

LITERATURA EM MEIO DIGITAL: CULTURA CODIFICADA E “TRANS-RACIONALIDADE”

Enrique V. Nuesch*

RESUMO: Propomos que a literatura em meio digital contemporânea possui uma dimensão que chamamos de “trans-racional”, constituída pela codificação cultural de uma imagem corporal do leitor na mesma materialidade com que se produzem objetos em meio digital. Para isso, visitamos teóricos que analisam como se constroem objetos tecnológicos e digitais e como se recebem desde uma perspectiva fenomenológica. Concluimos que a codificação cultural do corpo no meio digital torna-se ponto de partida para que autores exerçam a sua criatividade.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura digital. Cultura digital. Objeto digital. Codificação. Leitor.

Introdução

Já são conhecidas e célebres as reflexões de Borges sobre a escrita, o livro e a leitura, dispersas ao longo de sua obra, e talvez todas conectadas por uma imagem que lhes forma a cifra, a da biblioteca caleidoscópica e semovente de Babel. Entre tantas dessas reflexões, encontra-se a voz de seu narrador especulando sobre o instante em que a leitura deixa de ser um gesto oral e passa a ser uma incorporação silenciosa do que comunicam as páginas sobre as que se arrastram dedos e olhos, instante que faz recair sob o registro confessional de um Santo Agostinho que espiara seu mestre, Santo Ambrósio, em pleno ato da leitura:

a fines del siglo IV se inició el proceso mental que, a la vuelta de muchas generaciones, culminaría en el predominio de la palabra escrita sobre la hablada, de la pluma sobre la voz. Un admirable azar ha querido que un escritor fijara el instante (apenas exagero al llamarlo instante) en que tuvo principio el vasto Proceso. Cuenta San Agustín, en el libro seis de las Confesiones: "Cuando Ambrosio leía, pasaba la vista sobre las páginas penetrando su alma, en el sentido, sin proferir una palabra ni mover la lengua". [...] San Agustín fue discípulo de San Ambrosio, obispo de Milán, hacia el año 384; trece años después, en Numidia, redactó sus Confesiones y aún lo inquietaba aquel singular espectáculo: un hombre en una habitación, con un libro, leyendo sin articular las palabras (BORGES, 1974, p. 714).

* Universidade Estadual do Paraná / Universidade Estadual de Londrina, Paraná, Brasil. Imeio: enrique_nuesch@yahoo.com.br



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons.

Pareceu ao narrador de Borges que este instante selava o destino da leitura enquanto ato silencioso, dispensando o leitor, a não ser a convite, da intrusão e da escuta dos circundantes e, se de fato considerarmos todo o código implicado na oratória antiga, talvez de toda uma postura corporal dada sob a instrução da *actio* retórica no contexto do *quadrivium*. Marca-se, pois, uma transformação de postura e de relação do leitor com o escrito, o que não deixa de se articular com outras transformações, da tábua ao pergaminho, do pergaminho ao rolo, do rolo ao códex, que, igualmente haver-se-ão acompanhado de mudanças de posição, de uso das mãos, de ver e de sentir o contato com o suporte sobre o qual se acede ao pensamento codificado por outrem ou por si mesmo.

O que tratamos de colocar com este proêmio junto a Borges é que talvez deva-se pensar, novamente, que um modo de registrar o produto do fazer intelectual e artístico determina, também, o modo de aceder ao produto, uma postura, uma maneira de manipular, de experimentar o registro enquanto matéria que afeta os sentidos. O caso que nos interessa aqui, da literatura em meio digital, talvez hoje seja um dos mais evidentes. Se como descrição mínima dos contornos da literatura em meio digital aceitarmos as palavras de Katherine Hayles, segundo a qual “Electronic literature, generally considered to exclude print literature that has been digitized, is by contrast 'digital born', a first-generation digital object created on a computer and (usually) meant to be read on a computer” (HAYLES, 2008, p.3), basta lembrarmos da diferença entre as ditas “primeiras” obras e as que lemos hoje para apontarmos para a mudança radical que se opera na postura do leitor. “Love Letter Generator” (1953), “Stochastic Texts” (1959), “The IBM poem” (1966) e “Conceptual Typewriter” (1970), para mencionar poemas das duas primeiras décadas, têm em comum a característica de terem originalmente sido legíveis em computadores institucionais (não pessoais) ou em exposição de arte/tecnologia (no caso do último), de dependerem exclusivamente da palavra enquanto meio central de expressão, além de, exceto o último, terem o resultado final visível, ainda, na forma da impressão em papel, o que os coloca no limite da definição de Hayles. Por sua vez, qualquer exemplo que se tome do que se produziu nos últimos dez anos, por

exemplo, das coleções da Electronic Literature Organization, são lidos em computadores pessoais já amplamente acessíveis, mesmo em países em desenvolvimento. O contraste que fazemos apenas lembra do fato óbvio do andar paralelo entre a marcha do desenvolvimento/difusão tecnológica e o surgimento de novas formas e maneiras de ler as obras. No entanto, à obviedade do fato, acreditamos, subjaz a questão que queremos explorar neste artigo: tal mudança, bem pensada, traz à tona uma “trans-racionalidade” da literatura em meio digital contemporânea, que pode não cobrir a totalidade da produção, mas pelo menos se exhibe e se coloca enquanto problema sobre o qual refletir. Como se conforma uma tal “trans-racionalidade” e quais consequências traz para o entendimento do que é a literatura em meio digital contemporânea e, portanto, a própria literatura contemporânea, é o que iremos inquirir no arrazoado que ora apresentamos.

A refuncionalização do objeto tecnológico

Uma primeira aproximação ao problema pode fazer-se considerando a forma com que se compõe aquilo a que Baudrillard (1968) chamou de “objeto tecnológico”. Ora, os objetos tecnológicos, por exemplo, o automóvel, a máquina de escrever ou o computador, apresentam-se ao seu usuário, nesta perspectiva, basicamente com duas séries de características, a primeira é totalmente visível e a segunda é oculta, por assim denominá-las. A primeira série é aquilo a que Baudrillard chamou de aspectos “inessenciais”, aqueles que são objeto de um estudo psicológico e sociológico, como os desejos e motivações que determinam a escolha de um determinado objeto tecnológico em função de sua aparência, afirmação social de sua posse, sua personalização; a segunda série remete aos aspectos “essenciais”, aqueles que são objeto de um estudo técnico, como a forma de funcionamento do objeto, que mecanismos são empregados para que possam realizar as tarefas/funções para que foram idealizados, quais desses mecanismos são uma inovação técnica e quais são desenvolvimentos ou herdeiros de estados da técnica anteriores, como se estruturam no objeto para torná-lo o que é. Assim, considerando o objeto tecnológico como um todo, seu estudo há de remeter de uma série à outra, do “inessencial” ao “essencial”, trazendo à tona o fato de que, por trás das

características que determinam o objeto tecnológico em sua forma aparente enquanto item de consumo (e inclusive em sua significação dentro de um imaginário tecnológico, por exemplo, nas narrativas de uma pós-utopia apocalíptica povoada de ciborgues ou uma humanidade escravizada pela máquina), está uma “língua” da técnica a estruturá-lo em sua funcionalidade e capacidades:

En toute rigueur, ce qui arrive à l'objet dans le domaine technologique est essentiel, ce qui lui arrive dans le domaine psychologique ou sociologique des besoins et des pratiques est inessentiel. Nous sommes continuellement renvoyés par le discours psychologique et sociologique sur l'objet à un niveau plus cohérent, sans rapport au discours individuel ou collectif, et qui serait celui d'une langue technologique. C'est à partir de cette langue, de cette cohérence du modèle technique que peut se comprendre ce qui arrive aux objets par le fait d'être produits et consommés, possédés et personnalisés (BAUDRILLARD, 1968. p.9-10).

Uma tal “língua”, por analogia ao sistema da língua, teria igualmente os seus fonemas e monemas, que denominar-se-iam “tecnemas”, sendo, então, a história dos objetos tecnológicos a história das suas transformações e rearranjos nas sua “realização” em “falas” que são os objetos tecnológicos concretos, com as suas determinações “inessências”, as quais, se seguirmos a analogia de Baudrillard, poderiam corresponder-se com as variações “diatópicas”, “diastráticas” etc.:

nous sommes là au niveau d'une langue, et on pourrait, par analogie avec les phénomènes de la linguistique, appeler «technèmes» ces éléments techniques simples — différents des objets réels — sur le jeu desquels se fonde l'évolution technologique. A ce niveau il est possible d'envisager une technologie structurale qui étudie l'organisation concrète de ces technèmes en objets techniques plus complexes, leur syntaxe au sein d'ensembles techniques simples — différents des objets réels— ques de sens entre ces divers objets et ensembles (BAUDRILLARD, 1968, p.12).

Agora, bem, sucede que, comumente, a série do “inessencial”, que poderia parecer completamente determinada pela do “essencial”, refluí sobre esta, interferindo no mesmo nível sistêmico do objeto tecnológico (eis onde a analogia com a língua termina, de acordo com o autor). É assim que, no sistema dos objetos, podem surgir redundâncias, arranjos, combinações e pulverização de funções em objetos diversos, que, do ponto de vista da técnica, podem ser até contraproducentes, mas perfeitamente plenas de sentido no nível psicossocial. Em outras palavras, o objeto

tecnológico pode vir a ter o nível “tecnemático” influenciado pela sua existência também enquanto objeto cultural:

les connotations formelles et techniques s'ajoutant à l'incohérence fonctionnelle, c'est tout le système des besoins — socialisés ou inconscients, culturels ou pratiques — tout un système vécu inessentiel qui vient refluer sur l'ordre technique essentiel et compromettre le statut objectif de l'objet (BAUDRILLARD, 1968, p.14).

Desta forma, para além de pensar em consequências referentes ao sentido técnico dos objetos tecnológicos, pode-se pensar também que essa abertura do nível tecnemático permite uma sorte de inovação funcional, na medida em que torna-o suscetível a investimentos de ordem cultural. Se olharmos para o computador pessoal em sua história recente, vê-se que os “protetores de tela” (ou *screensavers*) surgiram nos anos 70 com uma simples função: evitar que o fósforo da tela queimasse por causa da projeção dos raios catódicos nos mesmos pontos por tempo constante; e se pensada a função do computador no ambiente laboral (indústria e academia) em que surge a sua aplicação, vê-se que o procedimento trata-se de uma economia de recursos em momento em que o computador não está sendo utilizado (BUCKHOUSE e FALKENBERG, 2000). Do ponto de vista puramente técnico, o lógico era que a máquina fosse programada para deter a projeção de imagem após algum tempo sem receber *inputs* do usuário. No entanto, no fim dos anos 80, porquanto as máquinas da época já possuíam uma razoável capacidade de progamação visual e, portanto, de produção gráfica (isto, claro, em comparação com as máquinas dos anos 70), alguns programadores pensaram que esse momento de inatividade da máquina poderia ser “preenchido” com algum senso estético. Tecnicamente, para não acontecer a queima do fósforo, bastava com que não houvesse raios projetados sempre sobre o mesmo local, e foi então que programadores como Ian MacDonald e Bill Stewart tiveram a ideia ocupar o espaço de inatividade com padrões visuais, primeiro, com imagens em formatos fixos, movendose sobre o fundo escuro, depois imagens mutáveis (SOFTWARE DYNAMICS, 2015). Em meados dos anos 90 começou-se a pensar que disto alguma espécie de arte poderia surgir, e no ano 2000 acontece a primeira exibição artística de “protetores de tela”, intitulada “Refresh: The Art of the Screensaver”,

organizada pelo ArtMuseum.net (BUCKHOUSE e FALKENBERG, 2000). Em um artigo do *New York Times* da época, o organizador da exibição afirma que no ambiente corporativo, “the only window out is your computer screen, and the only thing on your computer screen is poetically impoverished. My hope was to bring some small moment of art to the desktop” (BUCKHOUSE apud MIRAPPAUL, 2000). Vê-se, assim, que o refluxo do nível cultural sobre o “tecnemático” pode ser fonte de criação artística e refuncionalização do objeto tecnológico.

Do objeto tecnológico à manipulação do objeto cultural-digital

Particularmente, o computador pessoal em sua forma contemporânea pode ser visto como um objeto tecnológico em “camadas”, na medida em que sobre a base, digamos, mais “puramente tecnemática”, a do *hardware*, sobrepõem-se diversas linguagens ascendentemente sucessivas em direção da “superfície” (aquilo que o usuário comum vê), cada vez mais abertas ao refluxo do nível cultural. Grosso modo, poder-se-ia especificar em uma sequência que vai da linguagem de máquina (ou de “baixo nível”) às linguagens *assembly*, às linguagens de “alto nível” (como C++, Java, Pascal, Python, Action Script etc.) e ao que enquanto usuários comuns encontramos na forma de “aplicativos”, “programas”, com os quais interagimos diretamente na superfície fenomênica do monitor. É nesta camada superficial onde se fazem sentir efeitos como a “liberdade” de “personalizar” as coisas, como exibição de menús, cores, formas de exibição de arquivos etc. No entanto, isto, tal como podemos pensar junto a Baudrillard, não quer dizer que sobre camadas mais profundas não incidam os refluxos do nível cultural, já o instanciamos com o exemplo dos “protetores de tela”. Podemos encontrar na reflexão crítica sobre o meio digital e também na literatura em meio digital contemporânea alguns exemplos que nos fazem lembrar que, de alguma forma, à suposta liberdade de ação colocada pela “interatividade” subjazem determinações culturais insuspeitas a nós enquanto usuários comuns. Mark Marino (2006) propõe que se leiam os códigos subjacentes àquilo que vemos no monitor ao modo como se decupam discursos:

I would like to propose that we no longer speak of the code as a text in

metaphorical terms, but that we begin to analyze and explicate code as a text, as a sign system with its own rhetoric, as verbal communication that possesses significance in excess of its functional utility. [...] In effect, I am proposing that we can read and explicate code the way we might explicate a work of literature in a new field of inquiry that I call Critical Code Studies (CCS) (MARINO, 2006).

Como exemplo de aplicação da proposta de Marino, pode-se olhar o trabalho de Mark Sample (2011), “Criminal Code: The Procedural Logic of Crime in Videogames”, que o autor levou à convenção da Modern Language Association acontecida em 2011. Este examina os códigos que determinam o desenvolvimento da trama do jogo em função das escolhas do jogador e entre os arquivos escritos em linguagem C++, encontra comentários do programador acerca da exclusão de acidentes aéreos da trama e, portanto, da programação, em função dos eventos de 11 de setembro de 2001.

Fig. 1 – Trecho do arquivo “disaster.cpp”, de Micropolis. Em Sample (2011).



```
disaster.cpp

if (!getRandom(DisChance[x])) {
    switch (getRandom(8)) {
        case 0:
        case 1:
            setFire(); // 2/9 chance a fire breaks out
            break;

        case 2:
        case 3:
            makeFlood(); // 2/9 chance for a flood
            break;

        case 4:
            // 1/9 chance nothing happens (was airplane crash,
            // which EA removed after 9/11, and requested it be
            // removed from this code)
            break;
    }
}
```

Da mesma forma, pela via poética, pode-se pensar em autores como Allan Sondheim, Talen Memmott e, no Brasil, Gisele Beiguelman, que trabalham a sua poesia de forma a expor os códigos de programação com as quais as mesmas se fazem e se dão a ver, em um tipo de composição chamada “codework”:

it is a form of electronic literary work in which the protocols and structural aspects of the supporting technology, from which, to which the work is applied are explored and exposed within the body of the text” (MEMMOTT, 2011, p.35).

O que tais procedimentos sugerem é que sob a superfície do que vemos há uma codificação que a antecede e determina, inclusive, no sentido de haver uma codificação cultural em ação na mesma codificação informática. Como aponta Lev Manovich, pelo fato de a cultura ter-se nas últimas décadas codificado digitalmente, o computador já não é apenas um objeto tecnológico com o qual nos relacionamos enquanto artefato. Não estamos mais em uma “interface” em que se trata de tornar mais palatável e intuitivo o uso *do* computador, este se tornou uma interface com a cultura, transformou-se em uma de série interfaces culturais:

As distribution of all forms of culture becomes computer-based, we are increasingly 'interfacing' to predominantly cultural data: texts, photographs, films, music, virtual environments. In short, we are no longer interfacing to a computer but to culture encoded in digital form. I will use the term 'cultural interfaces' to describe human-computer-culture interface: the ways in which computers present and allows us to interact with cultural data (MANOVICH, 2001, p. 80).

O que coloca a questão de uma possível redução da multiplicidade da cultura. É certo que a *vulgata* dos tempos correntes em relação à conectividade do mundo informatizado reza que temos acesso, potencialmente, à informação e à cultura de todas as partes do globo, no entanto, deve-se pensar também que a “codificação digital da cultura” diz respeito às formas que emergem já em ambiente digital, por exemplo, a literatura em meio digital, lembrando ao nosso leitor as palavras de Hayles citadas antes, “digital born', a first-generation digital object created on a computer”. Se o refluxo do nível cultural para o nível “tecnemático” pode ter o efeito de abrir o objeto tecnológico à criatividade, ele pode, de certa forma, também enrijecê-lo, e agora não por uma necessidade técnica absoluta. Seja por inércia ou deliberadamente, o fato é que determinados códigos culturais se enraízam na mesma estrutura do funcionamento do computador, tanto em nível de *hardware* como de *software*, o que redundando no estabelecimento de padrões, em princípio, incontornáveis, mas, certamente não muito questionados:

This encoding is consistent with the overall trajectory driving the computerization of culture since the 1940's, that being the automation of all

cultural operations. This automation gradually moves from basic to more complex operations: from image processing and spell checking to software-generated characters, 3D worlds, and Web Sites. The side effect of this automation is that once particular cultural codes are implemented in low-level software and hardware, they are no longer seen as choices but as unquestionable defaults (MANOVICH, 2001, p. 91).

Isto quer dizer que, com a codificação do próprio computador enquanto interface cultural, limitantes, tanto do processo de recepção de objetos digitais-culturais, como de sua produção, podem ser introduzidos de uma forma naturalizada, de modo que as trocas se dão dentro de uma lógica da “seleção”, a qual não deixa de ser uma espécie de controle. O autor exemplifica a tendência citando o caso da programação do *Photoshop*:

what was a set of social and economic practices and conventions now became encoded in the software itself. The result is a new form of control, soft but powerful. Although software does not directly prevent its users from creating from scratch, its design on every level makes it "natural" to follow a different logic: that of selection (MANOVICH, 2001, p. 124-5).

Eis pelo menos uma das razões, julgamos, de existir uma vasta literatura de técnicas aplicadas ao desenvolvimento do que na indústria da informática se chama de “experiência do usuário” (*user experience*): talvez haja uma certa imagem do corpo do usuário, com expectativas quanto a comportamentos e modos de agir e sentir, que se projete juntamente com a codificação cultural. Basta examinar a bibliografia usada para elaborar um manual recente sobre assunto, de autoria de Borsci et al (2014), para notar quanto estudo tem-se dedicado ao tema e, interessante, o quanto se consideram balizas psicomotoras/cognitivas e culturais na elaboração de critérios de usabilidade e acessibilidade. No manual de Borsci et al., lê-se, por exemplo, como uma “psicotecnologia” deve ser levada em conta:

We believe that the psychotechnology is both a medium of systems of symbols — which are organized by rules, restrictions, and knowledge possibilities that force users to a cognitive and cultural modification and adaptation (Miesenberger et al., 2012) — and a way to guide users to a cognitive and cultural readaptation of the environment system (BORSCI et al., 2014, p.98).

É certo que a intenção destes estudos é, se formos otimistas, sempre a de facilitar o

uso da tecnologia informática, amparados com o que há de melhor em termos de ciências cognitivas; mas se considerarmos a perspectiva de Manovich, pelo lado de uma história da inserção cultural do computador enquanto consituente de uma verdadeira interface cultural, tais estudos entram no jogo em um momento já avançado, quando diversas questões da digitalização da cultura já estão em andamento e, portanto, com as melhores intenções, há de contribuir para o processo de naturalização de códigos culturais em um momento da história em que já está em curso toda uma cultura digital, com seus processos de produção e recepção de objetos culturais-digitais.

Nesse sentido, parece-nos que tal estado de coisas vem a criar verdadeiras “hexeis” nos modos de relacionar-se com dita cultura digital e seus objetos culturais-digitais. Se pensarmos o sentido que “hexis” tem para Bourdieu, podemos lembrar que, dentre as tantas formulações que ele fez, afirmou também: “body hexis speaks directly to the motor function, in the form of a pattern of postures that is both individual and systematic, being bound up with a whole system of objects, and charged with a host of special meanings and values” (BOURDIEU, 1992, p.74), o que, acerca da situação da codificação cultural padronizada do meio digital colocada por Manovich, enquanto este meio tornou-se uma interface cultural de alcance global, faz pensar em uma distribuição de igual alcance na formação de “hexeis” na relação dos receptores com os objetos digitais-culturais. Interessantemente, como afirmam Butler (1996, p.32), Robbins (2000, p.74) e o mesmo Bourdieu (1989, p.62), na construção do conceito de “habitus/hexis”, o último encontrou entre seus pontos de partida as posições do fenomenólogo Maurice Merleau-Ponty acerca de como se conformam hábitos corporais de percepção e motricidade. Sem alongarnos demasiado explorando o pensamento deste filósofo, podemos dizer que ele fez, ainda na década de 40, distinções bastante significativas para se entender hoje o modo como se dá a relação do usuário com o meio digital, que foram bem trabalhadas, nesse sentido, em uma série de ponderações acerca da arte digital, por Mark Hansen (2006). Basicamente, uma descrição do comportamento humano precisa distinguir o corpo “objetivo”, enquanto organismo biológico, do corpo “fenomenal” (também chamado de corpo “próprio”), enquanto a vivência do corpo no

mundo, a qual possui, além de uma esfera de ação em relação ao mundo material, uma esfera cultural e linguística. Isto quer dizer que o modo como percebemos as coisas e nosso ir em direção delas carrega consigo já um modo de ação determinado pela forma como nosso corpo “fenomenal” se relaciona com elas, ou seja, temos um “esquema corporal” pelo qual sabemos, ainda que intuitivamente, quais são as possibilidades de ação, a posição de nossos membros, o nosso corpo como um todo (MERLEAU-PONTY, 1945, p. 114). Nossa tomada de consciência do mundo, antes de dar-se na forma de um “eu penso que”, dá-se na forma de um “eu posso” (MERLEAU-PONTY 1945: 160). Agora, ainda que este “esquema corporal” seja a forma como orientamos a nossa ação no mundo, ele não é fixado de uma vez por todas, ele é plástico, na medida em que se forma pelo hábito e na medida em que pode se adaptar a situações em que o corpo “objetivo” se vê atingido pela perda de alguma capacidade biológica (uma amputação, ou cegueira, por exemplo) ou adquire uma nova capacidade. Assim, o cego, quando tateia com a sua bengala está “objetivamente” usando um instrumento, mas, de fato, seu corpo “fenomenal” incorporou a bengala a seu “esquema corporal” e a seu modo de perceber e situar-se no mundo material; da mesma maneira, quando conseguimos distinguir as cores, é um outro estilo de visão que se inaugura em nós, novas distinções do entorno material se fazem, e o “esquema corporal” se enriquece e reorganiza (MERLEAU-PONTY, 1945, p. 179). *Mutatis mutandis*, a incorporação do computador aos nossos hábitos e a digitalização da cultura, com sua produção de objetos culturais-digitais a serem percebidos, manipulados e sentidos em meio digital, colocou-nos em contato com um novo aspecto do mundo a ser experimentado por meio do computador, com suas interfaces, periféricos etc. Como afirma Cuomo,

gli ipermedia creano, appunto, 'ambienti di vita'. Tendono a produrre una 'seconda natura' tecnologica sempre più inestricabilmente connessa alla 'prima natura', tanto da strutturare non un 'tecno-mondo', come a volte erroneamente si dice, ma una pluralità interconnessa di microambienti info-vitali sempre più complessie sempre più autonomizzati (CUOMO, 2007).

Ora, assim como dizia Merleau-Ponty acerca da reconfiguração da relação do corpo com o mundo na capacidade de distinguir as cores, quando passamos a experimentar vivências em meio digital, outras reconfigurações a partir daí hão de

dar-se, em relação aos diversos “micro-ambientes info-vitais” de que fala Cuomo; “objetivamente” sempre se fala em “uso” de máquinas, mas, como diz Merleau-Ponty, antes importa a experiência pelo corpo “fenomenal”, as relações que se configuram entre este e o mundo percebido:

Ce n'est jamais notre corps objectif que nous mouvons, mais notre corps phénoménal, et cela sans mystère puisque c'est notre corps déjà, comme puissance de telles et telles régions du monde, qui se levait vers les objets à saisir et qui les percevait” (MERLEAU-PONTY, 1945, p.122)

Entendendo-se, aqui, que as “regiões do mundo” e “objetos a tomar” dão-se pela experiência nos “ambientes” que se abriram pelo meio digital.

Se pensarmos face a isso as questões levantadas há pouco, acerca da codificação cultural do computador e dos objetos culturais-digitais, pode-se vislumbrar como, diante destes objetos, o seu modo de acesso, percepção e manipulação podem vir a ser determinados por uma padrozinagem do computador enquanto interface cultural de alcance global: é um “esquema corporal” que se distribui globalmente enquanto forma de orientação no meio digital e de relacionar-se com os objetos culturais-digitais que nele se encontram; por essa razão, especulávamos, talvez haja uma “imagem do corpo” (entendido enquanto corpo “fenomenal”) que se projeta juntamente com a codificação cultural do computador como descrita por Manovich. Como já mencionamos há pouco, é possível que uma tal padronização se dê, maiormente, em função de garantir acessibilidade e universalidade aos modos de se relacionar motora e cognitivamente com o meio digital; porém, não é implausível, ou pelo menos não deve ser descartado como uma forma de paranoia, que possa haver também algo de um determinante talvez mais político-econômico:

Qualquer forma de codificação cultural, cada formalização das intenções, não é apenas um instrumento antropogenético de significação, não se limita a ser uma ferramenta social de sociabilidade, não é só uma alavanca para participar à vida democrática, mas é também uma competência que predefine as formas dessa mesma participação, hierarquizando-as (BALDI, 2013, p. 570).

Sem julgar aqui a questão, e muito menos diminuir-lhe a importância, quiséramos,

por nosso lado, pensar em um lado, por assim dizê-lo, positivo do problema, que corresponde ao que anunciamos acima como uma “trans-racionalidade” na literatura em meio digital.

A “trans-racionalidade” da literatura em meio digital

Se, como dizia Bourdieu logo acima, uma “hélix” corporal engaja-nos em um sistema de objetos, tal sistematicidade pode também ser o lugar de um solo comum para a comunicação, a qual, no caso do meio digital, dentro da perspectiva em que o abordamos até agora, pode dar-se pela posse de um mesmo “esquema corporal” de partida para o encontro com os objetos culturais-digitais, como o são as obras literárias em meio digital. Nesse sentido, compartilham-se modos de perceber e todo um aspecto gestual do encontro com tais objetos. O mesmo Merleau-Ponty falava-nos de um aspecto gestual, que se faz presente na expressão de significações em geral, para aquém de ser uma expressão propriamente linguística, aspecto antes ancorado no fato de que projetamos e investimos de significação os objetos de nosso entorno:

Le geste phonétique réalise, pour le sujet parlant et pour ceux qui l'écoutent, une certaine structuration de l'expérience, une certaine modulation de l'existence, exactement comme un comportement de mon corps investit pour moi et pour autrui les objets qui m'entourent d'une certaine signification (MERLEAU-PONTY, 1945, p.225)

Ora, o fato de a literatura em meio digital ter, entre seus meios de expressão, a multimídia que hoje a tecnologia tornou possível, faz dela, à diferença do que apontamos acerca do momento de suas primeiras manifestações, o lugar de uma comunicação que apela a instâncias mais corporais, “ligeiras presenças diretas do corpo nos utensílios de interatividade (sobretudo mouse e teclado), nessas sutis presenças virtuais ou a distância de nosso corpo no cursor que se move” (SANTOS, 2006), invocando sentidos táteis e motores do corpo “fenomenal” implicado pelo acoplamento entre leitor e computador, orientando-se, assim, a uma tendência que Ridgway e Stern (2008) apontam na arte digital contemporânea, a de postular uma nova centralidade do corpo:

Body and image mediate one another, and the locus of perception is between and of the two. Media convergence under digitality, thus, increases rather than decreases the centrality of the body” (RIDGWAY e STERN, 2008, p. 124).

Ao assim fazê-lo é que se abre o espaço para o aspecto “trans-racional”, que comunica significações no solo comum de um corpo partilhado por meio da codificação cultural do meio digital. Quando Roberto Simanowski (2011) trata de dar mais uma volta ao parafuso da definição de literatura em meio digital, insta a diferenciar o sentido de “digital” entre o que é “semiótico” e o que é “tecnológico”. A língua, por exemplo, é semioticamente digital, no sentido de que sua expressão se compõe de signos discretos, o que não torna, por exemplo, um soneto de Pablo Neruda salvo em um documento no formato *pdf* mais próximo de ser um “poema digital”. Uma verdadeira remediação “digital” do poema, no sentido de torná-lo um “poema digital” também em sentido tecnológico, seria incorporá-lo à lógica das possibilidades que o meio digital coloca de trabalhar os signos linguísticos, semioticamente “digitais”, com signos não-discretos, implicando, assim, em contrapartida, também a incorporação do próprio processo de leitura à lógica do meio digital:

The characterization of the term digital literature therefore points to the technological and not to the semiotic notion of the medium. The result of this characterization is a shift from linguistic hermeneutics to a hermeneutics of intermedial, interactive, and performative signs. It is not just the meaning of a word that is at stake, but also the meaning of the performance of this word on the monitor that may be triggered by the reader's action (SIMANOWSKI, 2011, p.32-3).

Ora, se o significado de uma palavra, por definição, é determinado pelo sistema da língua de que ela provém, qual seria o sistema de onde proviria o significado da “performance da palavra no monitor que pode ser engatilhado pelo leitor”? Parece-nos que seria, justamente, do aspecto “trans-racional” que se comunica através da configuração de uma sensibilidade codificada no meio digital e que é capaz de atravessar instâncias de recepção do texto literário sem depender de aspectos culturais localizados. Pode-se pensar, assim, na razão pela qual é possível agrupar

em uma coleção como a elaborada pela Electronic Literature Organization obras produzidas por autores das mais diversas nacionalidades, tantas delas em línguas diferentes e, inclusive, algumas feitas em cooperação de autores de nacionalidades diferentes. É certo que muitas das obras ali presentes têm o seu conteúdo linguístico em língua inglesa, mas o fato, a nosso ver mais notável, é que todas apresentam uma operabilidade que sobrepassa os aspectos idiomáticos. Uma operabilidade que se faz, afirmariamos com Alckmar Luiz dos Santos (2013), enquanto uma “retórica do meio digital”, que ainda exigira um estudo mais detido. De todas maneiras, uma retórica referente ao modo como se ocupa corporal e gestualmente o espaço do meio digital, e não uma taxonomia referente a figuras de linguagem em sentido estrito, retórica, por fim, acerca de como as obras operam a transformação do espaço culturalmente codificado do meio digital em um espaço expressivo, para aquém do idioma em particular de onde fala o eu lírico/narrador estruturado na obra e em que os leitores as recebem. Finalizando a introdução a seu livro acerca de poesia contemporânea anglófona, Nerys Williams (2011) afirma que o seu volume tratou de prover um instantâneo das “enabling continuities, the elements both of specific difference and of commonality, the ‘vulgar tongue’ which individuals refine according to their light, but also according to its own blazing lights” (Williams, 2011, p.21); ora, cremos que, em um mesmo sentido, agora transcendendo regiões idiomáticas, a literatura em meio digital contemporânea encontra a sua língua vulgar na operabilidade dada pela codificação cultural do meio digital.

Perguntemo-nos pelo que torna uma obra como *Loss of grasp* (2010), de Serge Bouchardon e Vincent Volckaert capaz de ter o seu conteúdo linguístico em quatro idiomas, acessíveis, como se o menú de um *dvd* fosse, em execuções separadas. Em cada uma delas, muda apenas o idioma, restando os demais elementos da obra intactos. Por conta de apresentar, em um e outro “capítulo”, porções longas de texto, certamente o domínio de pelo menos um dos idiomas deve ser necessário para explorar todas as significações em profundidade; e, no entanto, fica pendendo a questão fulcral: por que não há pelo menos uma alteração mínima dos elementos não-linguísticos em função das diversas traduções? Fossem os matizes semânticos de cada língua sobredeterminantes para a economia da obra, por certo deveria

haver tais alterações, tal como alguns letrismos são intradutíveis de uma língua a outra, em função das letras com que se escrevem as palavras a fazerem o jogo imagético/sonoro em cada uma das línguas (neste caso, recorre-se à “transcrição”, como a propuseram nossos concretistas). Parece-nos que há uma dimensão da obra que ganha sentido por meio dos elementos linguísticos, mas que se expressa também com alguma independência deles, por vezes quase total independência, como no “capítulo” primeiro, no qual o leitor compõe melodias pela exploração com o *mouse* de círculos em cores, o quinto, em que se trata de distorcer a nossa própria imagem enviada pela *webcam*, e ainda o sexto, em que se deve escrever um texto, mas na medida em que o digitamos ele se transforma no texto que a obra havia programado para aparecer. Mesmo nesse último caso, em que o leitor é instado a escrever (por tanto, a dar *input* linguístico), se lembrarmos do dito por Simanowski acima, está em jogo a performance da palavra, o modificar-se dos signos linguísticos, antes daquilo que propriamente eles significam. Interessantemente, acerca do problema da codificação cultural do meio digital, esta obra ainda tem bastante a dizer, pelo fato de tematizar justamente a perda de controle que os hábitos da vida ligada à conexão com o ciberespaço, balizada pelos padrões de codificação do meio digital, normalmente tinham por garantidos: que a imagem enviada via *webcam* ao nosso interlocutor seja fiel à que vemos em nosso monitor, que a mensagem de texto enviada seja exatamente a que digitamos, quer dizer, que as capacidades do “esquema corporal” de nosso corpo “fenomenal” se exerçam de acordo a como estamos acostumados.

Se olharmos agora para *New Word Order: Basra* (2003), de Sandy Baldwin, a obra se engaja na longínqua tradição, por assim chamá-la, dos “MODS”, as modificações de *videogames*. “Longínqua”, é claro, considerando a linha do tempo da existência de *videogames*, que não vai muito além dos anos 60. A “base” da obra é o jogo “Half Life” (1998), cuja trama situa o jogador em combates armados. Agora, o fato de apropriar-se de tal tradição diz bastante sobre a “trans-racionalidade” da obra. Como ela retoma a linha dos *first person shooter*, há uma postura já inscrita no modo como o “esquema corporal” se dirige ao ambiente circundante, no qual encontra palavras suspensas e frases no ar ou apoiadas no chão, para as quais a única ação possível

é a destruição, o que implicará, de todos modos, uma “performance” das palavras, novamente. Assim, apesar destas estarem em inglês, o que a princípio poderia restringir a obra a um contexto anglófono, a performance das palavras e o “eu posso” do corpo “fenomenal” são comunicados por meio da “hexis” inscrita na codificação cultural do ambiente criado pela obra.

Lembrando ainda em algo na linha de *New Word Order*, pode-se pensar, mais recentemente, em *Dear Esther* (2012), de Daniel Pinchbeck, situado tenuemente entre o *videogame* e a narrativa literária, o qual também retoma as convenções do *first person shooter*, no entanto, construindo um personagem que não atira, não tem inimigos, não salta, não corre, apenas anda em direção do ponto em que cometerá suicídio saltando de uma torre de comunicação. Neste caso, as razões para tal estão ditas na história que se narra pela voz de um monólogo interior e, no entanto, a inevitabilidade do suicídio marca-se no senso de controle sobre o personagem: apenas podemos conduzi-lo em direção da morte, por um caminho que é calculadamente balizado por obstáculos visualmente irrisórios mas efetivamente intrasponíveis pela suspensão das capacidades físicas atribuídas ao corpo que controlamos; sequer a morte em um local que não seja o do suicídio ritualizado na trama é permitida, já que o personagem torna à vida cada vez que uma morte prematura é tentada.

Considerações finais

Se ainda nos perguntássemos de que sistema se sobressairiam as obras literárias em meio digital enquanto falas com uma significação e respondêssemos que é do sistema de codificação do meio digital, de codificação dos objetos culturais-digitais, a próxima pergunta a se fazer seria por como elas poderiam se constituir enquanto usos criativos do sistema, como construiriam “discursos” que viessem a propor recombinações inovadoras e rupturas a partir dos elementos e regras do próprio sistema. Talvez uma das respostas seria pela via de desautomatizações das “hexeis” codificadas nas corporeidades do leitor que passaram a instaurar-se na medida em que nossos sentidos foram sendo incorporados pelo hábito cotidiano de engajar-se

com o meio digital. Como afirma Davin Heckman (2011), tratando de retomar posições de Jakobson,

if the literary has Jakobson's violence within its folds, then electronic literature might direct this violence towards to the very material within which it is organized. If literature carries within it revolutionary potential, then a work's merit might be measured by the strength of the order it opposes and the wit with which such an opposition is mounted (HECKMAN, 2011, p.5).

A forma como *Loss of grasp*, acima mencionada, retoma os elementos de comunicação que normalmente têm-se ao dispor, automatizados enquanto “ferramentas”, e os reconfigura como verdadeiras perdas de contato com um suposto “real” que é, no fundo, codificação, suspendendo o “toque” (*grasp*) que o corpo codificado teria naturalizado, ou a maneira como *New Word Order* e *Dear Esther* estabelecem um diálogo com as corporeidades *first person shooter* propondo uma outra forma de vivê-las, tais formas de trabalho sobre essa dimensão “trans-racional” que hoje está implícita na relação com o meio digital, alimentando com disposições gestuais, corporais, táteis e móveis o trabalho linguístico (lírico, narrativo, sonoro) dos criadores, dirigindo, como quer Heckman, o próprio sistema de codificação cultural contra a ordem das formas já codificadas, parecem ser um dos caminhos que se assomam.

DIGITAL LITERATURE: ENCODED CULTURE AND “TRANS-RACIONALITY”

ABSTRACT: We propose that contemporary digital literature has a dimension we call “trans-racional”, which is constituted by the cultural encoding of a bodily image of the reader in the very material with which digital objects are produced. For doing so, we pass through authors whom analyze how technological and digital objects are constructed and received from a phenomenological perspective. We conclude that cultural encoding of the body in the digital medium is a starting point for authors to exercise their creativity.

KEYWORDS: Digital Literature. Digital Culture. Digital Object. Encoding. Reader.

Referências

BALDI, Vania. A retórica dos automatismos intuitivos. A lógica autoritária dos intermediários computacionais. In: SILVA, Augusto Soares da. et al. (Orgs).

Comunicação Política e Econômica. Dimensões cognitivas e discursivas. Braga: Aletheia, Publicações da Faculdade de Filosofia da UCP, 2013, p. 569-79.

BAUDRILLARD, Jean. **Le systeme des objets**. Paris: Galimard, 1968.

BORGES, Jorge Luís. Del culto a los libros. In: BORGES, Jorge Luis. **Obras Completas**. v.1. Buenos Aires: Emecé, 1974. p.713-716.

BORSCI, Simone et all. **Computer Systems Experience of Users with and without Disabilities**. An evaluation guide for professionals. New York: Taylor & Francis, 1994.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Tradução de Fernando Tomaz. Rio de Janeiro: Bertrand do Brasil, 1989.

_____. **The Logic of Practice**. Tradução de Richard Nice. California: Stanford University Press, 1992.

BUCKHOUSE, James; FALKENBERG, Merril. **Curatorial statement**. 2000.

Disponível em:

<<http://web.archive.org/web/20010123224100/http://www.artmuseum.net/Refresh/about.html>>. Acesso em: 20 out. 2014.

BUTLER, Judith. Performativity's social magic. In: SCHATZKI, Theodore R; NATTER, Wolfgang (eds.). **The Social and Political Body**. New York: Guilford Press, 1996. p. 29-47.

CUOMO, Vincenzo. Media, interfacce e estetica sperimentale. **Fogli e Parole d'Arte**. Dicembre, 2007. Disponível em: <<http://www.foglidarte.it/archivio2007-2010bis/276-Media,%20interfacce%20e%20estetica%20sperimentale.pdf>>. Acesso em: 3 dez. 2013.

HANSEN, Mark B. N. **Bodies in Code**. New York: Routledge, 2006.

HAYLES, Katherine. **Electronic Literature: New Horizons for the Literary**. Indiana: University of Notre Dame, 2008.

HECKMAN, Davin. Technics and violence in electronic literature. **Culture Machine**, Open Humanities Press, p.1-14, v. 12, 2011. Disponível em:

<<http://www.culturemachine.net/index.php/cm/article/view/435/464>>. Acesso em: 27 fev. 2014.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: M.I.T. Press, 2001.

MARINO, Mark. **Critical Code Studies**. Disponível em:

<<http://electronicbookreview.com/thread/electropoetics/codology>>. 2006. Acesso em: 10 dez. 2014.

MEMMOTT, Talan. **Digital Rhetoric and Poetics**. Signifying strategies in electronic literature. Malmö: Malmö University, 2011.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Phénoménologie de la perception**. Paris: NRF, Gallimard, 1945.

MIRAPPAUL, Matthew. Screen Savers as Artist's Medium. **The New York Times**. New York, 23 nov. 2000. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2000/11/23/technology/screen-savers-as-artists-medium.html>>. Acesso em: 15 out. 2014.

RIDGWAY, Nicole e STERN, Nathaniel. The Implicit Body. In: RICARDO, Francisco (ed.). **Cyberculture and New Media**. Atlanta: Rodopi B.V., 2008. p. 117-155.

ROBBINS, Derek. **Bourdieu and Culture**. California: SAGE Publications, 2000.

SAMPLE, Mark. Criminal Code: The Procedural Logic of Crime in Videogames. Disponível em: <<http://www.samplereality.com/2011/01/14/criminal-code-the-procedural-logic-of-crime-in-videogames/>>. 2011. Acesso em: 10 dez. 2014.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. Palavra e imagem na criação poética digital. In: RETTENMAIER, Miguel; Rösing Tania M.K. (Orgs.). **Questões de leitura no hipertexto**. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2013. p. 15-31.

_____. Escrevendo, lendo, escrevendo. **Texto Digital**, v. 2, n. 1, 2006. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1317>>. Acesso em: 18 mar. 2014.

SIMANOWSKI, Roberto. **Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations**. Minneapolis: University Of Minnesota Press, 2011.

SOFTWARE DYNAMICS. **Screensaver**. Disponível em: <<http://www.sdispace.com/screensaver.html>>. Acesso em: 20 out. 2014.

WILLIAMS, Nerys. **Contemporary Poetry**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011.

Texto recebido em: 28/03/2015.
Texto aceito em: 07/04/2015.