, mas, como objeto dinâmico ou organismo completo tal como encontramos no manifesto da poesia concreta (CAMPOS[50], 1956). Entretanto, é necessário lembrar que essas impressões são minimizadas quando observamos algumas propostas da poética eletrônica, sobretudo quando estas privilegiam aspectos como o fator de interatividade ou mesmo de iteratividade contidas nessa forma poética. A ênfase dada à palavra no tratamento poético pelos concretos já indicava as formas desconstrutivas da poesia eletrônica, sua proposta de autonomia entre conjuntos sígnicos e sua ênfase dada aos objetos, dito de outra forma, à sua irredutibilidade objetal.

Outro fator de importância a ser destacado é a permanência do signo verbal e vocal na proposta dos concretos, aspecto estrutural que pode existir na eletrônica, mesmo que residualmente, mas não necessariamente. Acreditamos, como bem o explicita Alckmar Luiz dos Santos (2003, p. 86-87), que a proposta dos concretos segundo a qual a justaposição de dois objetos não redunda na criação de um terceiro, mas sim na relação existente entre os dois, não deixa de ser paradoxal, pois toda a proposta dos concretos estrutura-se no primado da síntese ideogramática contida na relação e não no objeto. Na verdade, a nosso ver, ousaríamos sugerir que tal objeto se alinhe mais a uma visão estrutural em que a separação entre o visual, o sonoro e o verbal provocaria uma situação de confronto, de dimensões distintas, de descontinuidades estruturais, não se resolvendo em um terceiro objeto, síntese

[50] Manifesto publicado na revista ad - arquitetura e decoração, São Paulo, novembro/dezembro de 1956, n° 20. Disponível no sítio http://www2.uol.com.br/augustodecampos/poesiaconc.htm

ideográmica ou instância dialética em movimento sempre apontando para o futuro, numa espécie de depuração histórica.

O diagrama apresentado busca acentuar algumas das possibilidades de entrada no objeto e, conseqüentemente, de leituras. A proposta consiste na abertura de um leque discursivo que contemple organizações relacionadas às três diferentes modalidades sígnicas (opsignos, sonsignos e tactsignos), processo que inclui três formas perceptivas espacializando-as em uma linha temporal correspondendo à duração da leitura, a separação dos módulos em estruturas distintas sem nenhuma relação entre elas e, quando a proposta é em *looping*, uma circularidade é instaurada e abole a linha temporal citada acima. Há, igualmente, propostas que acionam dispositivos interativos e entradas combinatórias, o que redunda em uma construção elaborada por números finitos de possibilidades construtivas.

Nosso intento foi enfatizar mais que a convergência sígnica proposta pela estrutura, que pode existir potencialmente como alternativa de leitura, embora considerando essa convergência como algo móvel e em constante rearranjo. Por outras palavras o que nos interessa examinar é a relação espacial entre os signos. O tactsigno é definido aqui enquanto qualidade atribuída ao olhar, seu "caminhar" e sua exploração tátil das superfícies arredondadas e em sua relação espacial estabelecida com os vértices angulares produzidos pelas formas geométricas.

Outra forma de pensar a poética geométrica é a oferecida pelo ponto de vista da teoria da informação (MOLES, 1969). Segundo tal teoria, uma mensagem ainda não organizada pelo leitor estaria muito próxima de um ruído, isto é, um fenômeno anárquico, não decodificado, provocando uma interferência na capacidade inteligível em se apreender a informação (p.96). Isto se daria, em parte, porque o receptor nunca está a par das intenções do transmissor, fato que implica em novas abordagens e possibilidades de informação, uma vez que o próprio ruído é parte da informação. Desse modo, o ruído se afirma como contingência

necessária e matéria passível de organização, daí podermos inferir que ele se constitui como ponto de partida da estruturação discursiva. Logo, o ruído coloca-se como construtor de sentidos na medida em que desestabiliza a previsibilidade da função fática a se estabelecer entre emissor e receptor, provocando disrupções estruturais entre um e outro. Por outro lado, o ruído coexiste com certa coerência discursiva e possibilita ao receptor uma "brecha" ou entrada nessa estrutura, inicialmente desconcertante. Sob esta perspectiva e considerando-se essa poética construída de elétrons, como "fixar" imagens e formas permanentemente evanescentes?

Como ressalta Moles (1969, p. 96), um criptograma não produz no leitor nenhum interesse, pelo fato de a sua própria estrutura ser construída de signos sem sentido, em desordem, mas, para o conhecedor do código, cada "ruído" detectado na estrutura informacional, sugerindo e apontando para um sentido, é portador de um número importante de informação. Em vista disso, as formas, objeto de nossas reflexões, possuem características estruturais que permitem ao receptor uma entrada no sistema de códigos, ou seja, é possível aplicar à poética geométrica conceitos recorrentes como periodicidade, temporalidade serial e uma determinada repetição sintática, elementos já reveladores de uma a estrutura produtora de informação. Vale lembrar que na poética verbal encontramos igualmente esses mesmos elementos constitutivos, embora com funções informacionais díspares. O que é privilegiado não são as homologias possíveis entre signos diferentes, por exemplo, entre o verbal e o imagético, mas uma construção em que, ao invés de estabelecer relações — uma alternativa plausível — caberia compreender essa relação de maneira estrutural, uma estrutura composta de estruturas defletidas. Tal procedimento não exclui a leitura analógica que geralmente se produz: a confrontação de um signo com outro e a criação encadeadora de um processo que se reproduz infinitamente, à semelhança de procedimentos da dialética clássica.

Quer se trate das reflexões contemporâneas relacionadas com as poéticas eletrônicas, ou do experimentalismo do final do século XX, é impossível não abordar as propostas do grupo Oulipo e posteriormente seus desdobramentos operados pelo grupo Alamo. Em ambos, a preocupação central é o estudo e prática poética sob suas formas combinatórias e, notadamente no Alamo, suas relações com o emprego das tecnologias digitais. Estes dois grupos se constituíram em pólos de reflexão e referência obrigatória para todos aqueles que estudam as novas poéticas tendo como suporte de leitura e construção a informática e o computador.

3.8. Oulipo/Alamo

O Oulipo, *Ouvroir de littérature potencielle* (balcão (oficina) de literatura potencial) foi um grupo francês bastante atuante nos anos 50, 60 e início dos 70. Sua presença na literatura esteve marcada pelo chamado experimentalismo e, a nosso ver, pode ser considerado como o precursor da poética combinatória gerada por computadores. A estratégia do grupo Oulipo e, posteriormente, como desdobramento de suas atividades, do Alamo,[51] *l'Atelier de Littérature assistée par la Mathématique et les Ordinateurs* (ateliê de literatura assistida pela matemática e por computadores), consistia em uma proposta de trabalho conjunto entre engenheiros, matemáticos e poetas que por meio da adição de conhecimentos, pela plataforma colaborativa, visava a elaboração de formas poéticas, em geral combinatórias, sob a forma de modelos matemáticos.

[51] http://alamo.mshparisnord.org/rialt/index.html

O Ateliê de Literatura Assistida pela Matemática e Computadores (ALAMO) foi criado em 1982 por Paul Brafford e Jacques Rouvaud, durante estágio promovido pelo Oulipo. Este grupo avançou conceitualmente as possibilidades oferecidas pela aliança entre matemáticos, poetas e computadores, o que permitiu ao Alamo uma seqüência lógica da utilização de tais procedimentos na área da informática. Trata-se aqui de proposta em que, por meio de uma prática poética e de um modelo combinatório que poderia ser reproduzido por outras pessoas em outras línguas e em culturas diferentes, se conseguiria chegar a combinações poéticas praticamente infinitas, dependendo, é claro, da programação do computador e do texto de base, inserido como banco de dados. Que o diga a proposta de Raymond Queneau no seu *Cent mille milliards de poèmes,* trabalho muito discutido e no decorrer dos últimos 30 anos, sobretudo na experiências do grupo que formaram o Oulipo (1972, p.53).

Nesse trabalho, Queneau propõe dez sonetos de quatorze versos cada um (Cf. figuras 2, 3 e 4) de modo que o leitor possa substituir cada verso por um dos nove outros que lhe correspondem. O resultado numérico mostra que o leitor poderia compor, por meio da equação 10^{14} (potência quatorze), cem bilhões de poemas: 10^{14} = 100.000.000.000.000 poemas diferentes e todos respeitando as regras imutáveis do soneto. Segundo o grupo Oulipo, essa forma de poesia poderia ser chamada "potencial" tendo em vista que o número de poemas derivados desse procedimento corresponderia à variável *n* que é dada pela função potencial, no caso, 14 (OULIPO, p.53-54). Vale lembrar que esse trabalho foi realizado em papel (impresso), o que, evidentemente, dificulta sua manipulação, embora o livro seja de extraordinária beleza e contenha todos os dados necessários para sua reprodução em computador.

Nas figuras abaixo podemos ter uma idéia da construção do livro e as formas combinatórias possíveis a serem realizadas pelo leitor.



Figura 23

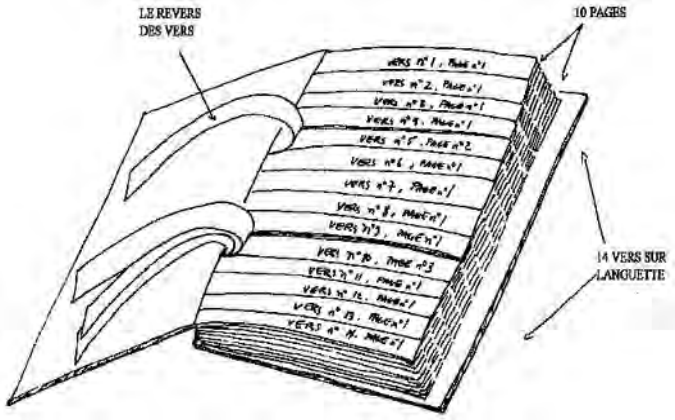


Figura 24



Figura 25

Na esteira desse procedimento técnico e conceitual Pedro Barbosa criou seu Sintext[52] (gerador automático de texto), aplicativo programado em linguagem Java, destinado a gerar novas formas, a partir de suas coordenadas combinatórias, como por exemplo, a substituição predeterminada de adjetivos e substantivos. O resultado dessa literatura pode ser observado em seu sítio que propõe igualmente elos e ligações muito interessantes a serem pesquisados. O trabalho desses grupos esteve originalmente focado nas possibilidades oferecidas pelas artes combinatórias ou pelas propostas recorrendo à permutação e à seleção, aleatória ou programada, de blocos textuais, na confecção de produtos artísticos e literários.

Para nossa compreensão da literatura combinatória seria necessário considerar a conexão que esse conceito impõe às produções artísticas veiculadas hoje pela Internet, por meio de CD-ROMs, ou ainda, pela combinação de mídias diferentes, como por exemplo, o CD e a Internet. Essa conexão nos leva a uma multiplicidade de propostas, tendo em comum uma vertente combinatória embutida e intrínseca a seus funcionamentos estruturais. Quer se trate da famosa "interatividade", da iteratividade, das artes combinatórias, ou da estrutura das hiperficções, a idéia é sempre a de um leitor que "participaria" da obra, o que é óbvio, mas de uma forma que iria além da simples leitura, tratando-se de uma participação que incidisse na estrutura mesma da obra. Isso implicaria a elaboração de questionamentos sobre conceitos como criação, autoria ou, pelo menos, co-autoria, o que deixa de ser tão óbvio assim.

Há outras formas de literatura citadas pelo Oulipo como ricas em possibilidades combinatórias, o que em francês é denominado de "*récit à tiroirs*" (relato em gavetas), como no romance de Jan Potocki, *Manuscrito encontrado em Saragoça*. Não podemos deixar de citar Raymond Roussel, que chegava a abrir seis vezes parênteses no interior de parênteses, procedimento próximo da estrutura hipertextual, a qual recorre a elos e ligações para conseguir esse efeito (OULIPO, 1973, figura 25, p.57).

---

[52] http://www.pedrobarbosa.net/SINTEXT-pagpessoal/SINTEXT.HTM

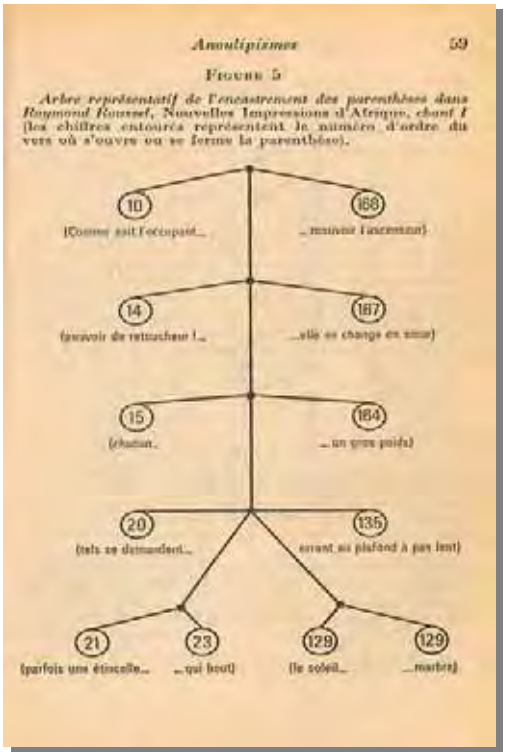


Figura 26

3.9. Interatividade e reatividade

Pode-se definir iterativo ou *looping* iterativo em um programa de computador quando utilizado na área da informática como a seqüência de instruções predeterminadas de um programa concebido para ser executado de maneira repetitiva. Essas definições, quando relacionadas ao conceito de interatividade, estão, a nosso ver, mais próximas da idéia pretendida pelos criadores dos aplicativos para a criação de obras interativas. Dispositivo que permite um leque de alternativas, de possibilidades e de iterações, criando a ilusão de que o leitor participa da elaboração de algo que poderíamos definir, mesmo que incorretamente, como próximo à ordem.

Há diversos programas que se servem da interatividade como fator determinante de funcionamento: a própria página HTML clássica formadora dos sítios da Internet recorre à participação do leitor; o Wiki, já mencionado, se vale igualmente da interatividade, mais complexa que a da Internet clássica, porém baseada no mesmo conceito. Vale, entretanto, ressaltar que as formas construtivas da hiperficção criadas na rede diferem do complexo tecnológico e semântico ao qual pertencem as produções elaboradas nos aplicativos mais conhecidos, em virtude da estrutura típica do aspecto puramente funcional afim à interatividade como, por exemplo, o Flash (Adobe): as relações são diferentes, as propostas são diferentes, e os resultados serão igualmente diferentes. Isso ocorre, em parte, pela ação das próprias estruturas construtivas: os recursos iterativos do Flash são determinados pelo número possível de combinações pré-programadas pelo seu autor, condicionando a participação do leitor a um número determinado de processos iterativos.

Já na hiperficção interativa — lembrando o *storyspace* comentado no capítulo relativo ao hipertexto — o autor recorre a uma participação em que são solicitados textos (ao leitor) mediante relações associativas estabelecidas entre texto e leitor. Os recortes semânticos aos quais esse leitor hipotético é submetido dependerão da escolha que ele fizer a partir de seu repertório cultural, enfim, dos elementos que compõem sua "singularidade", ou em última instância, de suas competências de leitura e de escrita. As zonas perceptivas às quais o leitor é exposto e mediante as quais ele intervirá na reconstrução ou desconstrução textual são produtos de seu percurso enquanto indivíduo, de uma construção cultural que lhe é própria e, do conjunto de dados que, em princípio, desenham sua singularidade, mesmo que ele seja conduzido por uma estrutura textual.

A reflexão sobre arquiteturas textuais implica sempre relação entre texto e leitor — ainda que esse leitor seja a máquina — e, a rigor, poderíamos considerar essa relação como uma relação de (entre) sujeitos. A arquitetura textual ou essa estrutura condiciona processos

interativos de aderência ou rejeição e outras formas relacionais empáticas ou apáticas. De qualquer modo, é impossível considerarmos o texto sem leitor ou, dito de outro modo, o texto virtual ou potencial sem sua atualização pelo receptor. A própria etimologia do signo virtual revela o que lhe é próprio ou a qualidade potencial atribuída ao objeto: *virtus* ou mesmo o signo viril decorrem dessa origem, significando um potencial atribuído ao sujeito e não necessariamente sua atualização ou concretização nos moldes tradicionais, isto é, oposição binária estabelecida entre virtual x real.

É importante então pensar a interatividade, relação entre dois objetos ou dois sujeitos, inserida na potencialidade informacional entre os dois extremos da relação. Tais extremos ou nós informacionais, ou seja, o texto, objeto de leitura, e o leitor, objeto de atualização textual ou informacional, estão ligados a estruturas delineadas, de um lado, pelo conjunto sígnico que compõe a tessitura textual, e de outro, pela totalidade dos elementos que compõem o leitor, ou seja, o conjunto das singularidades estruturais que o compõem como sujeito somado ao conjunto das experiências vivenciadas por ele.

Não se pode esquecer também a própria particularidade temporal da leitura. Tal temporalidade pode ser melhor explicitada se pensarmos, por exemplo, na dimensão do instante, ou seja, o instante da leitura, momento em que tal procedimento se realizou e, nesse sentido, conjugam-se as especificidades emocionais, as quais incidem na leitura "daquele instante". Cabe aqui um pequeno parêntese sobre a pretendida autonomia do texto e igualmente do subjetivismo relacionado à leitura textual.

Não se pode abstrair o extratexto do texto, pois o texto significa, diz algo, discorre sobre algo; poder-se-ia objetar que ele fala de si mesmo, certamente ele falaria dele mesmo recorrendo a uma metáfora do fora dele. Não se pode falar de objetos textuais eliminando-os da própria textualidade na qual eles foram tecidos e se tornaram signos. Essa questão, a da autonomia da literatura e do texto, não pode, por outro lado, ser resolvida na dialética

simplista entre o mediador do texto e seu exterior (realidade, elementos extratextuais, extrínsecos, etc.) como, por exemplo, entre o escritor (autor) e o texto, ou entre texto e leitor, resultando numa espécie de síntese operada pela relação entre o sujeito e objeto.

Essas interações sempre ocorreram e sugerem a importância que desempenha a relação entre os sujeitos. No que se refere ao texto eletrônico, este solicita a participação do leitor em possibilidades variáveis, vinculadas ou condicionadas à disposição dos significantes espacial e temporalmente. Pressupondo que haja uma estrutura, não haveria, consequentemente, uma terra-de-ninguém sem sentido e eternamente em movimento. Há sempre uma estabilização estrutural, ainda que provisória. Há sempre os centros estabilizadores, mesmo que algo provoque quebras na rigidez textual. Esse algo deveria propiciar a interatividade como condição de relação. Daí o termo recorrente no linguajar informático, interatividade acima de tudo. Ora, sempre houve a interatividade como proposta de leitura do texto impresso, a própria existência do texto depende de sua leitura e, por conseqüência, de sua atualização pelo leitor. O que se estabeleceu tanto popular quanto academicamente foi a confusão entre dispositivos físicos supostamente interativos, como por exemplo, CD-ROMs em que o grande trunfo "interativo" é o ato de clicar em elos preestabelecidos, condicionando-nos de forma pavloviana a reagir diante de estímulos construídos para este fim, e a interatividade resultante de propostas construtivas típicas dos textos de hiperficção, sobretudo os da escola *Eastgate* e de uma nova forma emergente de objetos em que não há separação entre linguagens ou em que as ditas linguagens se conjugam para a criação de um novo objeto. Assim, no primeiro caso apontado, o clicar seguindo um caminho predeterminado, a resultante seria a reatividade e, no segundo, uma relação com o texto que leva a uma participação e, desse modo, incidindo na sua própria construção.

Por essas razões, extremamente complexas, é que foi por nós considerado fundamental analisar as estruturas textuais responsáveis, de certa maneira, pela constituição do sujeito na

dimensão digital assim como da condição de vulnerabilidade à leitura a qual elas estão sujeitas. Sem dúvida, trata-se de um processo que, quanto à interatividade estrutural, transforma a trama em função da performatividade da leitura.

CAPÍTULO IV

4. ENTREATO

Um dos maiores problemas quando analisamos objetos em constante mutação ou evolução é a qualidade intrínseca conferida ao movimento que os constitui. Assim, dados que hoje parecem relevantes, amanhã serão considerados desatualizados. Tal qualidade aferida ao objeto pela sua perenidade tecnológica e conjuntural é hoje a responsável por trabalhos interessantes e instigantes devido ao elemento teleológico contido nas suas propostas, porém já trazem na sua própria estrutura a qualidade de perecível, arcaico e ultrapassado.

É claro que enquanto teóricos e seres humanos, estamos igualmente sujeitos a essa crítica e passamos a ser considerados desatualizados à semelhança de alguns aplicativos utilizados para tarefas computacionais. Tal risco ocorre igualmente nos estudos considerados clássicos, risco aparentemente mais difícil de ocorrer quando se trata de estudos voltados à análise de objetos textuais produzidos em mídias tradicionais. Estes recorrem ao aparato analítico construído durante séculos pelos estudiosos que se tornaram referências obrigatórias para os estudos em literatura, cultura e linguagem. Entretanto, estamos todos vulneráveis, enquanto pesquisadores, à fragilidade das conclusões apressadas, ao "fechamento" do "objeto" e à facilidade com que nos rendemos à coerência cartesiana.

Os elementos projetados como constituintes do futuro próximo contêm, na ficção, as mesmas probabilidades de envelhecerem e tornarem-se tecnologicamente obsoletos como nos faz ver William Gibson, que, em *Neuromancer*, ao quantificar a capacidade de estocagem de um HD de última geração, objeto desejado por traficantes digitais, em dois (2) Megabytes, o que, hoje, nos parece risível, o mesmo podendo-se dizer sobre a capacidade de estocagem quando comparadas a de um futuro próximo. Vale lembrar que a capacidade de armazenamento em 1987 de um disquete de 3½ era de 1.44 MB megabytes, hoje praticamente fora do mercado. Quantidade mínima se comparada aos *pendrives* atuais com capacidade de 8

(oito) Giga o que equivale aproximadamente a cinco mil e quinhentos (5500) disquetes e os Hds externos que já chegam a três (3) ou quatro (4) Terabytes de capacidade de armazenamento.

Foi por essas razões que privilegiamos nesta tese a análise da construção estrutural e, eventualmente propusemos alguns caminhos que podem vir a ser retomados com o objetivo de compreendermos as estratégias discursivas produzidas pelas novas mídias e, conseqüentemente, a produção de sentidos que delas decorrem. Porém, nossa preocupação foi preferencialmente a de revelar estruturas e seus funcionamentos, mais do que a análise dos seus resultados literários ou artísticos; dito de outro modo, em uma reflexão que privilegiasse o objeto. Deixamos, nesse sentido, de refletir sobre importantes aspectos das obras artísticas elaboradas sob a tecnologia digital.

Outro fator a ser considerado foi a pouca menção que os celulares tiveram na tese, ou não foram suficientemente ou praticamente abordados por se tratar de artefatos eletrônicos que seguem o padrão da evolução constante e, embora constituam mídia fundamental para que a informática ganhe a autonomia desejada e portabilidade individual, eles não fogem às regras constitutivas que permeiam a construção do ciberespaço. Os objetos vistos, ouvidos e lidos por meio desses aparelhos são diferentes na forma, dimensão e concepção, porém estruturalmente mantêm as características de qualquer outra mídia digital. Porém, há de convir que a mobilidade e a tecnologia "embarcada", objetos que reúnem várias funções sem relação direta entre elas, são, certamente, os grandes avanços na alternativa de acesso à Rede, possibilitando desse modo, ao usuário, a conectividade em qualquer lugar e de qualquer ponto geográfico em que ele se encontrar, à condição, é claro, da existência de baterias duráveis, de antenas, satélites e de todos os meios criados para a criação de uma sociedade conectada e em rede, o que inclui os meios econômicos para a conexão.

À semelhança da época da criação do lápis em aproximadamente meados do século XVIII, graças às minas de grafite descobertas na Inglaterra, os celulares ocupam hoje o lugar do objeto portável, com qualidades como escrever, desenhar, calcular, fotografar, filmar, enfim, ele se tornou uma espécie de "canivete suíço" digital. Vale lembrar que o lápis foi o primeiro objeto de escrita individual, mais tecnologicamente acabado, acrescido do fator de sua portabilidade. Seria legítimo afirmar que as ferramentas que seguiram o ciclo econômico da imprensa e da escrita, como as tintas, os papeis e as formas de impressão foram intensificadas pela sua utilização. O lápis foi assim, emblematicamente, um acelerador de um conjunto de bens de consumo e revolucionou a economia da época. Atualmente assistimos a uma mudança econômica tão radical quanto à operada pela imprensa, como podemos facilmente constatar ao verificarmos que grande parte da indústria já está mobilizada, vinculada ou dependente na construção de artefatos digitais. Tal mudança já se define como indicador de aceleração de criação de bens de consumo e redirecionamento industrial. Assim como o lápis pode ser considerado um dos portáveis mais bem sucedidos no mundo ocidental, tendo em vista a vasta gama de utilização que ele proporciona, como por exemplo, a escrita, o desenho, as mensagens de socorro, elaboração de equações e suas soluções, os celulares atuais fabricados com tecnologias embarcadas são inegavelmente seus substitutos.

Essas constatações "técnicas" não impediram, é claro, as divagações do ser humano em torno de aspectos que sempre o fascinaram como, por exemplo, sua origem, sua existência em uma galáxia composta de vários planetas, a possibilidade de que em alguns deles haja vida e civilizações extraterrestres, a criação da vida pelas mãos humanas, a modificação genética e as implicações que dela decorrem.

Vários outros aspectos que permeiam o imaginário do ser humano e que hoje, mais do que nunca, com a instauração da sociedade digital, podem vir a ser realizados, estarão cada vez mais presentes na literatura ou nas artes, quer sejam digitais ou não.

Há aspectos nas duas sociedades, tanto na digital quanto na da cultura do impresso, que não mudaram. Assim, a sociedade contemporânea é marcada por divisões socioeconômicas tanto quanto aquela do início do século XX, qualidade própria às sociedades modernas e que nos obrigam a repensar a validade do conceito de democracia tomado no seu sentido mais amplo. A democracia por definição seria uma sociedade mais igualitária. Tanto nos valores por ela veiculados, quanto pela divisão econômica dos bens construídos coletivamente. Se no capitalismo há um recorte socioeconômico cada vez mais acentuado entre populações, deduz-se que o projeto democrático embutido no moderno afastou-se de suas linhas principais, o que é, de resto, constante na história do discurso democrático, que pode ser resumido na velha forma da divisão equitativa dos bens sociais e de acesso ao conhecimento.

A corrida tecnológica, mediante a especificidade determinada pelo vínculo econômico que a motiva e impulsiona, exclui e excluirá sempre parcelas da população consideradas em nível nacional e nas suas diversidades regionais e continentais, como os mapas de tráfico informacional o demonstram. Desse modo, como verificamos ao longo desta tese o continente africano fica fora da divisão digital, do mesmo modo que a América Latina, na sua grande maioria, é pouco visível na representação dos mapas dos fluxos informacionais e econômicos. Por essa ótica, poderemos considerar que o processo de globalização acenado pela tecnologia digital será sempre a alternativa de acesso global às mesmas classes, grupos ou corporações. Esses dados são importantes se quisermos analisar as características das quais a cultura deve se revestir na sociedade contemporânea provocadas pelos desdobramentos sócio-tecnólogicos e, por conseqüência, na qualidade da sociedade que se desenha como futuro próximo. A ficção de autores como Bruce Sterling e Wiliam Gibson, já nos mostra uma sociedade em que as divisões acima citadas estão presentes em uma luta tecnológica, biotecnológica e econômica. Tais divisões são representadas por oligarquias que detêm o poder econômico e,

por conseqüência, os benefícios decorrentes, como por exemplo, dinheiro para a troca de órgãos comprometidos, rins, fígados, pâncreas, olhos, e igualmente membros, pernas braços, enfim, toda substituição biológica e eletrônica passível de ser realizada.

Outro aspecto considerado por esses autores, a imersão, tem sido uma busca quase que metafísica do ser humano: quer se trate de experiências religiosas, como a dos membros das primeiras nações ao ingerir drogas alucinógenas com o objetivo de se comunicar com entidades místicas pertencentes ao universo cultural que lhes é próprio, quer se trate da imersão tomada do ponto de vista da modernidade como a imersão provocada e solicitada pelos objetos culturais de extração literária ou artística em geral.

O cinema é, desse ponto de vista, exemplar na sua proposta imersiva, recorrendo para tal objetivo, às técnicas mais diversas, como por exemplo, a ênfase dada ao áudio, ora pontuando o encadeamento das seqüências de imagens, ora criando o suspense ou o ritmo dos movimentos suaves da natureza. Vale lembrar, nesse sentido, uma das primeiras experiências bidimensionais cinematográficas: a chegada de um trem em uma estação ferroviária, a qual provocou a sensação de pânico e a fuga precipitada dos espectadores da sala de exibição. Assim, seria legítimo afirmar que uma das realizações técnicas ainda não concretizadas é a da imersão digital em 3D, processo acenado há alguns anos pelas empresas de tecnologia tridimensional, porém, com resultados tecnicamente precários ou limitados a poucos, como, por exemplo, aos usuários da CAVE e do cinema Imax citados nesta tese. Tal formatação de imersividade já está abrindo novos caminhos para as artes e, acreditamos que o passo seria "definitivo" para o processo o qual denominamos leitura.

A reflexão sobre os novos ambientes de construção hipermidiáticas impõe, nesse sentido, um espécie de paralelismo entre os modos de ler, colocando-nos interrogações como, por exemplo, quando teremos o mesmo grau de imersividade conseguida nos livros impressos nas novas produções culturais ou nos produtos das novas tecnologias digitais. Eis um dos

pontos que pretendemos levantar com nossa discussão. Acreditamos que é na Cibercidade que ocorrerá o grande salto imersivo, pois ela não é somente realidade cotidiana, mas migração de um ramo de produção se constituindo. Fator que concorre para o surgimento de novas artes, novas literaturas, novas metáforas de cidade, novas figuras de poetas, novas formas de se relacionar, de escrever, de sentir, de amar, de viver e de morrer.

De outro ponto de vista, as construções hipertextuais, como analisamos ao longo desta tese, nos indicam, de certo modo, uma aparente irredutibilidade ao singular operando na construção de leituras, trajetórias e percurso na imensa Rede. Entretanto, as figuras passíveis de serem encontradas enquanto figuras simbólicas e determinantes de percursos desmentem essa vertente construtiva.

Os caminhos possíveis e impossíveis a serem trilhados — tendo em vista suas multiplicidades compostas de geometrias arborescentes e rizomáticas — nos levam a um sentimento de abandono, de estarmos perdidos, por vezes. A vertigem é, metaforicamente, o signo apropriado para essa *mise en abyme* comunicacional. De tantas, não resta nenhuma. Ou quase nenhuma alternativa para a subjetividade afirmar-se como singularidade, embora sua afirmação seja um dos grandes desafios dessa proposta relacional. Forma hipertextual funcionando como dispositivo pulsional, como matrizes comportamentais e, devido à sua especificidade arquitetônica adaptável e camaleônica, seríamos nessa galáxia semiótica algo como uma sinapse momentânea, efêmera, porém brilhantemente presente na rede de elétrons por nós construída e que nos constrói.

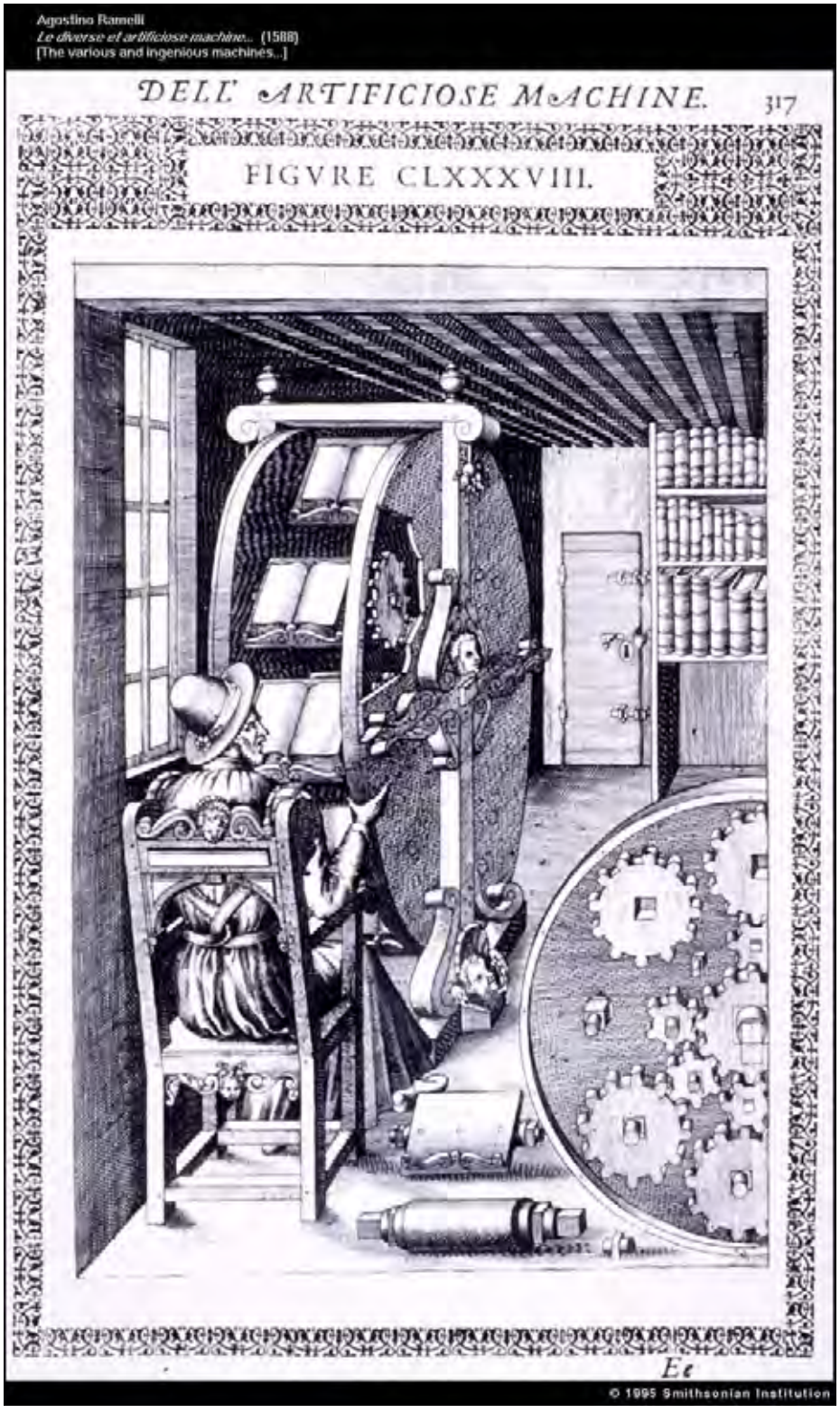

Agostino Ramelli
Le diverse et artificiose machine... (1588)
[The various and ingenious machines...]
DELL' ARTIFICIOSE MACHINE. 317
FIGVRE CLXXXVIII.
Ee
© 1995 Smithsonian Institution

Figura 26

5. **BIBLIOGRAFIA**

ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. A indústria cultural: o esclarecimento como mistificação das massas. In: *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985, p. 113-156.

AGHA, G., HEWITT, C. Concurrent Programming Using Actors: Exploiting Large-Scale Parallelism. In BOND, A. H.; GASSER, L. (Eds.) *Readings in Distributed Artificial Intelligence*. San Mateo, California : Morgan Kaufmann, 1988, p. 398-412.

AIGRAIN, Philippe. *The Individual and the Collective in Open Information Communities*. Invited talk at the 16th Bled Electronic Commerce Conference, Bled, Slovenija, 11 de Junho de 2003. Disponível em: http://www.debatpublic.net/Members/paigrain/texts/icoic.html

ANDERS, P. *Envisioning Cyberspace: Designing 3 D Electronics Spaces*. New York: McGraw-Hill, 1999.

ARONSSON, Lars. *Operation of a Large Scale, General Purpose Wiki Website: Experience from susning.nu's first nine months in service*. Paper presented at the 6th International ICCC/IFIP Conference on Electronic Publishing, 6-8 de novembro, 2002, Karlovy Vary, Czech Republic. Disponível em: http://aronsson.se/wikipaper.html.

BACHERLARD, G. *Mythologies*. Paris: Editions du Seuil, 1970.

BACHERLARD, G. *A poética do espaço*. Trad. Danesi A. P. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

BALPE, J. P. Conférence en Moss, Norvège, 1998. Texto disponível no sítio: http://www.blog-art.com/learycalls/net_art/, acesso em dezembro janeiro 2004.

BALPE, J. P. *Contextes de l'art numérique*. Paris : Hermès Science Europe, 2000.

BARBOSA, P. Sintext. http://www.pedrobarbosa.net/SINTEXT-pagpessoal/SINTEXT.HTM, acesso em dezembro 2004.

BARTHES, R. *Elementos de semiologia*. São Paulo: Cultrix, 1969.

BARTHES, R. *O prazer do texto*. São Paulo: Perspectiva, 1977.

BARTHES, R. O efeito de real, In ___. *O rumor da língua*. Lisboa: Edições 70, 1987, p. 131-136.

BARTHES, R. *O óbvio e o obtuso*. Tradução de Isabel Pascoal. Lisboa: Ed. 70, 1984.

BAUDRILLARD, J. *Le système des objets*. Paris: Gallimard, 1968.

BAUDRILLARD, J. *Para uma crítica da economia política do signo*. Trad. A. Alves. Lisboa: Edições 70, 1995.

BAUDRILLARD, J. *Simulacros e simulação*. Trad. M. J. C. Pereira. Lisboa: Relógio d´água.1991.

BAUMAN, Z. *Amor líquido*: sobre a fragilidade dos laços humanos. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

BENEDIKT, M. (Ed.) *Cyberspace*: first steps. Cambridge: MS: MIT Press, 1992.

BENJAMIN, W. *A modernidade e os modernos*. Trad. H. K. M. Silva, A. Brito, T. Jatobá. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1975.

BENJAMIN, W. *Magia e técnica, arte e política: Ensaios sobre literatura e historia da cultura.* Trad. S. P. Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BENKLER, Y. Coase's penguin, or, Linux and The Nature of the Firm. *The Yale Law Jounal*. v.112, n.3, p.369-446, 2002.

BERMAN, M. *Tudo o que é sólido desmancha no ar*: A aventura da modernidade. Trad. Carlos Henrique Felipe Moisés, Ana Maria L. Loriatti. São Paulo: Companhia das Letras, 1986.

BEY, H. *TAZ: Zona autônoma temporária*. Trad. R. Rezende, P. Decia. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2000.

BHABHA, H. *O local da cultura.* Trad. Myriam Àvila, Eliana Lourenço de Lima Reis, Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998.

BOURDIN, A. *A questão local.* Trad. Orlando dos Reis. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

BRANDENBOURGER, A.C. *Apparitions Inquietantes.* Editions 00h00.com, 2000. Disponível no sítio http://www.hypertextes.com/reperes.htm. Acessado em 2002.

CAMPOS, A. *À margem da margem*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

CANCLINI, N.G. *Culturas híbridas:* Estratégias para entrar e sair da modernidade. Trad. Heloisa Pezza Cintrão, Ana Regina Lessa. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1997.

CASTELLS, M. *A galáxia da Internet*: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CASTRO, E. M. M. *Poética dos meios e arte high tech*. Lisboa: Veja, 1988.

CLEMENT, J. *Du texte à l'hypertexte: vers une épistémologie de la discursivité hypertextuelle*. Texto disponível no sítio http://hypermedia.univ-paris8.fr/Jean/articles/discursivite.htm, acesso em dezembro 2004.

COELHO SANTOS, F. Olhares sobre a cibercultura. In: LEMOS, A; CUNHA, P. (Org.) *Revelações da carne: corpo e sexualidade nas redes sociotécnicas.* Porto Alegre: Sulina, 2003, p. 113-139.

COUCHOT, E. *Images: de l'optique au numérique*. Paris: Hermès, 1988.

CUNNINGHAM, W.; LEUF, B. *The Wiki Way. Quick Collaboration on the Web*. Boston: Addison-Wesley, 2001.

DAMASIO, A. *O mistério da consciência*: do corpo e das emoções ao conhecimento de si. Tradução de Laura Teixeira Motta. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

DAMASIO, A. *O erro de Descartes*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

DEBORD, G. *La société du spectacle*. Paris: Edition Champ Libre, 1971.

DELACROIX, J. *Les wikis, espaces de l'intelligence collective*. Paris: M2 Editions, 2005.

DELANAY, P.; LANDOW, G. *Hypermedia and Literary studies*. Cambridge, MS: MIT Press, 1991.

DELEUZE, G. *Lógica do sentido*. Trad. L. R. S. Fortes. São Paulo: Perspectiva, 1974.

DELEUZE, G. *A imagem-tempo*. Tradução de Eloísa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1990.

DENIS, M. *Musée Maurice Denis*. Disponível no sítio http://www.musee-mauricedenis.fr/maurice_denis/auto1.htm, acessado em 2005.

DERRIDA, J. *L'écriture et la différence*. Paris: Éditions du Seuil, 1967.

DERRIDA, J. *A escrita e a diferença***.** Tradução de Maria Beatriz Marques Nizza da Silva. São Paulo: Perspectiva, 1971.

DERRIDA, J. *L´archéologie du frivole*. Paris: Denoel /Gonthier, 1976.

DERRIDA, J. *La vérité en peinture*. Paris: Flammarion, 1978.

DERRIDA, J. *Cosmopolites de tous les pays*: Paris: Galilée, 1997.

DINIZ, L. A.G. *Recortes na cidade*: identidade, linguagem e poética no Hip Hop. Dissertação de mestrado, UNESP/RP, 2004.

DINIZ, L. A. G. Cibercultura e literatura: hipertexto e as novas arquiteturas textuais. *Alea, Estudos neolatinos* 7, n. 2, p.209-222, julho/dezembro, 2005.

DODGE, M.; KITCHIN, R. *Mapping Cyberspace*. London, New York: Routledge, 2001.

DURRELL, L. *Nunquam*. Tradução de Vera Neves Pedroso. Rio de Janeiro: Expressão e Cultura, 1971.

EAGLETON, T. *As ilusões do pós-modernismo.*Trad. Elizabeth Barbosa. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

ECO, U. Apocalípticos e integrados. Tradução de Perola de Carvalho, São Paulo: Editora Perspectiva, 1970.

ECO, U. *Obra aberta*: Formas e indeterminações nas poéticas contemporâneas. Trad. Giovanni Cutolo. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 1971.

ECO, U. *A estrutura ausente*: Introdução à pesquisa semiológica. Trad. Pérola de Carvalho. 7.ed. São Paulo: Perspectiva, 1997.

ECO, U. *Tratado geral de semiótica*. Trad. Antônio de Pádua Danesi, Gilson Cesar Cardoso. 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 1997.

FERNANDES, F. *A construção do imaginário cyber*: William Gibson, criador da cibercultura. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2006.

FOUCAULT, M. *Microfísica do poder*. Trad. R. Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1973.

FOUCAULT, M. *O pensamento exterior*. Trad. Falci N. São Paulo: Editora Princípio, 1990.

FOUCAULT, M. *Vigiar e punir.* Trad. R. Ramalhete. Petrópolis: Vozes, 2002.

FRANCÈS, R. *La perception*. Paris: Presses Universitaires, 1963.

FREDERIC, N. *A linguagem: uma abordagem filosófica*. Trad. L. Magalhães. Rio de Janeiro: Zahar, 1995.

FURTADO, A. F. *Livro e leitura no novo ambiente digital*. Disponível online no sítio: www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/afurtado/. Acessado em 15/11/2002.

GIBSON, W. *Neuromancer*. Tradução de Alex Antunes, São Paulo: Aleph, 2003.

GRAU, O. *Arte virtual*: da ilusão à imersão. Tradução de Cristina Pescador, Flávia Gisele Saretta e Jussânia Costamilan. São Paulo: Editora UNESP, Editora Senac, 2007.

GUTIERREZ, M. A web 2.0 é grande inovação não planejada. Disponível no sítio http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI1813879-EI4802,00.html, acessado em 2007.

HABERMAS, J. *La technique et la science comme idéologie*. Paris: Editions Gallimard, 1973.

HABERMAS, J. *Théorie de l'agir communicationnel*, Paris: Armand Colin, 1995.

HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Trad. T. T. da Silva, G. L. Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

HARDT, M.; NEGRI, A. *Império.* Trad. B. Vargas. Rio de Janeiro: Record, 2001.

HARVEY, D. *A condição pós-moderna*. Trad. A. U. Sobral, M. S. Gonçalves. São Paulo: Edições Loyola, 1992.

HEIDEGGER, M. *A época da imagem do mundo*. In Sendas Perdidas. Tradução de José Rovira Armengol. 3.ed. Buenos Aires, Losada, 1979.

JANSSON, Kurt (2002): *Wikipedia. Die Freie Enzyklopädie*. Lecture at the 19th Chaos Communications Congress (19C3), 27 de Dezembro, Berlim. Descrição online: http://de.wikipedia.org/wiki/Benutzer:Kurt_Jansson/Vortrag_auf_dem_19C3

KAC, E. Problèmes théoriques posés par l'holopoésie et l'expérience de sa lecture. *Le cahier du Refuge*. n˚116 p. 21-22, Centre International de Poésie, Marseille, mai 2003. Texto disponível no sítio: http://www.ekac.org/holopoeme.fr.html, acesso em maio 2005.

KAPLAN, E. (Org) *O mal-estar no pós-modernismo*. Trad.Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.

KERCKHOVE, D. A arquitetura da inteligência: interfaces do corpo, da mente e do mundo. In: DOMINGUES, D. (Org.). *Arte e vida no século XXI*: ciência e criatividade. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

KITCHIN, R. *Cyberspace: The World in the Wires*. Ontario: John Wiley & Sons, 1998.

KRISTEVA, J. *História da Linguagem*. Tradução de M. Barahoma, Lisboa: Edições 70, 1969.

LACAN, J. *O seminário, livro 4 – A relação de objeto*. Tradução de Dulce Duque Estrada. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1995.

LANDOW, George. *Hypertext: The convergence of Contemporary Theory and Technology.* Baltimore and London: Johns Hopkins University Press, 1992.

LANDOW, G. *Hypertext 2.0*. Baltimore and London: Johns Hopkins University Press, 1997.

LEHMBRUCK, W. *Connected Cities*. Duisburg: Museum Duisburg, 1999.

LEMOS, A. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LEMOS, A. *Olhares sobre a cibercultura.* André Lemos e Paulo Cunha. Porto (Org.). Porto Alegre:Sulina, 2003.

LÉVY, P. *As tecnologias da inteligência*. Trad. C. I. Costa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993.

LÉVY, P. *INTERFACE.* Epígrafe, p. 1, *Comunicação, saúde e educação*. Fundação UNE, Botucatu: Unesp, agosto, 1998, no° 3.

LÉVY, P. *Cibercultura*. Trad. C.I. Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LÉVY, P. *O que é o virtual?* Trad. de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 2001.

LÉVY, P. *Essai sur cyberculture: l´universel sans totalité.* Disponível online no sítio: http://hypermedia.univ-paris8.fr/articles.htm, acessado em 2005.

LONGHI, R. *Storyspace e ficção em hipertexto***.** Trabalho apresentado no Núcleo de Comunicação Audiovisual, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.

LYOTARD, J. F. *Des dispositifs pulsionnels*. Paris: Union Générale d'Edition, 1973.

LYOTARD, F. *O pós-moderno*. Trad. R. C. Barbosa. Rio de Janeiro: José Olímpio, 1986.

LYOTARD, J. F. *Le postmoderne expliqué aux enfants*. Paris: Éditions Galilée, 1988.

LYOTARD, J. F. *Moralidades pós-modernas.*Trad. M. Appenzeller. Campinas-SP: Papirus, 1996.

MAFFESOLI, M. *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa.* Trad. Maria de Lourdes Menezes. Rio de Janeiro: Forense Universitária,2000.

MAFFESOLI, M in Caros Amigos, entrevista de Regina Teixeira, http://www.ecomm.com.br/carosamigos/da_revista/edicoes/ed64/regina.asp, 22/10/03

MANN, T. *Carlota em Weimar*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

MCFADDEN, T., Notes on Structure of Cyberspace and the Ballistic Actors Model. In BENEDIKT, M. (Ed.) *Cyberspace*: first steps. Cambridge, MS: MIT Press, p.335-362, 1992.

MCLUHAN, M. Playboy interview march 1969. http://www.mcluhanmedia.com/mmclpb01.html . Acessado em 2005.

MCLUHAN, M. *Pour comprendre les médias:* Les prolongements technologiques de l´homme. Trad. Jean Paré. Paris: Seuil, 1976.

MCLUHAN, M. *McLuhan por McLuhan*: Entrevistas e conferências inéditas do profeta da globalização. Sthepanie McLuhan e David Staines (org). Traducao de Antonio de Padua Danesi. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

MITCHELL, W. J. *City of Bits*: Space, Place and the Infobahn. Cambridge, MS: MIT Press, 1998.

MOLES, A. *Teoria da informação e percepção estética*. Tradução de Helena Parente Cunha. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1969.

MORIN, E. *Para sair do século XX*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

NOVAK, M. Liquid architectures in cyberspace. In BENEDIKT, M. (Org.) *Cyberspace*: First steps. Cambridge, MS: MIT Press, 1992.

OLIVEIRA, A. C. *A interação na arte contemporânea. Galáxia*: Revista Transdiciplinar de Comunicação e Semiótica da PUC-SP. n.4, p.33-66, 2002.

ORTEGA, F. *Para uma política da amizade: Arendt, Derrida, Foucault.* Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2000.

OULIPO. *La littérature potentielle* (Créations Re-créations Récréations). Paris: Éditions Gallimard, 1973.

PAIS, M. *Metacarne*. Lisboa: Oficina do Livro, 2000. (online em www.mediabooks.com)

PALAMIN, V. M. *Arte urbana: Região central (1945-1988): obras de caráter contemporâneo e permanente*. São Paulo: Annablume, 2000.

PARENTE, A. (org.) *Imagem máquina*: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

PAZ, O. *Los hijos Del limo*. Barcelona: Seix Barral, 1974.

PEIRCE, C.S. *Sobre uma nova lista de categorias*: Proceedings of the American Academy of Arts and Sciences 7 (1868), pp. 287-298. Disponível online no sítio: http://bocc.ubi.pt/pag/peirce-charles-lista-categorias.html

PERLOFF, M. *The Dance of the Intellect*: studies in the poetry of the Pound tradition. Evanston: Northwestern University Press, 1985.

PERLOFF, M. *John Cage's Dublin, Lyn Hejinian's Leningrad Poetic Cities as Cyberspaces*. Disponível no sítio: http://wings.buffalo.edu/epc/authors/perloff/cyber.html, acessado em 2005.

PICOURT, P. O. *La cité numérique*. Paris: Éditions Le cherche midi, 2001.

PIGNATARI, D. *Contracomunicação*. São Paulo: Perspectiva, 1971.

PIGNATARI, D. *Teoria da informação e da comunicação*. São Paulo: Perspectiva, 1969.

POISSANT, L. *Colonies et paysages dans le cyberespace*. Revue d'esthétique. Paris: Jean-Michel Place Ed., p. 105 – 112, 2001.

QUENAU, P. O tempo do virtual. In PARENTE, A. (Org.) *Imagem máquina*: A era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, p. 91-99.

RANCIÈRE, J. *O desentendimento*. Trad. A.L. Lopes. São Paulo: Ed. 34, 1996.

SANPAYO, P. *A máquina-literatura*. 2003
http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/psanpayo/apresentacao.htm. Acessado em 2003.

SANTAELLA, L. *Culturas e artes do pós-humano*: da cultura das mídias à ciberliteratura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, L. *O método anticartesiano de C. S. Peirce*. São Paulo: Editora Unesp, 2004.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. *Leitura de nós*: ciberespaço e literatura. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. *Entre sedimentação e dinamismo ou o texto eletrônico e a oralidade, discutidos à luz de alguns comentários de Pierre Levy*. Texto disponível no sítio: http://www.cce.ufsc.br/~nupill/hiper/composUFMG.html, acesso em dezembro 2004.

SHANON, C.; WEAVER W. *The Mathematical Theory of Communication.* Urbana: The University of Illinois Press, 1963.

SHUSTERMAN, R. *Vivendo a arte.* O pensamento pragmatista e a estética popular. Trad. Gisela Domschke. São Paulo: Ed. 34, 1998.

SLATIN, J. *Reading Hypertext: Order and Coherence in a New Medium* (pg. 153-169). In Hypermedia and Literary Studies. Org. Paul Delany e George P. Cambridge, Massachusetts, London: Editora MIT Press, 1990.

SOFFNER, R. K. *Estratégia, conhecimento e competências*. Piracicaba: Degaspari, 2007.

SPIELBERG, S. *Minority Report*. M and © Twentieth Century Fox and DreamWorks, 2002.

STERLING, B. *Piratas de dados*. Tradução de Norberto de Paula Faria, São Paulo: Aleph, 1990.

STERLING, B. *The hacker crackdown: literatura ciberpunk.* Disponível online no sítio: http://www.iespana.es/migueledreira/bruce.html. Acessado em 2003.

STERLING, B. *Um arrastão de significados*. Tradução de Luiz Roberto M. Gonçalves. http//www1.folha.uol.com.br/fsp/fs2404200505.htm. Acesso 24/04/2005.

TATIT, L. A Semiótica e Merleau-Ponty. In: LANDOWSKI, E.; OLIVEIRA, A. C. (Org.). *Do inteligível ao sensível*: em torno da obra de Algirdas Julien Greimas. São Paulo: EDUC., 1995, p. 161-167.

TOMAS, D. Old Rituals for New Space: Rites de Passage and William Gibson's Culture Model of Cyberspace. In BENEDIKT, M. (Ed.) *Cyberspace*: first steps. Cambridge: MS: MIT Press, 1992.

VANDENDORPE, C. L'Hypertexte et l'avenir de la mémoire. *Débat*, n.115, p.145-155, mai-août, 2001.

VIRILIO, P. *Unknown Quantity*. New York: Thames & Hudson/Fondation Cartier pour l art contemporain, 2002. Disponível no sítio: www.imediata.com/devir/virilio, (Catálogo da exposição).

VUILLEMIN, A. http://www.epi.asso.fr/revue/94/b94p051.htm, acesso em maio 2005.

WITTGENSTEIN, L. *Investigações filosóficas*. Trad. José Carlos Bruni. São Paulo: Abril Cultural, 1979.

YONEZAWA, A. (Ed.) *ABCL: An Object-Oriented Concurrent System*. Cambridge: MIT Press, 1990.

ZUKIN, S. *L'espace public*: expression de divisions. Revue Urbanisme, no. 350, September-October, p. 67-69. *(Books and Publications: Peer Reviewed Article),* 2006.

6. **Páginas eletrônicas**

http://www.uol.com.br/augustodecampos/

http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/psanpayo/apresentacao.htm

http://www.ecriture.jussieu.fr/medias/media2.htm

http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos

http://www.iespana.es/migueledreira/bruce.html

http://www.cecl.com.pt/investigadores/jrosa/ciberconst.html

http://www.hypertextes.com/reperes.htm

http://www.hypertextes.com/artligfra.htm

http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/jmourao/metacarne/

http://www.cyberbica.com/metacarne/

www.revuedesdeuxmondes.com

http://pt.wikipedia.org/wiki/Fan-fic

http://educaterra.terra.com.br/literatura/livrodomes/2004/09/24/001.htm

http://www.bunnyfic.com/slash_menu.htm

http://br.geocities.com/sasdellifics/fanfic_harryPotter_Slash_Oquenaoeraparaser.htm

http://pt.wikipedia.org/wiki/Fan-fic

www.imediata.com/devir/virilio, setembro 2004

http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/story/story1.htm#table

http://www.cybergeography.org

http://www.zooknik.com

http://www.domainstats.com

http://www.alexia.com

http://www.mediametrix.com

http://www.nua.ie/surveys/howamanyaonline/index.html

http://alamo.mshparisnord.org/rialt/index.html

http://hypermedia.univ-paris8.fr/Jean/articles/discursivite.htm

7. Lista de figuras

Figura 1: http://www.cybergeography-fr.org/atlas/atlas.html..... pág. 26

Figura 2: http://www.cybergeography-fr.org/atlas/atlas.html..... pág. 28

Figura 3: print screen, adobe after effects……. pág. 34

Figura 4: Derrida, J. La vérité en peinture, pag. 166..... pág. 68

Figura 5: Derrida, J. La vérité en peinture, pag. 167..... pág. 68

Figura 6: http://www.useit.com/papers/navigating_large_information_spaces/..... Pág. 76

Figura 7: http://www.useit.com/papers/navigating_large_information_spaces/..... pág .78

Figura 8: autor, Márcio Henrique Diniz Marques..... pág. 82

Figura 9: autor, Márcio Henrique Diniz Marques..... pág. 85

Figura 10: autor, Márcio Henrique Diniz Marques..... pág. 86

Figura 11: autor, Márcio Henrique Diniz Marques..... pág. 91

Figura 12: autor, Márcio Henrique Diniz Marques..... pág. 93

Figura 13: autor, Márcio Henrique Diniz Marques..... pág. 94

Figura 14: http://king.gov/s9/cyber/cville.html..... pág.112

Figura 15: http://www.cybergeography-fr.org/atlas/atlas.html.....pág.115

Figura 16: http://www.zooknic.com/..... pág.123

Figura 17: http://www.artmuseum.net/w2vr/timeline/Nelson.html..... Pág.133

Figura 18: Rede esquemática de computadores interligados..... pág.133

Figura 19: gráficos criados por Tim McFadden..... pág.133

Figura 20: gráficos criados por Tim McFadden..... pág.134

Figura 21: E.M. de Melo e Castro, 2001.....pág. 135

Figura 22: gráfico de nossa autoria..... pág.160

Figura 23: imagens de possível manipulação da obra de Raymond Queneau..... pág 163

Figura 24: imagens de possível manipulação da obra de Raymond Queneau..... pág.169

Figura 25: imagens de possível manipulação da obra de Raymond Queneau..... pág.169

Figura 26: gráfico representando um procedimento de Raymond Roussel.....pág.169

Figura 26: Agostino Ramelli, 1588.....pág.195