



Experimentação Poética na Era do Tempo Real¹

Renato Medeiros CORDEIRO²
Universidade Federal de Alagoas, Maceió, AL

RESUMO

O presente trabalho investigou as manifestações poético-literárias de caráter experimental desenvolvidas na web, buscando elementos que as diferenciem de outras desenvolvidas em suportes tradicionais, como o papel. Foi necessário refletir sobre a sociedade pós-moderna, assim como a relação estabelecida entre os seres humanos e suas tecnologias. A análise da transposição da literatura para o ambiente digital indicou que as obras que utilizam o hipertexto como principal recurso estético são restritas, pois podem ser novamente reproduzidas em papel. Em seguida, foi explanado de que forma o hibridismo fragiliza os limites entre as linguagens artísticas, fato que contribui para o desenvolvimento dos experimentos poético-literários na web. Finalmente, a pesquisa aplicou os elementos estudados à obra do poeta digital australiano Jason Nelson.

PALAVRAS-CHAVE: literatura experimental; poesia digital; hipermídia; ciberespaço.

A internet como a mente humana

O século XXI vê nascer uma literatura e uma poesia que usa como suporte fundamental o ciberespaço. Para o pesquisador brasileiro Arlindo Machado, “a arte sempre foi produzida com os meios de seu tempo” (MACHADO, 2007, p. 9). Então, “(...) as artes midiáticas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem do início do terceiro milênio” (MACHADO, 2007, p. 10).

A palavra mídia vem do latim *media*, que é plural de *medius*, o meio, aquilo que ocupa uma posição entre dois ou mais objetos. Embora no contexto contemporâneo o termo mídia seja utilizado - geralmente de maneira pejorativa - como sinônimo de imprensa ou jornalismo, as mídias são os meios tecnológicos que os seres humanos utilizam para se comunicar, sendo cada um desses meios uma mídia específica. Ou seja, a palavra mídia também pode ser considerada singular e ganhou um novo plural: mídias.

¹ Trabalho apresentado no IJ 05 - Comunicação Multimídia do Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 10 a 12 de junho de 2010.

² Estudante do 8º. Semestre do Curso de Com. Social, habilitação em Jornalismo, email: re_nato88@hotmail.com.



De acordo com Lúcia Santaella, “o termo mídias no plural visa por em relevo os traços diferenciais de cada mídia, para caracterizar a cultura que nasce nos trânsitos, intercâmbios e misturas entre os diferentes meios de comunicação” (SANTAELLA, 1992, p. 138). Sendo assim, este trabalho considera os termos mídias e mídia como os meios de comunicação de forma geral (mídias) ou de forma específica (a mídia do rádio, a mídia do cinema).

Quando uma nova mídia surge, sua estrutura é geralmente formada pela apropriação e adaptação de mídias anteriores, em uma busca pela característica singular da nova mídia, aquela particularidade que irá diferenciá-la das outras mídias anteriores. Foi assim que aconteceu com a televisão, por exemplo, que incorporou propriedades da escrita, do rádio, do teatro e do cinema, que por sua vez, já havia incorporado propriedades de todas aquelas mídias e também da fotografia.

Desse modo, cada nova mídia dialoga com as mídias anteriores. Na internet essa tendência não foi diferente. Lúcia Santaella considera a internet uma mídia híbrida e defende que tanto as mídias híbridas quanto as várias linguagens artísticas são formadas a partir de combinações e de misturas de três grandes matrizes da linguagem e do pensamento: a sonora, a visual e a verbal. Dessa fusão surge a chamada hipermídia, reunião de várias mídias em um suporte computacional, conceito desenvolvido por Ted Nelson, pioneiro na área da Tecnologia da Informação.

A partir dessa afirmação, não é difícil pensar os meios de comunicação como sendo extensões do homem, como já dizia Marshall McLuhan, na década de 1960. Afinal, esses meios não só mediam a comunicação entre os seres humanos, como também afetam sua vida física e mental, uma vez que potencializam os cinco sentidos. O resultado disso é uma ligação mais intensa entre os humanos e suas máquinas, ligação que envolve até mesmo sentimentos.

O desenvolvimento de tecnologias sempre foi uma questão de sobrevivência para a humanidade. Se os humanos não tivessem aprendido a ampliar suas potencialidades por meio da manipulação da matéria, seriam ainda mais vulneráveis do que são hoje. Durante o período conhecido como pré-história, a produção de utensílios feitos de ossos, pedras e madeiras facilitaram a caça; a invenção da roda facilitou a locomoção por terra; e com a escrita foi possível o registro da memória.

Durante milênios a humanidade esteve empenhada em produzir tecnologias mecânicas, principalmente durante a Revolução Industrial, quando a produção de bens de consumo em série tornou-se necessária para a manutenção do modo de produção



capitalista. Porém, para o filósofo francês Pierre Lévy a humanidade investe cada vez mais no desenvolvimento de tecnologias da inteligência e está prestes a promover uma nova revolução, já que pretende ampliar a inteligência ao seu máximo. Para o filósofo a principal atividade econômica do século XXI será a produção de subjetividades.

De certa maneira, os meios de comunicação que se consolidaram no século passado já ensaiavam essa produção. Quanto mais esses meios tradicionais convergem em direção à formação do ciberespaço, representado principalmente pela internet, mais parece viável o que Pierre Lévy chamou de inteligência coletiva, “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências” (LÉVY, 1994, p. 28), uma inteligência que inclusive ignora fronteiras políticas, econômicas e culturais. A inteligência coletiva é aquela baseada nos laços sociais e que valoriza ao máximo a diversidade das qualidades humanas.

O cenário contemporâneo parece viver o gérmen dessa realidade utópica forjada positivamente por Lévy. A chamada pós-modernidade se apóia em palavras como efemeridade, simultaneidade, hibridismo, pluralidade, relativismo, simulacro, convergência. Um olhar mais atento irá concluir que todos esses conceitos levam à ideia de um “aqui e agora”, de uma “Era do Tempo Real”, do instante fluido, fugidio. Sempre on-line, assim como a internet; assim como as mentes humanas.

Sendo assim, a internet do começo do século XXI é apenas um reflexo da pós-modernidade e está se tornando uma espécie de cérebro artificial, pois funciona como a própria mente humana: desordenada, incompleta, fragmentada, não-linear. Um cérebro coletivo que, para existir, depende da doação do que há de melhor em cada ser humano, mas sem ignorar e sacrificar as especificidades individuais. Um cérebro que necessita da interação plena entre o ser humano e sua criação tecnológica. Com isso, pode-se chegar à conclusão de que a interatividade é a característica singular que distingue a internet das outras mídias anteriores a ela.

Do papel para a tela do computador

Se a arte sempre foi produzida com os meios de seu tempo, então o lugar de experimentação por excelência da arte contemporânea é o ciberespaço. De acordo com a pesquisadora americana Janet H. Murray, “o nascimento de um novo meio de



comunicação é ao mesmo tempo estimulante e assustador” (MURRAY, 1997, p. 17), tornando-se campo fértil à exploração do desconhecido.

Com a arte literária não tem sido diferente. A chamada *digital poetry*, ou poesia digital, vem realizando experimentos poético-literários levando em consideração todos os elementos e características do ciberespaço e da pós-modernidade em si. Porém, antes a literatura precisou passar por um processo de adaptação e reconhecimento da nova mídia.

Não demorou para que a literatura e a poesia enxergassem a possibilidade de veiculação pela internet. A partir de então, obras já editadas ou que poderiam ser lançadas originalmente em papel também poderiam estar disponíveis nas telas dos computadores. Houve apenas um movimento de transposição de uma mídia para outra, sem uma real utilização dos recursos do ciberespaço. As primeiras tentativas de experimentação poético-literária no ciberespaço se deram a partir da utilização do hipertexto como forma estética principal.

A base da leitura na internet é o hipertexto que, por meio da ferramenta hiperlink, permite que os mais diversos assuntos sejam tratados na internet de forma atemporal e não-linear, ou multilinear. Os links estão distribuídos nos mais diversos textos (verbais ou não-verbais) e levam o usuário a outros textos (verbais ou não-verbais) que não precisam, necessariamente, estar relacionados ao texto anterior.

As obras literárias hipertextuais geralmente são narrativas ficcionais criadas em várias páginas virtuais contendo textos verbais. Cada texto possui um, dois ou mais hiperlinks, representados por setas espalhadas nas páginas ou escondidas em palavras ou frases específicas.

O leitor pode ter apenas a opção de avançar ou recuar, mas também pode ter várias outras possibilidades sobre qual caminho seguir. Como Lúcia Leão bem explica em seu livro *O Labirinto da Hiperímídia: arquitetura e navegação no ciberespaço*, cada página hipertextual é um labirinto e possui várias portas de entrada que levarão o leitor a diferentes soluções. Essa literatura hipertextual se desdobra e apóia-se principalmente sobre o conceito de interatividade, já que o leitor passa a ter o poder de escolher o final que quiser ler para aquela narrativa.

Entretanto, essa literatura excessivamente preocupada com as possibilidades hipertextuais apresentou problemas relevantes. Lúcia Leão acrescenta que é comum perder-se na estrutura labiríntica do hipertexto e que é preciso construir uma arquitetura virtual que sustente a coerência. Deixar o leitor perder-se o quanto ele quiser, mas



oferecer também a porta de saída e a alternativa de refazer os passos percorridos. Janet H. Murray vai ainda mais longe quando fala que, ao perder-se, o leitor sente-se decepcionado e desestimulado a continuar e que é preciso manter sempre os sentidos de imersão, agência e transformação. Fazer o leitor sentir-se parte do processo, mas deixá-lo ciente de que está o tempo todo no controle da situação e que pode sair dela a qualquer momento que desejar.

Além disso, por mais que o hipertexto ofereça uma estrutura não-linear, a leitura de cada pedaço do texto, disponibilizado em página própria, continua sendo linear. Da esquerda para a direita, de cima para baixo. O que o hipertexto realiza é a fragmentação do texto e a sua reorganização em forma de rede, semelhante ao rizoma de Gilles Deleuze e Félix Guattari. Os textos escritos de um hipertexto podem ser facilmente impressos em papel, assim como fotos e vídeos que possam acompanhar as páginas literárias virtuais podem ser gravados em DVD e reproduzidos em um aparelho DVD player, por exemplo.

Com isso, fica evidenciado que o texto escrito em estrutura rizomática não é invenção pós-internet, assim como a utilização de links e os textos escritos em colaboração também não são. O Dadaísmo, movimento de vanguarda artística europeia do início do século XX, é uma prova disso. Há muito tempo a literatura pode ser feita com links (o sumário e a nota de rodapé podem ser entendidos como links) ou pode ter finais escolhidos pelos leitores.

Muitos sites e blogs literários acreditam que a melhor maneira de promover a literatura interativa na internet é permitir que os próprios leitores contribuam com as histórias narradas, seja por meio de comentários que opinem sobre o rumo que a história deve seguir; seja permitindo que o próprio leitor continue a narrativa. Mas a História mostra que já existe um modelo de literatura colaborativa que funciona, pelo menos, desde a Antiguidade: a literatura oral. Todo contador de histórias pode acrescentar uma nova situação, um novo ambiente ou até mesmo um novo final e essa história, que passará por várias gerações sempre sendo enriquecida com o imaginário humano. Não é à toa que existem várias versões para lendas ameríndias, africanas ou europeias; assim como há pelo menos três versões para a história de Narciso.

A crítica à literatura desenvolvida em hipertexto não se dá por ela ter se apropriado e adaptado mídias e formas estéticas anteriores, mas sim por ainda ser possível realizá-la fora do ciberespaço. Afinal, já foi esclarecido aqui que esse processo de adaptação é necessário.



Poesia experimental hipermidiática

De maneira geral, a chamada arte contemporânea torna-se cada vez mais híbrida e já não é fácil identificar se determinada obra artística é pintura, literatura, cinema ou música, pois ela pode ser tudo isso de uma vez só. Com relação à literatura, o teórico Terry Eagleton considera que:

“A definição de literatura fica dependendo da maneira pela qual alguém resolve ler, e não da natureza daquilo que é lido. (...) Qualquer coisa pode ser literatura, e qualquer coisa que é considerada literatura, inalterável e inquestionavelmente — Shakespeare, por exemplo —, pode deixar de sê-lo” (EAGLETON, 2003, p. 11, 14 e 15).

Eagleton acrescenta que, entre várias outras possibilidades, a literatura pode ser definida como sendo a escrita imaginativa, ficcional, mesmo que tal definição não proceda. Afinal, as histórias em quadrinhos são ficção, mas nem por isso eram consideradas como literatura, embora atualmente a arte seqüencial já divida as prateleiras das livrarias com nomes consagrados da literatura mundial. A literatura inglesa do século XVII, por exemplo, inclui Shakespeare, mas também considera ensaios de Francis Bacon e sermões de John Donne, que já não são mais lidos como textos literários.

Falar em hibridismo na arte é falar sobre os limites fragilizados dos gêneros artísticos. A hipermídia contribui com essa fragilidade quando passa a fundir as linguagens artísticas. Entretanto, o diálogo entre literatura e outras linguagens artísticas já acontece há algum tempo. A poesia sonora e a poesia visual são exemplos disso e, de certa forma, são precursoras das experimentações contemporâneas na internet.

Claro que, ao levar em consideração os estudos de Ezra Pound sobre a melopeia, a fanopeia e a logopeia, a poesia sempre foi visual e sonora. Contudo, durante o século XX, poetas experimentais se detiveram a testar aspectos específicos da poesia, investindo muito mais no campo da visualidade e sonoridade não verbal, do que na palavra falada ou texto escrito.

Esses poetas valeram-se dos recursos tecnológicos disponíveis à época para realizar os mais diversos trabalhos de poesia sonora. Isso inclui a utilização de gravadores, de fitas magnéticas, de microfones, mesas de som, caixas de som, etc. Ou seja, a mídia eletrônica já era um meio para experimentações poéticas.



Já a poesia visual pode ser melhor entendida com base nos estudos do pesquisador Philadelpho Menezes, que a classificou em “poema em que a visualidade está na forma gráfica da palavra”; “poema em que a visualidade está alheia à palavra”; e “poema em que a visualidade está em formas gráficas integradas à palavra”. Neste contexto, as palavras de um poema visual podem formar no papel uma imagem ou figura, pode haver imagens que completem os sentidos das palavras (e vice versa), assim como as próprias palavras podem ser as imagens ou figuras. As características dessas formas de poesia também estão presentes nos experimentos poético-literários contemporâneos criados no ciberespaço.

Além de interativos, esses experimentos também são, em sua maioria, hipermidiáticos, pois possuem diálogos entre variadas linguagens midiáticas e artísticas formando um todo que se propõe coerente. É possível haver vídeos (que geralmente se aproximam da videoarte), áudios (ruídos, músicas, gritos e outros sons), imagens estáticas (fotografias, desenhos, arte seqüencial, reprodução de pinturas) e, claro, textos escritos. Esses textos escritos podem ser lineares ou não. Algumas vezes são instruções de como navegar pela obra poética, outras vezes são versos ou pequenos textos em prosa. Há também palavras e letras que aparecem pelos quatro cantos da tela de maneira desordenada e não-linear.

A obra de Jason Nelson

Poetas digitais como Jon Rutzmozer, Guerrilha Poetry, Brian Kim Stefans, Jody Zellen e o brasileiro Elson Froes possuem obras que transitam por essas características, mas nenhum outro se encontra em maior sintonia com esses elementos do que o australiano Jason Nelson. O artista possui 36 trabalhos em seu site oficial³, que por si só já é um experimento poético. Suas obras são geralmente irônicas ou sarcásticas, marcadas por reflexões a respeito da contemporaneidade, sejam elas metalingüísticas ou de teor político. Seus trabalhos mais conhecidos são “Game, game, game and again game”⁴ e “I made this. You play this. We are enemies”⁵, espécies de jogos de videogame. Aliás, é comum entre os artistas digitais a utilização da linguagem dos videogames para a construção de seus experimentos.

³ <http://www.secrettechnology.com>

⁴ Disponível em: < <http://www.secrettechnology.com/gamegame/gamegame.html>>. Acesso em: 2 mar. 2010.

⁵ Disponível em: < <http://www.secrettechnology.com/madethis/enemy6.html>>. Acesso em: 2 mar. 2010.



Para exemplificar a aplicação das características que fundamentam o ciberespaço e a pós-modernidade, será usada aqui apenas uma obra de Jason Nelson, embora seja complicado demonstrar verbalmente o funcionamento de uma construção poética que envolve tantas linguagens. O poema se chama “Birds still warm from flying”⁶ e é a atualização ainda mais complexa de outro poema chamado “The Poetry Cube”⁷.

“Birds still warm for flying” traz a representação virtual do famoso brinquedo “Cubo Mágico” em um plano de fundo totalmente cinza. Como “trilha sonora”, ruídos perturbadores não param de tocar (matriz sonora ou elementos da poesia sonora). Cada pequeno quadrado que compõe o “cubo virtual” possui um verso enumerado (matriz verbal), mas alguns possuem segundos de gravação de vídeo (matriz visual ou elementos da poesia visual). Ao redor da página há também textos verbais que dão instruções de como o poema “funciona”. O “objetivo” do “jogo” é mover virtualmente as partes do cubo mágico, assim alterando as posições dos versos, para encontrar a ordem numérica que dará sentido ao poema.

A obra brinca principalmente com os conceitos de efemeridade e linearidade. A efemeridade é necessária para suprir a necessidade que os usuários da internet sentem por mudanças nessa mídia. Cada nova disposição espacial dos versos provoca o surgimento de novas significações. O poema não é sempre o mesmo. O constante movimento de suas partes sustenta o sentido de transformação do leitor, como bem conceituou Janet H. Murray. Por isso o poema é efêmero, está sempre de passagem.

Embora o “objetivo” da obra seja encontrar a ordem correta de leitura, aos poucos os leitores percebem que dificilmente conseguirão ler os versos de acordo com a ordem de seus números. Portanto, trata-se de um experimento poético não-linear, pois pode ser lido de qualquer ponto. Entretanto, a própria formação do espaço tridimensional em que o poema foi desenvolvido possibilita a não-linearidade. Dependendo de como as partes do “cubo mágico” são movimentadas alguns versos ficam de cabeça para baixo, outros em diagonal, alguns se sobrepõem a outros muitos deles não podem ser lidos quando se encontram nas laterais.

Como é possível perceber, o poema de Jason Nelson necessita de grande participação de seus leitores, necessita de uma intensa interatividade para fazer sentido. A mesma interatividade que já foi apontada como característica que diferencia a internet (ciberespaço) das outras mídias anteriores. Janet H. Murray diz que “a grande vantagem

⁶ Disponível em: < <http://www.secrettechnology.com/ausco/poecubic2.html>>. Acesso em: 2 mar. 2010.

⁷ Disponível em: < http://www.secrettechnology.com/poem_cube/poem_cube.html>. Acesso em: 2 mar. 2010.



de ambientes participativos na criação da imersão é sua capacidade de induzir comportamentos que dão vida a objetos imaginários” (MURRAY, 1997, p. 113).

O estudo de experimentos poético-literários como os de Jason Nelson contribuem para o entendimento e consolidação dessa estética literária que deixa suas primeiras pegadas. Contribui também para a reflexão sobre a vida contemporânea, amplamente afetada com o crescente desenvolvimento do ciberespaço.

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

_____. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. São Paulo: UNESP, 1998.

COELHO, Teixeira. *Moderno pós-moderno*. São Paulo: Iluminuras, 1995.

EAGLETON, Terry. *Teoria da Literatura: uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ECO, Umberto. *Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 1988.

FERRARI, Pollyana. MARTÍNEZ, Adriana González. *Hipertexto hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital*. São Paulo: Contexto, 2007. 191 p.

LEÃO, Lúcia. *O Labirinto da Hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço*. São Paulo: Iluminuras, 2005.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 2007.

_____. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

_____. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2000.

_____. *O que é o virtual?*. São Paulo: Editora 34, 2003.



MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

MENEZES, Philadelpho. *A crise do passado*. São Paulo: Experimento, 1994.

_____. *Poesia visual: reciclagem e inovação*. In: *Revista Imagens*, São Paulo: Editora Unicamp, n. 6, 1996.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 2006.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural; UNESP, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. *Cultura das mídias*. São Paulo: Experimento, 2000.

_____. *Matrizes da linguagem e do pensamento: sonora, visual, verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2001.