

Literatura digital: novas poéticas contemporâneas**Digital literature: new contemporary poetics**

Recebimento dos originais: 09/12/2018

Aceitação para publicação: 11/01/2019

Roberta Gerling Moro

Doutoranda em Informática na Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, com Bolsa Capes. Mestre em Educação e Licenciada em Artes Visuais pela Universidade Luterana do Brasil.

Instituição: Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Endereço: Av. Paulo Gama, 110, Porto Alegre – RS, Brasil

E-mail: robgmoro@gmail.com

RESUMO

O presente trabalho faz parte de uma pesquisa mais ampla desenvolvida como dissertação de mestrado. O objetivo principal é discutir sobre a temática da literatura digital, tendo como aporte teórico as reflexões de Landow (2006), Hayles (2008), Kirchof (2012). Nesse sentido, pretende-se em um primeiro momento, apresentar as principais discussões sobre a literatura digital a partir de seu surgimento nos anos 90 para, posteriormente, abordar alguns dos principais artistas e escritores no Brasil que investiram na criação de uma poética voltada para o ambiente digital. Em seguida, questiona-se o conceito de “literatura hipertextual”, baseado nas reflexões de Landow e Hayles, principalmente. A partir dos estudos de Hayles (2008), foi possível perceber uma ampla diversificação de obras digitais produzidas desde a fundação da Electronic Literature Organization (ELO), a qual promove a disseminação e produção da leitura, escrita, ensino e compreensão da literatura em sua forma digital. Partindo do pressuposto de que tais obras promovem a produção de novos artistas e, conseqüentemente, novos leitores, ao finalizar este artigo, faz-se destaque à obra Poemaps, criada pelo artista Rogério Barbosa da Silva. Poemaps trata-se de um espaço de criação e circulação de poesias georreferenciadas, sendo conhecido como “um labirinto de hipertextos”.

Palavras-chave: Literatura digital. Hipertexto. Tecnologia. Leitura.

ABSTRACT

This research it's part of a master's dissertation. The main purpose of this paper is to discuss digital literature, and some of the researchers I drew on are Landow (2006), Hayles (2008), Kirchof (2012). In order to achieve this goal, I present some of the main arguments regarding to digital literature since its emergence at 90's, then after I intend to approach some of the main artists and writers in Brazilian context that created a poetic for the digital medium. Then, I argue about the “hypertextual literature” concept, outlined by Landow and Hayles. From Hayles studies, I noticed that are a wide range of digital works crated since the Electronic Literature Organization (ELO) foundation, which promotes the creation and propagation of reading, writing and apprehension regarding literature on digital form. Based on the assumption that these works rise new artists and readers, in order to conclude this paper, I point out the digital work Poemaps, created by the artist Rogério Barbosa da Silva. Poemaps it's about a space of creation and circulation of georeferenced poetry, known as “a hypertext labyrinth”.

Keywords: Digital Literature. Hypertext. Technology. Reading.

1 LITERATURA DIGITAL: UMA INTRODUÇÃO

Para além da utilização do computador como meio, principalmente a partir do surgimento das tecnologias digitais e da internet nos anos 90, o crescente desenvolvimento dos computadores nas últimas décadas tem levado muitos escritores e artistas a explorar o ciberespaço como ambiente para a experimentação literária e artística (KIRCHOF; ASSUMPCÃO, 2011).

Historicamente, a literatura digital inicia, na década de 50, a partir de experimentações realizadas por um grupo liderado pelo matemático e físico Max Bense, na época sendo influenciado fortemente pelas teorias da cibernética, introduzidas por Norbert Wiener. De acordo com Elisabeth Walther, em meados de 1948, Bense começou a divulgar algumas especulações sobre futuras possibilidades de transmissão de imagem e som; o corpo humano seria capaz, conforme a teorias de Bense, de “projetar-se” de um país para outro. Essas especulações foram consideradas, a partir deste momento, como estudos iniciais de Bense no campo da Informação e da Computação (WALTHER, 2012, p. 38).

Sendo muito prestigiado pelos alunos e professores da Escola Técnica de Stuttgart, Max Bense estimulou alguns deles a realizarem experimentos no Centro de Cálculos da Escola Técnica, onde, anos mais tarde, foi criado o departamento de Informática, sendo introduzido o computador Zuse 22, comprado para o Centro. Entre os alunos do grupo de Bense, Theo Lutz também teve a oportunidade de fazer seus próprios experimentos nesta máquina.

A partir da criação do computador Zuse 22, foram realizados os primeiros experimentos literários digitais, sob a direção de Theo Lutz. Esta máquina foi projetada com o objetivo de ser utilizada no campo da matemática, especificamente. Na época, sua utilização era uma novidade, já que a máquina permitia a impressão dos resultados de forma imediata, sendo vantajosa para a resolução de problemas científicos. No entanto, Lutz encontrou outra utilidade para a máquina: a produção de textos estocásticos, que são caracterizados por “[...] orações cujas palavras são determinadas ao acaso” (LUTZ, 2012, p. 42).

Para adaptar os textos à lógica do programa da máquina, foi necessário trabalhar com os chamados “números aleatórios”. O gerador funcionava da seguinte forma: a partir de um número inicial, formava-se outro número através de uma operação matemática. Do resultado dessa operação, formavam-se outros números por meio de uma intersecção, considerados, então, como “números aleatórios”. Através da continuidade das operações, o número que surge como resultado será o número inicial para definir o próximo número aleatório, tendo, ao final, uma sequência de números.

Transferindo esta lógica dos “números aleatórios” para os “textos estocásticos”, foi possível programar a máquina com um número definido de palavras, sendo que sua memória contém certas

quantidades de sujeitos, predicados, operadores lógicos e constantes lógicas. O primeiro experimento com texto foi realizado nesta máquina, a partir de 100 palavras retiradas do romance *Castelo de Franz Kafka*. Através do texto, e sendo determinada a quantidade de palavras a ser formada, a máquina deveria “compor” os textos estocásticos, sendo possível, nas próprias palavras de Theo Lutz, “[...] gerar um texto que faça sentido a partir da matriz preestabelecida” (LUTZ, 2012, p. 44).

Os resultados encontrados na década de 50, a partir dos textos estocásticos, mostram a possibilidade que as máquinas eletrônicas e programáveis ofereciam, já naquela época, ao campo das pesquisas ligadas à área da linguística e da literatura, não sendo direcionadas apenas às necessidades da matemática e do cálculo.

Uma das formas artístico-literárias criadas a partir da intersecção entre a computação e o âmbito literário é a poesia digital, também denominada de ciberpoesia, poesia cibertextual, poesia hipermídia etc. A poesia digital pode ser compreendida como uma continuação da poesia já existente até o momento, sendo categorizada como uma “[...] realização das experimentações das vanguardas do século XX, das poesias denominadas de experimental, concreta, sonora e visual [...]” (ANTONIO, 2012, p. 47). Alguns poetas interessados em poesia digital buscaram inspiração em um movimento artístico-literário difundido no Brasil a partir da década de 1950, denominado concretismo. Sua proposta poética estava na ampliação da literatura em direção a sistemas semióticos, verbais e não verbais, na exploração de “[...] aspectos icônicos e indexais na produção poética” (KIRCHOF, 2016). Os principais representantes do concretismo, no Brasil, são Haroldo de Campos, Augusto de Campos e Décio Pignatari. No contexto europeu, encontramos, como fundador do movimento, o boliviano-suíço Eugen Gomringer. Entre seus seguidores, estão os teóricos e poetas Max Bense, Claus Bremer, Reinhard Döhl, Helmut Heissenbüttel, Franz Mon, Wolf Wezel, Ernst Jandl, André Thompkins, entre outros (KIRCHOF, 2012).

2 LITERATURA DIGITAL NO CONTEXTO NACIONAL

No Brasil, os primeiros experimentos com literatura digital foram realizados pelos poetas concretistas. Além disso, alguns poetas e críticos ligados ao movimento, nos anos 1950 e 1960, viram, nas tecnologias digitais, formas de ampliação de seus programas poéticos. De forma extremamente simplificada, Jorge Luiz Antonio (2012) nos situa a passagem da poesia concreta e visual para a poesia digital. Em sua primeira fase, a poesia era apresentada no formato impresso, o que, para Antonio (2012), se caracteriza como o plano bidimensional. Seu desenvolvimento se deu ao assimilar os recursos das artes, como a pintura, escultura, desenho, arquitetura, passando a se concretizar no espaço tridimensional, como objeto. Foi adaptada, posteriormente, à linguagem

binária dos computadores, tornando-se, assim, uma “simulação”, conforme o autor, estabelecendo-se no ciberespaço (ANTONIO, 2012, p. 63).

Com o surgimento e o eminente avanço das novas tecnologias, as poesias experimental e concreta dos anos 50 e 60 chegam ao seu marco final nos anos 70. Ao trazer à tona questionamentos sobre as novas formas de tratamento de texto e de geração de imagens virtuais, E. M. de Melo e Castro, poeta português ligado ao movimento da Poesia Experimental Portuguesa (1964-1980), comenta que as novas tecnologias “[...] vieram possibilitar a introdução da cor, a transformabilidade dos textos e dos signos létricos, como anamorfoses, a movimentação de todos os signos, criando-se novos tipos de invenção poética de alta complexidade, tais como a infopoesia e a videopoesia [...]” (MELO E CASTRO, 2012, p. 72).

3 O HIPERTEXTO

Além do experimentalismo com poesia visual e do concretismo, outro movimento literário encontrava-se vinculado à literatura digital, surgido entre os anos 80 e 90 nos Estados Unidos, vindo a ser chamado, por alguns teóricos, de “literatura hipertextual” (KIRCHOF, 2013, p. 132). O termo “hipertexto” foi utilizado, nos anos 1960, por Theodor H. Nelson para se referir a uma forma de texto eletrônico, caracterizado como uma escrita não-sequencial, que se ramifica e permite ao leitor escolher seus próprios caminhos durante a leitura. George Landow (2006), um dos pioneiros do estudo da literatura hipertextual, cita Roland Barthes, que descreve a textualidade ideal como um texto composto de blocos de palavras, imagens conectadas eletronicamente por múltiplos caminhos abertos e inacabados. Em *S/Z* (2002, p. 56), Barthes comenta que, no texto ideal, as redes são múltiplas e interagem sem intenção de superarem o resto, o texto é uma “galáxia de significantes” e “não uma estrutura de significados”, “não há começo”, tem-se acesso às diversas entradas, os códigos mobilizados são ampliados “até onde nossos olhos podem alcançar”, assim indeterminados.

No hipertexto, por sua vez, os leitores escolhem seus caminhos através de uma rede de links, frequentemente assumindo o papel dos narradores na narrativa. As narrativas hipertextuais, como *Afternoon: a story*, de Michel Joyce, *Victory Garden*, de Stuart Moulthrop e *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson, são alguns exemplos de textos produzidos no meio propriamente digital, caracterizados por estruturas hipertextuais. Na visão de Landow (2006), as melhores narrativas hipertextuais (denominadas por ele como hiperfictions) são aquelas que permitem, ao leitor, deduzir as informações básicas, como na obra *Afternoon: a story*, refazendo também seus passos, tomando decisões informadas e criativas.

Junto com o desenvolvimento da World Wide Web, novos programas e métodos surgiram, ao mesmo tempo em que a natureza da literatura digital também foi sofrendo modificações. Dessa

forma, recursos de hipermídia e multimídia, além do hipertexto, passaram a predominar nas obras. Com essa expansão, os trabalhos que envolviam hipertexto nas narrativas também sofreram certas modificações. Para exemplificar, o trabalho de Caitlin Fisher, *These Waves of Girls*, já inclui sons, textos narrados, animações textuais, desenhos, além de outras funcionalidades conectadas às estruturas da rede (HAYLES, 2008).

Em seus estudos sobre literatura digital (electronic literature), Hayles distingue as obras a partir de duas fases: a primeira é composta pelos primeiros trabalhos hipertextuais, como o exemplificado anteriormente, *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson, definidos como narrativas da “primeira geração”, sendo mais apropriado, segundo ela, chamá-los de “clássicos”. A “segunda geração” é concebida como o segundo período; começa em meados dos anos 1995, estendendo-se até os dias de hoje, quando surgem outros trabalhos literários digitais. Este último período pode ser denominado também como “contemporâneo” ou “pós-moderno” (HAYLES, 2008).

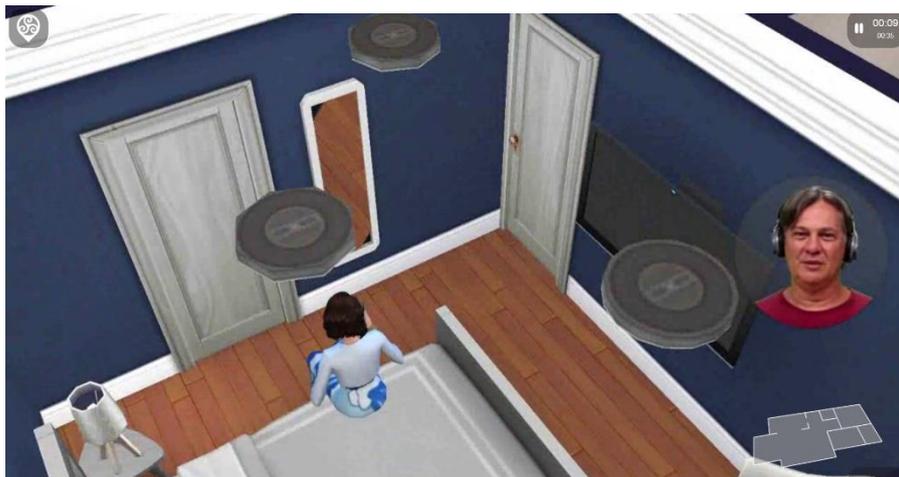
Nesse contexto da segunda geração, em 1999, nasce uma organização, a Electronic Literature Organization (ELO), com o objetivo de promover a leitura, escrita, ensino e compreensão da literatura em sua forma digital. Entre os fundadores da Electronic Literature Organization, estão o autor Scott Rettberg, o romancista Robert Coover e Jeff Ballowe, líder empresarial da internet. A ELO se constitui como uma organização sem fins lucrativos, onde escritores e artistas divulgam seu trabalho. Tornou-se, ao longo dos anos, uma comunidade importante para a literatura digital, contribuindo para realizar, posteriormente, um projeto intitulado Electronic Literature Collection. Este projeto pode ser visualizado em uma biblioteca online, disponibilizada no site <http://collection.eliterature.org/>. Até o ano de 2016, foram publicados três volumes da coleção, cada um contendo aproximadamente 60 trabalhos.

Recentemente, foi criada a obra *Viagem Fantástica* durante a realização V Simpósio Internacional e IX Simpósio Nacional de Literatura e Informática, nos dias 12 a 16 de março de 2018, na Universidade Luterana do Brasil, Canoas, RS. No site de divulgação da obra (<http://www.sitio.art.br/viagem/#conteudo>), os artistas descreveram sua proposta a partir de uma paródia inspirada nos youtubers que comentam sobre games, ao mesmo tempo em que buscam dialogar com a oposição entre algoritmo e poeta. Nesse caso, os artistas se referiram aos algoritmos implantados pelas grandes corporações que visam não somente atender às demandas dos clientes, mas também oferecer um mundo com sistemas de “inteligência artificial” difundidos nas inúmeras propagandas automáticas, nos chats e redes sociais.

A proposta de *Viagem Fantástica* reside na recriação de um apartamento construído e filmado a partir do jogo digital *The Sims*. O desenrolar da narrativa acontece no momento em que um casal de avatares decide viajar, mas todas as vezes em que procuram novas opções, acabam

ficando presos em uma “teia digital” que os impede de viajar. A narração desta viagem pode ser ouvida e visualizada na gravação de um poeta representado na figura de um comentarista que surge em todos os ambientes do apartamento. O papel deste “comentarista” é, portanto, o de pontuar e contrapor, por vezes de forma irônica, às situações criadas no “game”. Ao explorar o apartamento, o leitor ainda pode ser surpreendido por interferências visuais clicando sobre janelas ou quadros dispostos nas paredes dos ambientes.

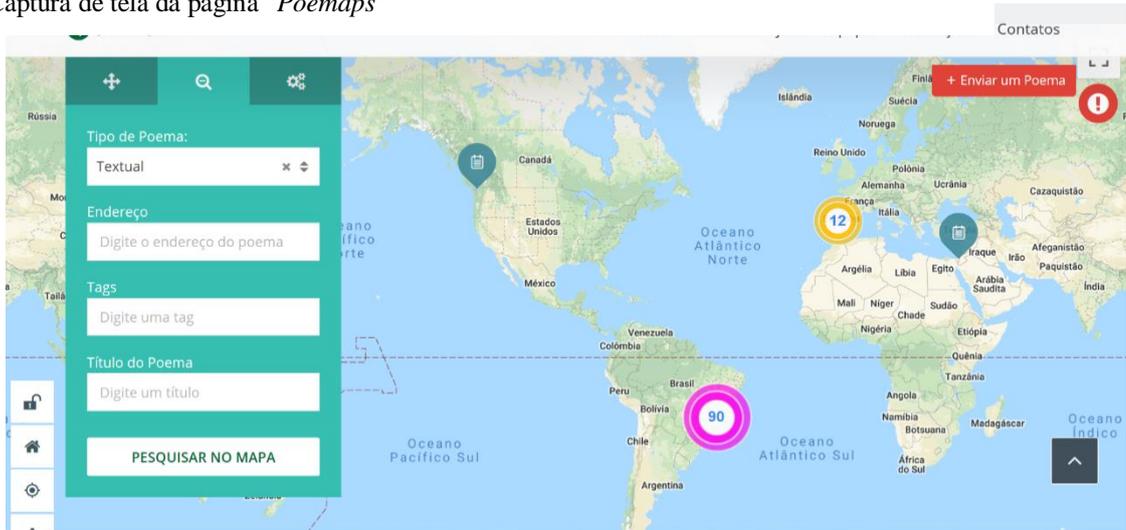
Figura 1. Obra digital "A Viagem"



WWW.POEMAPS.ORG/

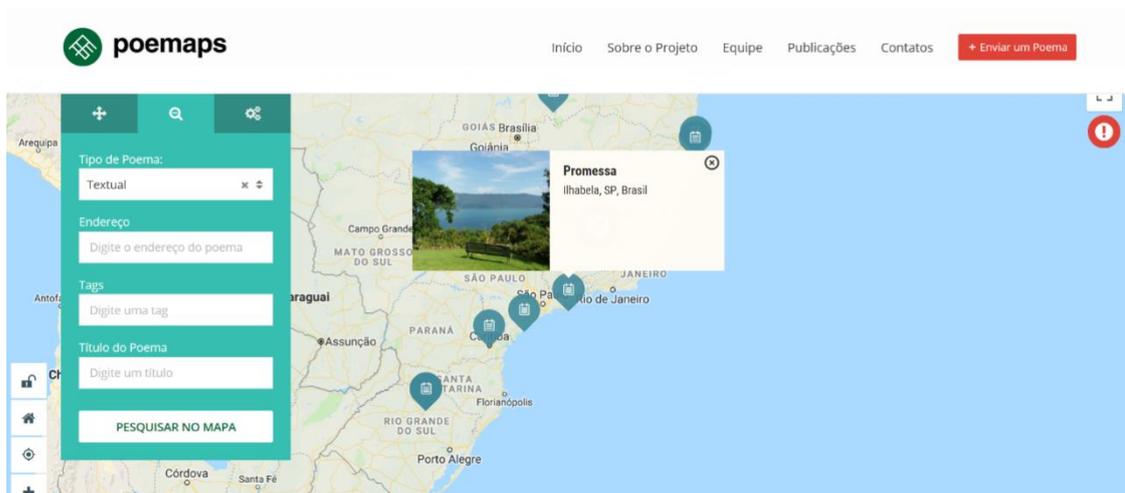
Para finalizar este pequeno percurso que foi escrito até aqui sobre literatura digital e hipertexto, faz-se necessário apresentar a obra-site *Poemaps*, uma plataforma de poemas georreferenciados, projeto criado pelo artista mineiro Rogério Barbosa da Silva que pretende aproximar e difundir as diferentes manifestações e criações poéticas produzidas no meio digital. Nesse sentido, o projeto nasceu a partir da disciplina de Edição e Difusão de Poesia em Multiplataformas do programa de Estudos de Linguagens do CEFET/UFMG. Inicialmente, a produção estava voltada para um grupo no Facebook. No entanto, os criadores da proposta perceberam que a estrutura da rede social gerou uma nova lógica de referências, de hierarquia e de autoria. Ao ser publicado um poema no grupo, este era completado com um novo comentário em forma de verso e prosa poética, os quais eram remetidos a um novo contexto. A partir destes achados, criou-se o Poemaps, onde as próprias poéticas podem ser referenciadas diretamente em um mapa. Dessa forma, qualquer pessoa pode produzir seu poema e publicar diretamente do local onde vive/trabalha. Os poemas podem ser buscados por tipo de poema (áudio poema, poesia visual, textual, vídeo poema), endereço (estado, país ou cidade), tags ou título. Na imagem a seguir, é possível perceber ao fazer a busca pelos poemas textuais, que existem aproximadamente, 90 poemas publicados no Brasil. Clicando sobre os números, é possível aproximar o mapa e encontrar as regiões de origem e conhecer novos poemas.

Figura 2. Captura de tela da página "Poemaps"



Fonte: <http://www.poemaps.org/>

Figura 3. Links para a leitura dos poemas



Fonte: <HTTP://www.poemaps.org/>

Figura 4. Poema textual "Promessa", enviado do Estado de São Paulo

 poemaps

Promessa Ilhabela, SP, Brasil

Postado em 21 de abril de 2018 / 👁 42

O Lindo e azul mar encara
se confundindo em meio ao céu e rochas.
As árvores, as flores,
o perfume da Natureza,
as cores da Bela Ilha.
O tempo parece não existir
na imensidão do mundo vazio.
Quase só naquele banco
em companhia de todas as sensações da leve brisa.
Livre de todos os pensamentos,
os olhos e o coração se enchem de bons sentimentos.
O silêncio quebrado
vem acompanhado da mais linda promessa de amor...
..."eu te pertencerei".

Fonte: <http://www.poemaps.org/poemas/promessa/>

REFERÊNCIAS

ANTONIO, Jorge Luiz. Meio Impresso, meio digital, tecno-arte-poesia. In: KIRCHOF, Edgar Roberto. **Novos horizontes para a teoria da literatura e das mídias: concretismo, ciberliteratura e intermedialidade**. Canoas: Ed. ULBRA. 2012. p. 47-69.

BARTHES, Roland. *S/Z*. Inglaterra: Blackwell, 2002. 271 p.

HAYLES, N. Katherine. **Electronic Literature: New Horizons for the Literary**. Indiana, Estados Unidos: UniversityofNotreDame, 2008.

KIRCHOF, Edgar Roberto. Como ler os textos literários na era da cultura digital?. **Estudos de literatura brasileira contemporânea**, Brasília, n. 47, p. 203-228, jan./jun. 2016.

_____. Desafios para o ensino da literatura digital. **Revista da Anpoll**, Florianópolis, n. 35, p. 127-142, jul./dez. 2013.

_____. A poética do concretismo: Europa e Brasil . _____.In: KIRCHOF, Edgar Roberto. **Novos horizontes para a teoria da literatura e das mídias: concretismo, ciberliteratura e intermedialidade**. Canoas: Ed. ULBRA. 2012. p. 47-69.

KIRCHOF, Edgar Roberto; ASSUMPCÃO, Simone Souza. O ciberleitor infanto-juvenil: identidade e literatura digital. **Signo**, UNISC. Online, v. 36, p. 176-194, 2011.

LANDOW, George P. **Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization**. 3 ed. Estados Unidos: The Johns Hopkins University, 2006. 436 p.

LUTZ, Theo. Textos Estocásticos. In. _____ KIRCHOF, Edgar Roberto. **Novos horizontes para a teoria da literatura e das mídias: concretismo, ciberliteratura e intermedialidade**. Canoas: Ed. ULBRA. 2012. p. 41-45.

MELO E CASTRO, E. M. Agoridade na poesia em língua portuguesa: alguns casos. In. _____ KIRCHOF, Edgar Roberto. **Novos horizontes para a teoria da literatura e das mídias: concretismo, ciberliteratura e intermedialidade**. Canoas: Ed. ULBRA. 2012. p. 71-88.

WALTHER, Elisabeth. Max Bense e a cibernética. In. _____ KIRCHOF, Edgar Roberto. **Novos horizontes para a teoria da literatura e das mídias: concretismo, ciberliteratura e intermedialidade**. Canoas: Ed. ULBRA. 2012. p. 37-40.