

COIMBRA
2003

Uma cidade viva.

CLIT'02
MAI'03

CIBERSCÓPIO

CIBERLITERATURA

Hipertexto como Metalibro (2003) Manuel Portela

Na obra *Literary Machines* (1982), Theodor Holm Nelson definiu hipertexto como “escrita não-sequencial” e “rede interligada de nós que os leitores podem percorrer de forma não-linear”. A reprodução electrónica e a criação de redes de servidores e de computadores pessoais permitiu criar *scriptoria* digitais em que autores e leitores colaboram na produção de hipertextos e hiperligações, associando formas textuais fora do horizonte definido pela reprodução tipográfica. O desenvolvimento de aplicações gráficas e de processamento de texto diversas permitiu ainda o surgimento de formas específicas de textualidade digital. Neste sistema globalmente caótico com hierarquias locais, o livro como máquina de simulação da realidade foi substituído pelo computador e pelas estruturas textónicas do espaço virtual.

A textualidade digital revela a natureza visual da linguagem que sustenta todas as formas textuais. A existência desta lógica metagráfica, isto é, de uma lógica que liga o conteúdo conceptual e o conteúdo visual dos textos, é um dos aspectos salientes na análise da produção literária electrónica, seja na reedição electrónica de formas bibliográficas, seja na produção *ab initio* de literatura digital. A apresentação de *corpora* complexos e ramificados de manuscritos, por exemplo, mostra a capacidade da tecnologia digital de simular fenómenos textuais de natureza bibliográfica e pictográfica, como se verifica através dos arquivos hipermedia construídos a partir de meados da década de 90. De igual modo, a adopção de aplicações de hiperficção e de hiperpoesia resultou não apenas na transposição de géneros e formas textuais conhecidos para o novo meio, mas na produção de géneros e formas especificamente digitais.

A reflexão que proponho neste texto segue, por assim dizer, dois trajectos cruzados: por um lado, o trajecto definido pela transposição de formas bibliográficas para o meio digital, em particular através de edições electrónicas e de arquivos em linha de obras do património literário passado; por outro lado, o trajecto definido pela utilização dos recursos do ambiente digital (plataformas, aplicações, formatos de ficheiro e outras variáveis computacionais) para a produção literária. Para tornar mais simples seguir o meu argumento, designarei a primeira manifestação de ciberliteratura como *hiperedição*, e a segunda como *hiperescrita*. Uma e outra, como sugiro adiante, parecem convergir naquilo que designo como *metalibro*, isto é, na criação de uma forma que expõe e transcende numa segunda ordem de representação a semiótica particular do código, reconstelando as relações textuais num espaço não coincidente com a ordem bibliográfica.

CLIT'02
MAI'03

Hiperedição

A história literária, os arquivos literários e as noções de texto estão a modificar-se devido aos efeitos combinados do hipertexto e da World Wide Web. A utilização da estrutura de nós e ligações que define o hipertexto altera a ecologia da leitura característica do livro tipográfico. Mesmo que algumas das hierarquias do hipertexto tenham tido origem no sistema de organização e referência interna do códice (secções, capítulos, índice, índice analítico, anotações, *marginalia*, imagens, etc.), o facto de estas se alargarem muito para além das unidades discretas ou quasi-discretas constituídas pelo livro, pelo conjunto de livros e pela biblioteca significa que os modos de produção da coerência disciplinar e das categorias do conhecimento já não coincidem totalmente com as instituições baseadas no códice. A digitalização dos textos e a sua estruturação em hipertexto dissolve quer os limites do livro e dos demais formatos impressos, quer os limites da biblioteca enquanto ordenação das figurações do mundo.

Pensemos, por exemplo, na conectividade entre fontes primárias e secundárias, que se tornou uma característica intrínseca de muitos arquivos literários. Através de tais hiperligações, internas e externas, muitas relações intra- e intertextuais foram formalizadas, tornando explícitas estruturas e recorrências existentes dentro do texto e dentro da cultura do texto. Além disso, a edição electrónica tem enormes consequências para o acesso e para a referência cruzada de todos os materiais que constituem a história literária. A republicação de textos como objectos electrónicos reestrutura o arquivo literário e portanto a percepção da história literária. É o que acontece quando uma hiperedição inclui as múltiplas formas que constituem o arquivo genético da produção e o arquivo social da transmissão e recepção de determinada obra ou conjunto de obras. Por outro lado, a possibilidade de combinar texto e outros media em ambientes hipermedia, que é uma característica essencial da tecnologia digital, contribui para descentralizar a hierarquia linear do texto bibliográfico e reconceptualizar a sua dimensão gráfica.

Para Jerome McGann, a hipertextualidade altera não apenas a representação do passado textual, mas o conhecimento da semiose textual em geral. Por isso, McGann defende a necessidade de se desenvolverem novos instrumentos e novos modelos críticos para a hiperedição literária e para o conhecimento dos fenómenos poéticos. A tecnologia digital permitiria representar e aceder à natureza essencialmente dinâmica da condição textual, considerada quer na história social, quer no processo de criação poética. No primeiro caso,



CLIT'02
MAI'03



a edição digital permitiria simular as “relações de campo entre a história da transmissão do texto e a história da sua recepção” (McGann 2002: 13, in <http://www.nhc.rtp.nc.us/news/mcgannlecture.pdf>). No segundo caso, a edição digital permitiria captar o jogo recursivo de estruturas sonoras e visuais que definem as redes de repetição e variação características dos textos poéticos, evitando a anulação da função estética que resulta da sua redução ao domínio semântico e retórico.

O extraordinário arquivo dedicado à obra de William Blake permite compreender melhor aquela dupla dimensão da hiperedição (<http://www.blakearchive.org.uk/main.html>). *The William Blake Archive* começou a ser publicado em linha em 1996 e tem continuado a expandir-se desde então, com novos materiais digitalizados e acrescentados periodicamente. Trata-se de uma publicação do Instituto para Tecnologia Avançada nas Humanidades, da Universidade da Virgínia, organizado por Morris Eaves, Robert Essick e Joseph Viscomi. Foi desenvolvido por um grupo de pessoas que inclui engenheiros informáticos, programadores, historiadores literários e críticos textuais. Na definição dos organizadores, o arquivo Blake é “um ambiente hipermedia que permite aos utilizadores aceder a reproduções electrónicas de alta qualidade de um conjunto cada vez maior de obras de Blake (...), no qual as imagens e os textos se encontram organizados, interligados e pesquisáveis de modos apenas possíveis em sistemas hipermedia”.

O arquivo foi concebido de molde a integrar os conhecimentos textuais mais recentes sobre as obras de Blake, e oferece ao ciberleitor imagens digitalizadas das diferentes versões dos livros iluminados, além do texto completo dos poemas, com informação textual e comentários múltiplos. Possui um motor de pesquisa que permite, por exemplo, encontrar e comparar diferentes versões das mesmas iluminuras. Ao combinar investigação de alta qualidade derivada das melhores edições em papel com as colecções de diversas bibliotecas e museus, *The William Blake Archive* criou um ambiente de leitura que nunca existiu anteriormente. A textualidade da obra de Blake pode assim ser recuperada com uma vivacidade genética e social que nenhuma edição em livro poderia conseguir alcançar. Graças à ligação dos múltiplos espaços digitais que criou, este arquivo abre também novas portas perceptivas para natureza poética das suas formas imaginativas.

Outro exemplo semelhante é o arquivo dedicado à obra do poeta e pintor inglês Dante Gabriel Rossetti (<http://jefferson.village.virginia.edu:2020/archive.html>). *The Rossetti Archive* foi concebido como um modelo em linha

CLIT'02
MAI'03

para a edição multimedia de materiais artísticos. Tendo tido início em 1993, a primeira das quatro partes projectadas foi publicada em linha em 2000 e a segunda em 2002 (as outras duas estão agendadas para os próximos anos). Foi estruturado de forma modular e flexível, para que possa continuar a crescer como um arquivo hipermedia em rede, no qual os dados se encontram armazenados sob a forma de texto electrónico em html, sgml e xml, e de imagens digitalizadas de alta-resolução. Um dos princípios que orientou a sua concepção foi o de que nenhum dos estados documentais das obras (manuscritos, poemas publicados, esboços, desenhos, pinturas, traduções, etc.) fosse privilegiado relativamente a outros. Deste modo, o ambiente digital permite substituir o modelo de edição hierarquizada e centralizada na autoridade relativa de um documento por uma edição descentrada e múltipla, que inclui o conjunto mais vasto de documentos que constitui o arquivo de uma obra. Torna-se deste modo possível simular quer o texto genético, isto é, o texto considerado no seu processo de criação individual, quer o texto social, isto é, o texto considerado no seu processo de transmissão e reprodução. Além disso, as relações entre formas pictóricas e formas poéticas no processo criativo de Rossetti podem ser reconstituídas numa escala inacessível a outros meios. A criação de ferramentas que tornem pesquisáveis os componentes pictográficos, à semelhança das pesquisas de ocorrências textuais, constitui um dos objectivos do projecto, dirigido por Jerome McGann.

Em Portugal não existem ainda projectos equivalentes ao arquivo Blake ou ao arquivo Rossetti, mas o potencial da edição digital para representar arquivos textuais complexos e ramificados deveria ser explorado. Não é difícil imaginar as virtualidades do meio digital, por exemplo, para um arquivo como o de Fernando Pessoa, no qual manuscritos, edições impressas, textos em prosa, poemas e respectivas variantes têm uma dimensão hipertextual que não decorre apenas da dispersão documental, mas que é intrínseca ao mecanismo heteronímico da escrita. Além do mais, a fragmentação e incompletude da obra de Fernando Pessoa implicou que esta fosse, em parte significativa, uma construção dos seus editores, fazendo da história da sua publicação parte da história da sua obra. A hiperedição contribuiria para alterar o conhecimento e o acesso a esta e a outras histórias literárias.

O projecto em curso da Biblioteca Nacional, designado Biblioteca Nacional Digital (<http://bnd.bn.pt>), permite explorar ainda apenas os recursos da edição fac-similada, dando acesso a imagens digitalizadas de edições raras do património bibliográfico português, da história da ciência aos clássicos literários

COIMBRA
2003

Uma cidade viva.

CLIT'02
MAI'03

CIBERSCOPIO

1. A relação entre o meio e a mensagem é, de resto, um dos pontos de cruzamento entre a tecnologia, a arte literária e a história cultural entre os finais dos anos 40 e os finais dos anos 60. O estabelecimento dos fundamentos da cibernética e da ciência da informação, a reflexão sobre a história das tecnologias de organização e transmissão de informação, em especial sobre a história do livro tipográfico, e o desenvolvimento das experiências letristas e concretistas de crítica da linguagem têm alguns pontos de contacto. Refiram-se, em particular, as obras seguintes: Norbert Wiener, *Cybernetics: or, Control and Communication in the Animal and the Machine* (1948); Claude Shannone Warren Weaver, *The Mathematical Theory of Communication* (1949); Lucien Fe-bvre e Henri-Jean Martin, *L'A pparition du Livre* (1958); Marshall McLuhan, *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man* (1962); e Haroldo de Campos, *A Arte no Horizonte do Provável* (1969).

e historiográficos. Mas a possibilidade de ler livros raros e de acesso reservado em linha constitui apenas um aspecto da hiperdição. O desenvolvimento deste projecto de modo a tornar os textos pesquisáveis, e de modo a integrar a história da sua transmissão e recepção, permitiria certamente a criação de novas ferramentas críticas na análise de *corpora* textuais e bibliográficos. A capacidade da edição digital para integrar texto e imagem presta-se também a simular e a modelar a experiência estética de obras literárias de natureza mista, de que encontramos vários exemplos na arte literária do século XX.

Hiperescrita: hiperpoesia

A utilização do computador como instrumento de escrita começa de facto nos finais da década de 50 com as primeiras tentativas de produzir textos cibernéticos, isto é, gerados por processos combinatórios desenvolvidos com recurso a computadores, ou por analogia com tais processos¹. O movimento da poesia concreta, escorado nos princípios de uma poética minimalista e anti-discursiva, recorreu por vezes a dispositivos cibernéticos para produzir textos. Combinando a textualidade visual com uma investigação sistemática sobre as propriedades sintácticas e semânticas da linguagem, os autores de poesia concreta reconheceram na tecnologia digital um meio particularmente adequado aos géneros e formas gráficas que estavam a inventar. Refiram-se dois exemplos pioneiros: os poemas “ALEA I – variações semânticas” (1962-63), do brasileiro Haroldo de Campos, e “Message Clear” (1965), do escocês Edwin Morgan (<http://www.edwinmorgan.com/>). Em ambos os casos, o jogo combinatório, inspirado nas formas computacionais de codificação e descodificação de mensagens, permitiu destruir a cristalização semântica contida nos enunciados e abrir os signos ao seu potencial significante indeterminado.



COIMBRA
2003
Uma cidade viva.

CLIT'02
MAI'03



CIBERSCOPIO

ALEA I - VARIAÇÕES SEMÂNTICAS

(uma epicomédia de bolso)

Haroldo de Campos (1962/63)

O ADMIRÁVEL o louvável o notável o adorável
o grandioso o fabuloso o fenomenal o colossal
o formidável o assombroso o miraculoso o maravilhoso
o generoso o excelso o portentoso o espaventoso
o espetacular o suntuário o feerífico o feérico
o meritíssimo o venerando o sacratíssimo o sereníssimo
o impoluto o incorrupto o intemerato o intimorato

O ADMERDÁVEL o loucrável o nojável o adourável
o ganglioso o flatuloso o fedormenal o culossádico
o fornicaldo o ascumbroso o iraguloso o matravisgoso
o degeneroso o incéstuo o pusdenteso o espasmventroso
o espetacular o supurário o feezífero o pestifério
o merdentíssimo o venalando o cacratíssimo o sifelíssimo
o empaluto o encornupto o entumurado o intumorato

N E R U M
D I V Ø L
I V R E M
L U N D Ø
U N D Ø L
M I V R E
V Ø L U M
N E R I D
M E R U N
V I L Ø D
D Ø M U N
V R E L I
L U D Ø N
R I M E V
M Ø D U L
V E R I N
L Ø D U M
V R E N I
I D Ø L V
R U E N M
R E V I N
D Ø L U M
M I N D O
L U V R E
M U N D O
L I V R E

programa o leitor-operador é convidado a extrair noutras variantes combinatórias dentro do parâmetro semântico dado as possibilidades de permutação entre dez letras diferentes duas palavras de cinco letras cada ascendem a 3.628.800

Poema publicado em *Invenção. Revista de Arte de Vanguarda*, Rio de Janeiro, 1966-67, Nº 5, pp. 32-33.



COIMBRA
2003
Uma cidade viva.

CLIT'02
MAI'03



CIBERSCÓPIO

ALEA I – SEMANTIC VARIATIONS

(a mock-pocket-epic)

Haroldo de Campos

translated into English by Edwin Morgan

THE UNSURPASSABLE the laudable the notable the adorable
the grandiose the fabulous the phenomenal the colossal
the formidable the astonishing the miraculous the marvellous
the generous the excelse the portentous the stunning
the spectacular the sumptuous the faerifying the faery
the supereminent the venerable the supersacred the supercelestial
the unpolluted the uncorrupted the inviolate the intrepid

THE UNSHITPASTABLE the lowbabble the nauseable the malodorable
the ganglios the flatulous the fetoranimal the cutarsadical
the fornicable the astinking the iratulous the matrocitous
the degenerous the insex the pustiferous the stomafuching
the tentacular the suppurous the faecifying the fevery
the supermuckent the veneravid the suprasacral the supersyphilable
the pollust the upcorpsed the violoose the tumorped

FEWERDOLR
FOWLREDER
DREERFLOW
LOWFEEDRR
FROWLEERD
REERFOWLD
FLEDWEROR
FREDERLOW
WEEDFLORR
FERROWELD
REDFLOWER
FLEERWORD
FREEWORLD

program do it yourself the reader (operator) may go on at pleasure doing new semantic variations within the given parameter



COIMBRA
2003
Uma cidade viva.

CLIT'02
MAI'03



CIBERSCOPIO

MESSAGE CLEAR

by Edwin Morgan (1965)

am i if
i am he
i am the resurrection and the life
he r o
h ur t
the re and
he re and
he re
a th e r n d e
i am r e ife
s ion and d i e
i am e res ect ion
am e res ection
o f
the life
o f
m e n
the sur e d i e
i s e t and
i am the sur d
a t res t o life
i am he r e
i a ct
i r u n
i m e e t
i s t and t i e
i am th o th
i am r a
i am the su n
i am the s on
i am the e rect on e if
i am re n t fe
i am s a t fe
i am s e n t
i he e d
i t e s t
i re a d
a th re a d
a s t on e
a t re a d
a th r on e
i ressurect a life
i am i n life
i am resurrection
i am the resurrection and
i am
i am the resurrection and the life



COIMBRA
2003
Uma cidade viva.

CLIT'02
MAI'03



CIBERSCÓPIO

MENSAGEM CLARA

poema de Edwin Morgan (1965), tradução de Manuel Portela (2002)

sou e u
s e
sou e s ei
e r a
o r re i a
ou e r i v a
s a r a
res a r a
e ou r o a
eu sou a vida
so s e rei
eu s ão
s i ão
so a r ei a i
a ida
s a r u ã a vi a
ress o a
ess a vida
s e r vida
eu a r o da
o a r o a i
eu sou a res
eu s ei
eu sou a ida
eu vi
eu r i
eu s u ei
eu u s ei
u sur a
a r i da
eu e rrei a vida
e o r a ida
a ida
so a sur da
eu so rr i
e e rrei
eu o rei
e urrei
eu sou a rei a
sou r i o
ou s ei o
ou s e da
sou o v a
sou u v a
a vida
s ei v a
eu sou e u e a vida
eu sou ressurreição
eu sou a ressurreição e
eu sou
eu sou a ressurreição e a vida

//9



CLIT'02
MAI'03



“Message Clear” foi publicado pela primeira vez na edição de 13 de Janeiro de 1966 do jornal *The Times Literary Supplement*, e incluído originalmente no livro *The Second Life* (Edinburgh University Press, 1968), pp. 24-25. Tradução inédita.

O poeta brasileiro Augusto de Campos, um dos primeiros a usar a matemática das probabilidades na teorização da arte concreta, adoptou nos últimos anos o meio digital (<http://uol.com.br/augustodecampos/biografia.htm>). Os seus textos visuais são supersígnos carregados de energia, nos quais os elementos semânticos, fonéticos, sintácticos e tipográficos parecem amplificar-se uns aos outros num processo de múltipla reverberação. Ao aplicar marcadores de HTML e programas de animação às suas obras visuais anteriores, Augusto de Campos acrescentou outro nível material aos seus textos. Através do movimento aos caracteres, da alteração de cores, texturas e fundos, novas leituras foram geradas. O movimento silencioso, mas omnipresente, do acto de leitura (dos olhos e da mente), que constituía desde sempre um dos seus clássicos *topoi*, foi objecto de uma animação que relê os textos ao reescrevê-los noutra suporte. Na forma impressa, os seus textos visuais eram um microcosmo ou modelo dos diversos elementos materiais (textuais, tipográficos e culturais) que permitiam que a linguagem poética produzisse sentido. No novo meio, o interface gráfico do écran digital funciona como uma representação de segundo grau do texto concreto, explicitando os movimentos sugeridos no papel, mas funciona também como uma textualidade nova com características materiais próprias, como a luz e o som.

Entre os poetas portugueses da segunda metade do século XX, E.M. de Melo e Castro foi o primeiro a construir uma poética baseada no potencial das máquinas literárias, desenvolvendo uma poesia permutativa durante as décadas de 60 e 70. Na década de 80, Melo e Castro alargou este trabalho à animação de poemas por computador, nas séries *Signagens* (1985-86). Estes videopoemas constituem, no tema e na forma, uma síntese da consciência auto-reflexiva da ciência e da arte contemporâneas. Na década de 90, Melo e Castro recorreu a diversas ferramentas de desenho digital para criar novas séries de obras, animadas, como acontece em *Sonhos de Geometria* (1993), e estáticas, nas quais aplicou a geometria dos fractais e dos padrões na criação de textos visuais digitais. A utilização da tecnologia digital na produção de poesia tem-se manifestado também na criação de laboratórios e de centros com recursos técnicos dedicados quer à criação de arquivos da poesia concreta e à publicação em linha de obras integralmente concebidas para o novo meio, quer à teorização

COIMBRA
2003

Uma cidade viva.

CLIT'02
MAI'03

CIBERSCOPIO

2. Esta aplicação foi desenvolvida por Jay Bolter, John B. Smith e pelo próprio Michael Joyce. A publicidade da empresa proprietária, Eastgate Systems, descreve Storyspace nestes termos: "Storyspace excels at creating rich hypertext structures. The unique and powerful Storyspace map shows each hypertext writing space and each of its links. Because writers can add, link, and reorganize by moving writing spaces on the map, Storyspace encourages creative exploration and flexibility." (<http://www.eastgate.com/Storyspace.html>).

e análise dos géneros cibernéticos. Refira-se, a título de exemplo, o Centro de Poesia Electrónica (Electronic Poetry Center; <http://wings.buffalo.edu/epc/>) da Universidade de Nova Iorque em Buffalo, ou o Center for Literary Computing (<http://www.clc.wvu.edu/>), da Universidade de West Virginia. Em Portugal, destaque-se o trabalho levado a cabo pelo CETIC, Centro de Estudos sobre Texto Informático e Ciberliteratura (<http://cetic.ufp.pt/>) da Universidade Fernando Pessoa, com produção teórica e de documentação electrónica em linha no domínio da literatura cibernética.

Hiperescrita: hiperficção

No domínio da ficção, inúmeros escritores, de que se destaca o grupo OULIPO (Ouvroir de Littérature Potentiel, fundado em 1960), integrando autores como Raymond Queneau, Jacques Roubaud, Georges Pérec, Italo Calvino e Harry Matthews, aplicaram à narrativa princípios combinatórios inspirados no cálculo de probabilidades e em formalizações computacionais. As histórias ramificadas com enredos e percursos de leitura alternativos e concorrentes, levada a cabo pelos membros do OULIPO, é um dos géneros que antecipa o hipertexto. A criação de variações textuais, segundo regras sistemáticas de transformação, criou para o domínio do estilo, dos géneros e formas literárias, e também para o domínio dos componentes fónicos, sintácticos, semânticos, lexicais e sociais da língua procedimentos semelhantes às regras contrapontísticas da arte musical. Refira-se, a título de exemplo, a obra clássica de Raymond Quéneau *Exercices de Style*, de 1947, onde o mesmo episódio é narrado de 99 maneiras diferentes. Pode por isso afirmar-se que a poesia e a ficção cibernética existiram ainda antes das máquinas e dos programas que permitiriam explorar computacionalmente as possibilidades permutativas e apresentá-las em formatos digitais.

Se excluirmos as aplicações de processamento de texto, a evolução informática mais significativa foi a criação dos primeiros programas de hipertexto destinados à produção de ficção, como a aplicação *Storyspace*², usada por aquela que é geralmente considerada a primeira obra de hiperficção, o romance hipertextual *afternoon*. Trata-se de uma obra do escritor norte-americano Michael Joyce, publicada numa versão experimental em 1987 e, em versões revistas, em 1989, 1990 e 1992. Concebido inicialmente para a plataforma Macintosh, este romance e a aplicação que o suporta foram mais tarde editados também numa versão para Windows. A edição de 1998 da *Norton Anthology of Postmodern American Fiction* inclui já excertos daquela obra (<http://www.wnorton.com/pmaf/>). Os nós



CLIT'02
MAI'03



e ligações, usados como elemento estrutural da narrativa (ainda não distinguidos visualmente por cores e sublinhados, como se tornou mais tarde usual nas convenções de HTML), têm de ser procurados e identificados pelos leitores. Michael Joyce publicou posteriormente uma segunda narrativa hipertextual, *Twilight, A Symphony*. A edição de ficções hipertextuais em CD tem conhecido entretanto um crescimento acentuado, que se reflecte no aparecimento de revistas electrónicas dedicadas ao novo género.

As ligações são o elemento essencial das narrativas electrónicas, permitindo gerar percursos recursivos ou divergentes, que concretizam os princípios não-deterministas do hipertexto. A inerente instabilidade textual e gráfica do texto electrónico tem sido também uma característica destacada para o distinguir da fixidez do texto tipográfico. De igual modo à unicidade da página impressa opor-se-ia a multiplicidade dos interfaces hipertextuais. Mas estas distinções não se poderiam de facto alargar ao nível do código máquina, pois a este nível haveria sempre uma sequência electrónica armazenada para cada pedaço de informação. Isto significa que sob o ponto de vista da sua materialidade electrónica não seriam de facto menos estruturados e fixos, apesar das múltiplas configurações textuais e gráficas que poderiam assumir, de acordo com as plataformas, aplicações e interfaces de apresentação e manipulação.

Um dos aspectos fundamentais dos géneros narrativos electrónicos é a sua natureza multimedia, que resulta da combinação de elementos textuais, sonoros e icónicos, incluindo animações em diversos formatos, por vezes recorrendo à linguagem de modelação de realidade virtual. O aparecimento de géneros gráficos que combinam formas cinematográficas e videográficas com formas textuais de tipo literário, por exemplo, constitui um dos espaços de formação de géneros especificamente digitais. Nestes casos, a organização hipertextual e a saturação sensorial, característica dos ambientes hiper- e multimedia, resultam em narrativas baseadas no processamento integrado de texto e imagem. Veja-se, a título de exemplo, o projecto WAXWEB, de David Blair, com cerca de 2 000 nós e 25 000 hiperligações, usando inúmeros ficheiros de texto, de imagem e de vídeo (<http://www.iath.virginia.edu/wax/>).

Metalivro

William Gibson - autor do romance *Neuromancer* (1984), ao qual se ficou a dever a criação da palavra "ciberespaço" - é também autor do poema narrativo *Agrippa*

CLIT'02
MAI'03

(1992), publicado numa versão electrónica que acompanha a edição limitada em livro de artista, com desenhos de Dennis Ashbaugh. Ambas as formas estão concebidas para desaparecerem uma vez lidas: o ficheiro de texto da versão electrónica está programado para se apagar depois de ter sido lido por inteiro uma única vez; e as páginas impressas estão tratadas quimicamente para que palavras e imagens se desvançam à medida que são expostas à luz. A volatilidade da leitura e dos objectos digitais, mas também o fluxo e a mudança incessantes da inquietação humana são assim recriados através desta imolação dos signos e do sentido, dramática encenação do horizonte da impermanência, do silêncio e da morte. Ainda que o livro tenha sido fotografado e o texto electrónico transcrito para outros meios permanentes (<http://www.williamgibsonbooks.com/source/agrippa.asp>), Gibson e Ashbaugh criaram uma experiência de escrita biodegradável, que simula a evanescência do tempo e das novas tecnologias de escrita. Oferecem assim aos leitores uma imagem poética da condição humana como condição textual.

O pintor inglês Tom Phillips produziu em *A Humument* um dos exemplos máximos das práticas aleatória e multimédia da poesia do século XX. Iniciada em 1966, esta obra prolongou-se pelas três décadas seguintes. O conjunto da obra designada como *A Humument* é constituído por páginas tratadas, inteiras ou fragmentadas, de vários exemplares de *A Human Document*, um romance de W. H. Mallock, publicado em 1892 e em várias edições posteriores. *A Humument* (1966-73), na sua primeira série, usa o conjunto das 367 páginas de *A Human Document* (edição de 1892). *A Humument 2* (1980-1987) inclui apenas 51 dessas páginas. *The Heart of A Humument* (1984) usa 132 fragmentos de texto montados em frente e verso de páginas soltas dobradas. *A Humument Globe* (1987) usa fragmentos de texto montados sobre globo de madeira e gesso. Novas edições, com acrescentos, alterações e variantes, foram produzidas na década de 90. Tom Phillips sintetiza no conjunto destas obras uma parte fundamental das técnicas criativas da arte do século XX, conseguindo uma expressividade lírica e narrativa sem paralelo. Do *ready made* ao *cut-up*, do construtivo ao aleatório, *A Humument* convoca nas letras, nas palavras e nas imagens vários momentos da arte moderna, muitas vezes com citações específicas de pintores, como Cézanne, Seurat, Picasso ou Bacon, e de escritores, como Gertrude Stein ou Guillaume Apollinaire. A relação entre o significado e a sua manifestação tipográfica na página, que torna significativa toda a matéria que o livro é, faz de *A Humument* também um expoente da poesia concreta. *A Humument* tornou-se também um gerador de outras obras de Tom Phillips - de pinturas, de uma ópera e de outros livros. A reciclagem, a citação, a paródia e a fragmentação explo-



CLIT'02
MAI'03



dem o livro dentro do livro, na voracidade centrífuga de representar mundo e sujeito no movimento recíproco da alma e das formas. Poesia, pintura e desenho foram combinados segundo uma lógica inter- e hipermedia, como se cada um dos níveis materiais da obra contivesse e estivesse ao mesmo tempo contido pelo nível seguinte. A transposição de páginas para o meio digital apreende essa essência metatextual do livro como modelo do mundo e de si mesmo (<http://www.rosacordis.com/humument/>).

Laurence Sterne (1713-1768) antecipou também o hiper-romance na obra *A Vida e Opiniões de Tristram Shandy*, originalmente publicada entre 1759 e 1767 (edição em linha em <http://www.gifu-u.ac.jp/~masaru/TS/contents.html>). Nesta obra não só as possibilidades de ligação entre as várias sequências narrativas se tornaram um dos eixos da narrativa, como o código bibliográfico do texto (isto é, os elementos que decorrem da sua materialização enquanto livro impresso) foi tematizado como elemento estrutural da história. A história de *Tristram Shandy* torna-se assim a meta-história por excelência, já que se propõe contar a história de escrever a história e a história de como a história chega a ser lida como história. Leitor e leitora são promovidos à condição de protagonistas, uma vez que é do seu processamento simbólico das formas retóricas e tipográficas contidas na linguagem e na forma do livro que toda a ficção se sustenta. Esta solicitação do leitor e da leitora para o objecto que têm entre mãos expõe as convenções narrativas e as convenções tipográficas que transformaram o livro numa máquina literária. Sob este ponto de vista, *Tristram Shandy* não seria mais do que um conjunto elaborado de hiperligações intra- e intertextuais, que remetem para outros passos da obra e para outros passos de outras obras, revelando-se como uma construção discursiva que emula a condição de toda a narrativa bibliográfica. Trata-se de um livro feito de outros livros, cuja substância simbólica se dispersa nessa rede de alusões e ligações revelando a precária estabilidade da forma narrativa enquanto distribuição de probabilidades.

Num certo sentido, o hipertexto criaria uma representação similar da criação, transmissão e uso dos textos, justamente pela sua natureza meta-informativa. Esta representação de segunda ordem da forma bibliográfica destrói a unidade discreta do códice e reconstela os seus elementos num espaço discursivo mais vasto e variável. A ordem imposta pelo códice ao conhecimento e à experiência refaz-se num hiperlivro virtual, cujas fronteiras discursivas e materiais deixaram para sempre de poder repetir as fronteiras do livro tipográfico. Considerada como hiperedição, hiperpoesia ou hiperficção, a literatura cibernética altera as práticas de leitura e de escrita, altera os géneros e as formas, altera mesmo o



COIMBRA
2003
Uma cidade viva.

CLIT'02
MAI'03



CIBERSCOPIO

conhecimento da história literária e da semiose literária em geral. Quer tome a forma de *The William Blake Archive*, de *Agrippa*, de *A Humument*, ou de *Tristram Shandy*, isto é, do livro que se singulariza, do livro que se desvanece, do livro que contém outros media e do livro que exhibe as suas próprias costuras sem pudor, o hipertexto dissolve o livro tipográfico no metalivro digital.

Manuel Portela

© Manuel Portela, 15-22 Abril 2003.
mportela@ci.uc.pt