

HOMEM + FERRAMENTA: O PAPEL DA TECNOLOGIA NA HIPERFICÇÃO*

Cláudio Augusto Carvalho Moura¹

Universidade Federal do Piauí/Universidade Federal de Santa Catarina

RESUMO: A presente comunicação parte das relações estabelecidas entre o homem e a tecnologia para investigar o papel da ferramenta nas obras de hiperficação, propondo uma reconfiguração da tríade literária com a inserção da mídia. Toma-se como objeto a obra *Grammatron* (1997) de Mark Amerika para a comprovação de que a participação da mídia no processo de construção da obra parece se dar em níveis mais profundos quando comparadas a outras ferramentas. Sugere-se, portanto, que a autoria em tais obras dever-se-ia não mais apenas ao autor empírico, humano, mas se encontraria no entremeio da relação homem /máquina, que pede tanto à Teoria da Literatura quanto às Teorias da Arte em geral uma revisão de suas posturas e conceitos, a fim de melhor compreender as especificidades das obras que surgem nessa conjuntura.

PALAVRAS-CHAVE: Hiperficação; Relação homem/tecnologia; Tríade literária.

INTRODUÇÃO

Grammatron (1997) é uma obra de *NetArt* escrita pela artista virtual Mark Amerika e disponibilizada na internet². Enquadrado no gênero hiperficação, ficção produzida e veiculada em meio digital no formato de hipertexto, *Grammatron* é a primeira parte de uma trilogia que inclui as obras *Phon:e:me* (1999) e *Filmtext 2.0* (2001-2002). A obra em questão é, controversamente, descrita como um marco que pontua o fim do Pós-modernismo e o nascimento do *Avant-pop*, movimento que tem em Amerika³ um de seus maiores entusiastas e conta também com o aval de outros críticos, como Larry McCaffery (1995), que cunhou o termo, e Lance Olsen (1995), além do reconhecimento de importantes veículos, dentre eles o jornal alemão *Die Ziet*. Trata-se de uma meta-narrativa hipertextual que gira, grosso modo, em torno do info-xamã Abe Golam, criador da máquina *Grammatron* e do código *Nanoscrip*, assim descrita por Amerika em seu interior:

Uma história sobre o ciberespaço, misticismo Cabala, dinheiro digital vivo em moedas correntes alternativas e a evolução do sexo virtual em uma sociedade que tem medo se libertar e entrar em contato com sua própria natureza, *GRAMMATRON* descreve um mundo em um futuro próximo onde as histórias não são mais concebidas para produção de livros, mas são, ao invés disso, criados para um ambiente de narrativas em rede mais imersivo que, realizando-se como tal na Net, põe em questão o modo como uma narrativa é composta, publicada e distribuída na era da disseminação digital.⁴ (1997) (Tradução nossa)

* XII EVIDOSOL e IX CILTEC-Online - junho/2015 - <http://evidosol.textolivre.org>

¹ Professor da Universidade Federal do Piauí, Doutorando em Literatura pela Universidade Federal de Santa Catarina, bolsista FAPEPI/CAPES/Fulbright.

² <http://www.grammatron.com>

³ Em 1993 Amerika lança o *The Avant-pop manifesto*, primeiro texto que define o que vem a ser o movimento.

⁴ No original: A story about cyberspace, Cabala mysticism, digicash paracurrencies and the evolution of virtual sex in a society afraid to go outside and get in touch with its own nature, *GRAMMATRON* depicts a near-future world where stories are no longer conceived for book production but are instead created for a more immersive

Compõem a obra 100 espaços textuais, 2000 *links* e uma trilha sonora original de 40 minutos, disponíveis *online* e estruturados por meio do programa *Storyspace*, *software* desenvolvido e comercializado pela *Eastgate Systems Inc.*⁵ para criação, edição, leitura e suporte de narrativas hipertextuais. Conforme depoimento do próprio autor no site da companhia⁶, grande parte do crédito da obra se deve ao *software*, *conditio sine qua non* para sua existência, embora Amerika tenha, em menor escala, utilizado também alguns adendos específicos da *Web* para alguns efeitos. Amerika confessa que a visualização e coordenação das estruturas necessárias para a construção de sua obra, dada à sua complexidade, vão além das capacidades humanas, precisando do auxílio da ferramenta para chegar ao produto final. Através de sua fala é possível perceber que estruturação da obra, fator que determina seu potencial hipertextual e influencia diretamente na apreensão do seu conteúdo, passa a ficar a cargo não apenas do autor, mas também das potencialidades da mídia utilizada para tanto. Tal particularidade é compartilhada por todas as obras criadas a partir do *software*, pois embora suas estruturas se particularizem como narrativas independentes que são, se comparadas umas às outras, todas elas terão como raiz comum o ambiente hipertextual possibilitado pelo programa. Como obras literárias, sua literariedade será, em partes, exógena, não estará atrelada apenas às técnicas narrativas utilizadas pelo autor, mas também à gama de possibilidades dispostas pelo meio através da ferramenta. Dessa forma, tornam-se ambos, autor e ferramenta, dentro de proporções ainda indeterminadas, responsáveis pela experiência estética para com esse tipo de Literatura, característica que diferencia o romance tradicional da hiperficação, conforme Amerika:

Em ambos, romances e hipertexto mediado pelo computador, em certo ponto do processo de composição a obra se distancia de nós. Ela ganha vida por si própria e começa a divergir/digressão de modos que o autor perde literalmente o controle. Na forma manuscrita, mesmo quando ocorrem essas digressões, ainda é relativamente fácil identificar onde ocorreu a ruptura e como ela se reloca na composição como um todo. Fazer isso em hipertexto mediado pelo computador não é tão fácil, em especial se tudo o que você está fazendo é criar ficheiros para um monte de arquivos HTML. O *Storyspace* me ajudou a economizar muito tempo e me poupar da frustração que eu poderia ter caso experimentasse trabalhar somente com a *web*.⁷ (Tradução nossa)

A citação acima nos faz refletir sobre a inserção da tecnologia além da esfera prática de nossas vidas e o quanto ela tem influenciado nossa subjetividade, despertando sensibilidades estéticas até então não atentadas. Se observarmos atentamente, a evolução das tecnologias, em especial dos meios de comunicação, tem afetado diretamente a forma como, enquanto humanidade, produzimos e percebemos não só a Literatura, mas a arte e a nós mesmos de um modo geral. Seus impactos podem ser percebidos não apenas em obras cujas tecnologias recentes são partícipes ao longo do processo produtivo, como é o caso de *Grammatron*, mas também em obras consideradas clássicas, hoje disseminadas ao longo do

networked-narrative environment that, taking place on the Net, calls into question how a narrative is composed, published and distributed in the age of digital dissemination.

⁵ <http://www.eastgate.com>

⁶ <http://www.eastgate.com/storyspace/writing/Amerika.html>

⁷ No original: In both novels and computer-mediated hypertext, at a certain point in the compositional process, the work gets away from you. It takes on a life of its own and starts diverging/digressing in ways that the author literally cannot control. With manuscript form, even when these digressions happen, it's still relatively easy to locate where the break occurred and how it feeds back into the entire composition. This isn't as easy to do with computer-hypertext, especially if all you're doing is FTPing a bunch of HTML files. Storyspace helped save me a lot of time and frustration I might have otherwise experienced working solely on the web. Citação disponível em <http://www.eastgate.com/storyspace/writing/Amerika.html>

globo através dos mais variados aparatos tecnológicos. A tecnologia possibilita uma aproximação sem precedentes entre o homem e a arte.

DESENVOLVIMENTO

A produção artística sempre demandou o uso de alguma tecnologia, por mais rudimentar que fosse, para a concretização do objeto artístico. Desde o aprimoramento de certas habilidades consideradas inatas à construção e/ou uso de ferramentas e materiais vários a tecnologia está presente não apenas como tentativa de domar o meio, mas como um reflexo da evolução do homem. Suas reverberações serão sentidas em todos os campos humanos, dentre os quais a arte.

Mudanças no panorama tecnológico afetam diretamente o panorama artístico, todavia, a velocidade com que essas mudanças vêm ocorrendo, especialmente a partir da segunda metade do século XX, tem causado um descompasso entre os teóricos da arte e as produções artísticas mediadas por essas tecnologias. Aparentemente, a arte vem se renovando em uma velocidade inversamente proporcional àquela necessária para que a mesma seja repensada. Reflexo disso é a aplicação de valores tidos como universais para tentar compreender fenômenos recentes, aos quais não são familiares as abordagens teóricas clássicas.

Perfilando-se por campos antes considerados a ela estranhos, assimilando conteúdos, procedimentos e novas formas de representação, a arte vem se reconfigurando junto com as tecnologias, demandando por novos olhares, dispostos a encarar como tais suas particularidades e passíveis – assim como elas o são – de serem reconfigurados para melhor se adequarem à natureza do objeto em questão. Para entender a arte produzida e/ou veiculada com o auxílio das tecnologias é necessário entender que o grau de intersecção entre os campos não pode ser facilmente delimitado. Na realidade, para entender esse tipo de arte é preciso, antes de tudo, aceitar que o instrumental teórico necessário para tanto pode ir, dependendo do objeto específico estudado, muito além do artístico, e que boa parte das teorias atuais não dão conta de fazê-lo. É o caso da inserção do computador no mundo artístico.

Definido por Nöth (2001) como máquina semiótica e comparado por Winthrope-Young (2010) ao cérebro humano, o computador é uma ferramenta que congrega em si tantas funções quantas ainda possam ser descobertas dado seu potencial de reconfiguração e adequação aos mais diversos usos, se fazendo hoje presente em todos os campos artísticos. Dentre esses campos, o computador se liga primeiramente à literatura, pois em sua forma mais primitiva, além de efetuar cálculos, o computador lidava com a matéria básica do mundo literário: o texto. Novas textualidades evoluíram não apenas com a evolução dos programas de criação e edição de texto, mas também com a possibilidade de coexistência de cadeias semióticas distintas em um mesmo suporte, realidade que mudou, além do modo como a literatura passou a ser produzida ou distribuída, o modo como a mesma passou a ser recepcionada. Nasce, dessa forma, a literatura eletrônica, termo que levanta em suas tentativas de definição várias controvérsias, mas que aponta, ao menos, para uma realidade factível: a relevância do suporte, por conseguinte da tecnologia, no universo literário, pois o termo, já em sua nomenclatura, a distingue das duas formas de literatura já conhecidas e consolidadas, a oral e a impressa.

As possibilidades oferecidas pelo computador e a *internet* popularizaram a escrita hipertextual, que acabou por tornar-se sinônimo de escrita feita como o auxílio/através do computador e para ser lida no computador. Uma escrita onde coexistem conteúdos verbais e não verbais, na qual o percurso se dá por meio de *links* escolhidos pelo receptor, sujeito que

constrói o sentido do texto a partir de uma linearidade atrelada às suas escolhas de navegação, dentro das possibilidades oferecidas pelo criador e pelo veículo (a mídia). Diferente da literatura impressa, onde atribui-se à figura do autor, com sua criatividade e domínio das técnicas de escrita, todo o crédito pela obra literária, teremos na hiperficação a participação de sujeitos outros também responsáveis pela obra. Desde a equipe colaboradora, formada por programadores e engenheiros, à própria mídia utilizada, cujas particularidades permitem estruturar sua narrativa dentro das possibilidades oferecidas pela ferramenta, ao leitor, que montará o quebra-cabeça e terá, no momento de sua recepção, uma obra única, as obras de hiperficação apontam para a necessidade de se repensar os sujeitos da tríade literária: autor-obra-leitor.

O que tratamos a princípio como uma interseção entre as fronteiras do artístico e tecnológico seria, em um quadro maior, uma interseção mais profunda entre o humano e o tecnológico, pois para compreendermos as relações entre arte e tecnologia nos seria primeiro necessário compreender as relações entre a tecnologia e o homem. Propomo-nos a investigar, a partir da obra por nós escolhida, o grau de reconfiguração do primeiro elemento da tríade literária (o autor/homem e, por conseguinte, a autoria) em relação à mídia, que passaria – e esta seria mais uma hipótese complementar, ligada às duas lançadas no parágrafo anterior – integrar o grupo não como quarto sujeito, mas imbrincada em cada elemento do conjunto, mantendo à priori uma relação mais próxima, quiçá transcendente, com o autor e a obra no momento de sua criação, estendendo-se em outro nível ao leitor que a recria no ato da recepção.

CONCLUSÃO

Ao abordarmos a mídia, propomos que, ao invés de partir de sua relação para com o texto seja primeiramente considerada sua relação com o homem a fim de compreender as implicações dessa aparente simbiose que afeta, *lato sensu*, todas as áreas do conhecimento humano, pois põe em jogo a própria condição humana. A concretização da proposta aqui levantada condiciona-se à colaboração entre os estudos literários e midiáticos, estes últimos bem à frente dentro deste viés, por terem sido os primeiros a atentar para o papel da materialidade sobre o conteúdo veiculado e se debruçarem com afinco por sobre a questão, diferente dos estudos literários, cuja tendência clássica (que vem mudando, como prova não só esta comunicação, mas o crescente número de estudos que surgiram nas últimas décadas) é focar em questões ligadas à literariedade endógena do conteúdo. Tal proposta se faz pertinente às duas áreas não somente por tratar de questões atuais do seu interesse, mas especialmente por focar em um espaço de confluência entre os campos, com aspectos ainda carentes de investigação, de onde esperamos saírem ambas enriquecidas pela proposição de conceitos que visam preencher lacunas na teoria literária atual, e a partir dos quais poderão ser enxergadas questões novas, que fomentem o interesse para novos estudos, apontando novos caminhos na busca pelo conhecimento a partir do recorte que aqui propomos.

De início, enxergamos a necessidade de uma reavaliação da dinâmica das relações dos sujeitos constituintes da nossa tríade literária clássica, somada à incorporação do componente tecnológico, que aqui chamamos de ferramenta⁸. Essa mesma ferramenta enquanto componente, para fins de análise, não poderia ser enxergada isoladamente em relação aos três sujeitos da tríade. Devemos enxergá-la, no que concerne à hiperficação,

⁸ No sentido mcluhiano (1995).

incorporada ao conjunto não como elemento extra, mas sim como parte de cada instância, ideia que podemos assim ilustrar:

AUTOR/FERRAMENTA > OBRA/FERRAMENTA > LEITOR/FERRAMENTA

A partir do momento em que passamos a considerar a possibilidade desse rearranjo da tríade para o estudo da hiperficação, nasce o questionamento acerca do quão efetivo permaneceria o modelo da tríade tradicional para a análise de obras impressas, se considerarmos o fato de que características hipertextuais reconhecidas no texto eletrônico estão também presentes no meio impresso. Não que esse questionamento seja novidade, uma vez que, desde meados da metade do século XX, isso para não irmos ainda mais longe no tempo, obras como as de John Barth, as do OuLiPo, assim como o movimento concretista já suscitavam a necessidade de repensar o nosso arcabouço teórico a partir do momento em que subverteram os limites e os usos dos materiais disponíveis assim como a forma de se fazer literatura. Contudo, as limitações, ou melhor seria dizer, particularidades, dessas obras demandaram de seus autores, no momento de sua criação, um **tipo** de esforço (acentue-se que não utilizamos a palavra **grau**) que se diferencia daquele exigido na escrita das hiperficações. Conforme Moura (2011), cabe ao autor, se assim o pretender, o trabalho de despertar no texto impresso outras possibilidades que desafiem o que se convencionou como suas características básicas, a recordar: a linearidade, fixidez e limitação. Já em se tratando de hiperficação, o que chamamos de potencialidades constituem, de fato, a realidade de suas obras. A diferença, pelo menos a que agora nos interessa, está no trabalho do autor, que muda. Tendo a ferramenta para auxiliá-lo de modos nunca antes vistos, suas demandas enquanto criador são também adaptadas a essa nova realidade. Parte atribuídas, parte compartilhadas, essas mudanças passam a caracterizar demandas outras através das quais se configura, por consequência, o estatuto do autor de hiperficação como tal, embora não possamos aqui delimitá-lo com certeza. Por isso são necessários novos olhares e novas propostas para tentar compreender, mesmo mensurar, as particularidades dessa nova instância autoral através do indivíduo que requer para si o seu crédito, a própria obra, aquele que a percebe e, entre todos, o veículo comum, a ferramenta, e tudo/todos que a ela se ligam de alguma forma.

REFERÊNCIAS

- AMERIKA, M. *Avant-pop manifesto*: thread baring itself in ten quick posts. 1993. Disponível em: <<http://www.altx.com/manifestos/avant.pop.manifesto.html>>. Acesso em 15 de mar. de 2015.
- _____. *Grammatron*. 1997. Disponível em: <<http://www.grammatron.com>>. Acesso em: 20 de mar. 2015.
- McCAFFERY, L. Avant-pop: still life After yesterday's crash. In: McCAFFERY, L. *After yesterday's crash: the Avant-pop anthology*. Nova Iorque: Penguin, 1995.
- MC LUHAN, M. *Understanding media: the extensions of man*. Cambridge: MIT, 1995.
- MOURA, C. A. C. *Na trilha do hipertexto: Italo Calvino e As cidades invisíveis*. EDUFPI: Teresina, 2011.
- NÖTH, W. Máquinas Semióticas. *Galáxia*. São Paulo, n.1, p. 51-73, 2001.
- OLSEN, L; AMERIKA, M. Smells like avant-pop: an introduction, of sorts. In: AMERIKA, M.; OLSEN, L. (org) *In memoriam of postmodernism: essays on the avant-pop*. San Diego: San Diego, 1995. p.1-31

WINTHROPE-YOUNG, G. Hardware/software/wetware. In: MITCHEL, W. J. T.; HANSEN, M. B. N. (org) *Critical terms for media studies*. Chicago: Chicago, 2010. p.186-98.