

Telepoesis.net – Poesia em rede

Rui Torres

CETIC-Centro de Estudos de Texto Informático e Ciberliteratura; Universidade Fernando Pessoa –
Praça 9 de Abril, 349 - 4249-004 Porto

Resumo — Partindo da apresentação de exemplos de poesia criada para o meio digital, pretende-se com este artigo propor uma reflexão acerca das novas textualidades emergentes com as tecnologias digitais interactivas. Assim, acreditando que as características da hipermédia constituem um terreno fértil para o experimentalismo literário, critica-se uma postura de mera remediação dos arquétipos analógicos para os meios digitais, argumentando a favor da criatividade colectiva em rede enquanto possibilidade de conhecimento e esclarecimento acerca dos novos media.

Palavras-chave — Poesia e hipermédia; ciberliteratura; remediação e hipermediação.

I. Introdução

O que propomos com esta comunicação é medir o alcance, e as limitações, da aplicação de uma teoria do texto literário aos múltiplos acontecimentos que, dependendo de suportes digitais, se constituem como textualidade(s), isto é, como conjunto permanente de elementos estruturalmente organizados, regulados por determinados sistemas sógnicos passíveis de serem delimitados topológica e/ou cronologicamente. Dado o vasto campo de aplicações culturais e até comerciais que ocupam hoje em dia o espaço público virtual da Internet e dos computadores pessoais, mitificando desse modo a função social dessas novas textualidades, centraremos a nossa atenção especificamente sobre as aplicações que se apresentam como textos que investem, não num mero processo de remediação e transparência, mas em novas ambiguidades de cariz opaco que nos permitem reflectir sobre os processos que constituem a textualidade hipermediática. Assim, julgamos que a melhor forma de investigar as condições em que os novos media (aqui considerados como aplicações hipermédia interactivas que são distribuídas em suportes electrónicos, ou actualizadas em rede) podem contribuir para uma semiose estética é investindo em novas posturas criativas.

II. Pontos de partida

Para alcançar os nossos objectivos, e tendo em consideração o carácter relativamente desconhecido – ou provisório – do terreno em que nos movemos,[1] partimos

de vários pressupostos que, não sendo inovadores, nos podem ajudar a identificar novos terrenos para a necessária intervenção crítico-lúdico-transgressora no ciberespaço.

Primeiro, a convicção de que estas novas textualidades, emergentes com as tecnologias digitais interactivas e com as redes de informação e do conhecimento distribuído em redes, nos permitem ter um conhecimento efectivo (e talvez afectivo também) dos diferentes códigos semióticos implicados no texto artístico e literário. Não é por isso de estranhar que a nossa abordagem se centre essencialmente sobre a poesia experimental: move-nos o princípio (não consensual) de que a materialidade dos significantes poéticos, manifestados ao nível da expressão, contribuem de forma significativa para uma complexidade informacional onde o verbal, o visual e o sonoro (o verbovocovisual) se combinam, *in praesentia*, num jogo de actualizações e potencialidades.

Não podemos, claro, ficar alheios ao facto de a poesia vanguardista do princípio do século XX (institucionalizada com o Modernismo e desinstitucionalizada pelo Concretismo), anunciar já uma espécie de poética pré-digital, nomeadamente ao propor uma separação, através da colagem, de todos os elementos que as tecnologias multimédia com facilidade (e necessariamente) hoje isolam. De facto, conforme também explica Lev Manovich, “all the strategies developed to awaken audiences from a dream-existence of bourgeois society (constructivist design, New Typography, avant-garde cinematography and film editing, photo-montage, etc.) now define the basic routine of a post-industrial society: the interaction with a computer.” [2]

A diferença, fundamental, é que nos meios digitais esses elementos verbovocovisuais são interpretados numericamente, potenciando desse modo o seu controlo e transformação, em tempo real, num espaço virtual de *performance* ou em ambiente(s) de leitura privada.

Por outro lado, não podemos esquecer que uma das propostas do experimentalismo literário do século XX foi precisamente a abertura de um espaço lúdico onde o leitor pudesse se envolver, desse modo despragmatizando, não apenas a arbitrariedade dos signos, mas principalmente a transparência e a ocultação dos processos; ora a

hipermédia, seja nos trabalhos colaborativos em rede ou nos jogos interactivos, apresenta-se como espaço ideal para o experimentalismo literário trabalhar o seu potencial ilimitado de significações. Conforme Manuel Portela esclarece, a aproximação do concretismo dos anos 60 à ciberliteratura parece evidente no sentido em que ambas conduzem ao conhecimento do processo e à abertura, apontando uma semiose ilimitada: “Em ambos os casos, o jogo combinatório, inspirado nas formas computacionais de codificação e descodificação de mensagens, permitiu destruir a cristalização semântica contida nos enunciados e abrir os signos ao seu potencial significante indeterminado”. [3]

Concluímos, assim, que a hipermédia nos possibilita a intencionalidade experimentalista: não apenas promove uma opacidade autoreflexiva, ao permitir a apresentação criativa dos vestígios da construção dos textos, como também concretiza a abertura da obra, manifestada na potencialidade infinita de variações e potenciada pela interactividade, o jogo, a multimodalidade e o multimédia. Conforme um estudo de Pedro Barbosa confirma, na ciberliteratura “a mensagem literária assume-se quase sempre estruturalmente como obra aberta - seja na sua modalidade potencial seja na sua modalidade interactiva. Tal facto implica a participação do “utilizador” para lhe dar existência verbal. Ora, sendo a mensagem constituída por opções do próprio utente-leitor no contexto de um labirinto tantas vezes inesgotável de percursos leiturais, qualquer texto final assim concretizado é também a emanção personalizada do utilizador do programa; e tal emanção é acrescida quando o programa lhe concede a possibilidade de intervir com dados pessoais, modificando ou reescrevendo o texto virtualmente proposto..” [4]

Uma vez expostos estes princípios, julgamos que a melhor forma de reflectir acerca da possibilidade de uma poesia (em meio) digital e em rede é adoptando uma postura experimental, com o objectivo de poetizar e desmistificar a rede, propiciando ao mesmo tempo um testemunho desta condição de transição e de passagem em que vivemos.

III. Poesia Digital - enquadramento

A criatividade ciberliterária enquadra-se numa definição de texto enquanto tecido de citações e espaço de dimensões múltiplas, mas ajuda-nos também, ao mesmo tempo, a identificar as limitações e as ideologias desse tipo de concepção herdada do estruturalismo.

Desconfiamos porém que uma mera transposição de uma teoria do texto enquanto rede de significações para as novas textualidades em rede possa representar uma posição retrógrada. Na verdade, perante um novo paradigma textual, o do cibertexto, é possível finalmente

saltar fora dessa diacronia, inaugurando o novo tempo com a passagem. Transitando entre tipologias textuais distintas, esbatendo as fronteiras dos géneros do discurso, o leitor do cibertexto é crítico e criativo, remetendo-se intuitivamente para a totalidade (estrutura) e a complexidade (ambiguidade). Conforme já salientámos, o meio digital abre-se à poesia de inovação, acolhendo-a na sua arquitectura descentrada e múltipla do eu. De facto, tal como a poesia de inovação (experimental e concreta) reconhece, e permite o reconhecimento, da importância dos materiais da escrita para a própria escrita, isto é, da função estética da linguagem e do meio como mensagem, também a poesia em meio digital possibilita uma reflexão acerca dos processos de organização e desenvolvimento dos sistemas de comunicação que nos envolvem. Resumindo, redescobre-se o apelo da poesia à crítica: que seja uma postura reflexiva acerca dos métodos usados para interpretar.

Assim, e ao contrário dos teóricos da poesia digital (Aarseth, Glazier), da linguagem dos novos média (Manovich) e do hipertexto (Landow, Bolter), que têm observado uma certa linha de continuidade entre a hipertextualidade digital e as poéticas de ruptura a que também já fizemos referência, não nos parece útil recorrer apenas a Baudrillard, Derrida, Foucault, a desconstrução ou o pós-estruturalismo, para explicar estes fenómenos de construção rizomática, se, na base desta análise, estiver a legitimação da projecção do meio analógico no digital.

Na verdade, o que uma concepção do computador enquanto um potencial acelerador de cálculos e algoritmos previamente executados “à mão” esquece é que há outros usos essenciais à operacionalidade informática, nomeadamente a comunicação e o controlo, em rede e em tempo real.

Por outro lado, não podemos deixar de reconhecer que o tele-leitor investe num espaço marcado pela promessa do virtual e do global. Ele lê os banners da Internet e recebe cartões animados postais, anima palavras na tela do computador com ferramentas de autoria hipermédia disponíveis para todos. Assim, parece-nos ser precisamente dentro deste arquétipo da cultura ocidental, plasmado no mito da velocidade e da tecnologia, que é pertinente interferir, criando mensagens que deformem essa língua comum das redes e dos computadores, já vítima da entropia e do assalto neo-liberal.

IV. Poesia Digital - exemplos

Algumas das experiências aqui descritas são informadas por uma postura teórico-lúdico-crítica, isto é, são textos criativos que reflectem na sua concepção os limites da nossa própria cosmovisão, colocando no centro da sua atenção a constituição do próprio canal (e sua função

fática: trabalhar na rede, para a rede), mensagem (e sua remediação estética: multimídia, digitalização) e código (através da metalinguagem da interface).

Todos os poemas estão disponíveis em <http://telepoesis.net>, a partir do mapa do Portal apresentado no menu principal.

IP-oema coloca em jogo o meio-mensagem, representando uma oportunidade para explicar os diferentes modos e representações simbólicas da informação numérica, o conceito de remediação e o trabalho em rede.

Tema Procura-se permite analisar os diferentes modos de representação da informação digital, encenando ao mesmo tempo um jogo onde o aleatório e a interactividade são fundamentais.

Finalmente, em **Amor de Clarice** reúnem-se os trabalhos de animação e trabalho colaborativo que temos vindo a desenvolver desde 2000. Partindo da releitura de textos literários, fez-se um trabalho com som, vídeo, imagem e animação que foi posteriormente integrado com interactividade. Este último trabalho será também proposto para instalação e performance, a realizar no espaço da Conferência do Artech 2005.

Referências

- [1] O que não implica que não haja uma vasta literatura acerca do assunto. Na verdade, há mesmo um considerável número de autores que se tem debruçado sobre a constituição de uma poesia digital (Loss Pequeno Glazier, Friedrich W. Block, Marie-Laure Ryan, Jorge Luiz Antonio, entre outros).
- [2] L. Manovich, "Avant-garde as software," disponível em http://www.manovich.net/DOCS/avantgarde_as_software.doc.
- [3] M. Portela, "Hipertexto como metalibro", disponível em http://www.ciberscopio.net/artigos/tema2/clit_05.pdf
- [4] P. Barbosa, "A renovação do experimentalismo literário na literatura gerada por computador", disponível em <http://www.pedrobarbosa.net/artigos-online/lgc-artigo.htm>