

JOGANDO ENTRE AS MALHAS DA REDE

Maria Lúcia Campanha da Rocha Ribeiro

UFJF

RESUMO

Reflexão sobre as rotas em constante desvio do hipertexto eletrônico. A ambigüidade do conceito de não-linearidade no jogo hipertextual e sua dicção ansiosa. Entrelaces midiáticos na escrita eletrônica e sua dinâmica de integração numa cultura híbrida que se debate entre o objetivo e o plural. Interferências e construção de discurso. Internet e pesquisa acadêmica: o portal e o lixo, a ferramenta, a enciclopédia e os impasses da aceleração.

ABSTRACT

Reflection about the always constantly escaping routes of the electronic hypertext. The ambiguity of the non-linearity concept on the hipertextual game in its anxious diction. Midiatic enlacements on electronic writing and its integration dynamics inside a hybrid culture that struggles between objectivity and plurality. Discourse interferences and construction. Internet and academic research: gateway trash, tools, encyclopaedia and acceleration deadlocks.

Nenhuma dúvida de que todo processo de aprendizagem e construção do saber, hoje, precisa passar pelas malhas da rede hipertextual eletrônica. Nenhuma dúvida também de que essas mesmas malhas – como no caso do texto escrito - precisam ser atravessadas a partir das fendas entre os fios que as tecem. A introdução das tecnologias eletrônicas no universo cultural contemporâneo, no que tange aos campos da escritura e da leitura, não pode ser encarada apenas como a disponibilização de novos instrumentos a serviço do processamento de informações e ampliação do banco de dados disponível.

Na realidade, os novos contornos textuais acabam por se constituírem num sistema perceptivo novo, facilmente assimilável, mas cujas extensões freqüentemente ultrapassam os níveis de consciência do usuário, já que não se localizam entre a cadeira e o monitor apenas. A hiper-codificação acelerada na confluência hiper-midiática dispersiva dos sentidos e ao mesmo tempo confluyente dos significados constroem um processo de reiteração que parece compensar a

fragmentação da mente e seu esforço para conjugar uma quantificação e diversidade extremas em concentrações cada vez mais reduzidas.

O impasse se dá pela confluência de todo o sistema midiático interferindo na apreensão de informações cotidianas e na extrema aceleração entre o envio de sinal de comando e a resposta recebida sob o signo de um exercício que se poderia considerar, perceptivamente, de simultaneidade. A dissolução da noção de espaço que acaba diluindo-se na de tempo, cria um descompasso nítido entre o ato humano – responsável pelo comando – e a resposta da máquina sempre mais rápida.

Paradoxalmente a escrita eletrônica estende-se por um espaço não linear – ou não cursivo – ainda que se possa distinguir palavras e espaços entre elas, uma área textual, uma imagem que se movimenta como que magicamente ou vem se abrindo como uma cortina. E ressalte-se que quando tal acontece, a outra ponta do processo, aquele que deu o comando se impacienta com as frações de segundos que possam escoar. Entretanto, é possível também encontramos imagens que se abrem e dão lugar a fragmentos textuais, palavras que passam rapidamente, ou se deslocam, enfim, um constante deslizamento e uma incitação dos sentidos a sucessivas adequações.

Michael Joyce¹ aponta pelo menos dois tipos de hipertexto: o *construtivo*, em que o usuário ou um outro autor interfere na criação narrativa num trabalho conjunto de composição; já no *explorativo* a participação se dá no percurso escolhido e, poderíamos, ainda acrescentar, na circulação por outros hipertextos que se entrelaçam no universo da rede. De qualquer forma, a interatividade entre o fruidor e o texto atualiza-se para além das fronteiras da imaginação. Esse novo leitor, se assim o podemos chamar tanto no sentido do novo quanto no do leitor, muito

¹ JOYCE, Michael. *Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics*. Michigan: The University of Michigan Press, 1998, p.40-4.

prontamente se vê imerso nesse universo veloz, quantitativo, excessivo e que exige dele uma atitude central de decisão.

Essas características corresponderiam, conforme Joyce, aos processos cognitivos fundamentais de estudiosos e que seriam disponibilizados a todos, tornando assim, mais rápido o desenvolvimento das atitudes de aprendizagem. Uma nova pedagogia da qual a máquina com seus softwares de inspiração biológica, seria o principal parceiro. Entretanto, essa habilidade pretendida logo se mostra uma faca de dois gumes: a quase imediata adaptação do usuário às ferramentas disponíveis imobilizando, muitas vezes, pelo poder de sedução lúdica do instrumento, cristaliza o desafio à criatividade e às mudanças, sobretudo no uso educacional e doméstico dos microcomputadores. Neste caso, usam-se as regras do jogo, e, por mais que se tente burlá-las, como é próprio à atividade lúdica, poucos são os que se sentem impelidos a inventar novos processos de composição. E. quando o fazem, nem sempre a atitude é compatível com a “boa consciência”.

E é aí que John Tolva² - com seu exagerado tom apocalíptico - nos alerta sobre o temor e a insegurança que a nova escritura provoca. Tolva, em *"The Heresy of Hypertext: Fear and Anxiety in the Late Age of Print"* ressalta, por um lado, a ansiedade gerada pela inconsistência real da palavra eletrônica, e para a dificuldade de se formular critérios capazes de criar uma hierarquia valorativa no hipermercado em que se constitui a Internet, já que, diferentemente do texto impresso não há na rede, qualquer triagem para a divulgação dos produtos. Todos os critérios editoriais, de crítica, de duração no tempo, que são cânones das grandes obras literárias e especializadas, misturam-se ali a aventuras intelectuais, pseudo-experimentações e uma infinidade de clichês de auto-ajuda e contra-informação atraentemente embalados.

² TOLVA, John. *The Heresy of Hypertext: Fear and Anxiety in the Late Age of Print*.
<http://www.artsci.wustl.edu/~jntolva/heresy.html>

Há, ainda, alguns paradoxos apontados por Tolva. Para citar apenas dois, merece atenção, no jogo da rede, a ilusão da simultaneidade fundada na substituição do espaço pelo tempo e que se produz por um texto que é, em sua base, um mapa topográfico de links e nós. Por outro lado o texto não se oferece, como o texto escrito, como uma seqüência verbal que pode remeter concreta ou verbalmente, a imagens e sons. Pelo contrário, as tradicionais barreiras entre escritura e imagem são quebradas.

O hipertexto eletrônico, assim, se nos apresenta sob a forma de uma imagem híbrida que fruímos conjugando intertextualmente nossa sensibilidade para essas duas formas de representação que acabamos por reduzir a uma única estrutura de conteúdos que ameaça a consciência fundamental de sua constituição: a de ser “ não a escritura de um lugar, mas a escritura de lugares”, como já ressaltou Jay David Bolter, ao considerá-la uma descrição , ao mesmo tempo visual e verbal.³ Para Tolva, portanto, a escritura eletrônica é “ekphrástica”, conforme o conceito de W.J.T. Mitchell, que vê o procedimento como o “modelo com o qual a arte literária pode conseguir motivos formais , estruturais e representar com vivacidade uma ampla gama de experiências perceptivas, sobretudo a da visão”.⁴ O hipertexto em sua hipercodificação concretiza isto.

Considerados os fatores de seleção qualitativa e dessa ameaça de redução à banalidade de nossas habilidades perceptivas distintas, capazes de enriquecimento quando da experiência isolada de diferentes linguagens e que, através da navegação por museus, reprodução musical, flashes que são simulacros da riqueza cinematográfica e, enfim, uma infinidade de processos cognitivos imbricados, como jogar nessa rede que parece esconder, cada vez mais suas fendas?

³ BOLTER, David Jay. *Writing space: The Computer, Hypertext and History of Writing*. Hillsdale/ New Jersey: Erlbaum 1991, p.21ss.

⁴ MITCHELL, W.J.T. *Theory*. The University of Chicago Press, 1994, p.154.

Bolter nos oferece uma visão elucidativa: num livro criamos espaços imaginativos que decolam de nossas experiências de vida e fazem um caminho de fora para dentro da mente. Ao percorrermos uma livraria, uma biblioteca, ali temos um universo infindável de atrativos para acrescentar vivências imaginárias, deixar que nossa mente nos conduza. Ao nos colocarmos diante da rede, o processo é inverso. Ali estaria nossa mente em processo. O que vemos é um universo metafórico do funcionamento de nossas habilidades cognitivas estruturando os signos que configuram nossa imaginação. Passamos da fotografia à ultra-sonografia e se formos adiante a processos ainda mais sofisticados que podem ser reduzidos – ou partem de – registros abstratos cuja escritura parecemos compartilhar, mas não dominamos enquanto apenas usuários.

Os processos, entretanto, não jogam o mesmo jogo, não preenchem as mesmas fendas. E o fator diferencial talvez se situe no nível dos estados de consciência. Associamos, no texto impresso da mesma forma que associamos no hipertexto eletrônico. Mas a excessiva carga semiótica do segundo, com sua profusão de signos, parece provocar um estímulo mais dominador. Talvez pela novidade, talvez pela aceleração, talvez pela aparente facilidade e disponibilidade revestidas de extremo conteúdo lúdico. Talvez... sempre.

O fato é que a profusão informativa, a acessibilidade cada vez maior a conteúdos de extrema atualidade, resgate de reproduções de documentos distantes no tempo e no espaço, num espectro infinitamente amplo de diversidade de áreas de conhecimento, interesse, funções e opções de utilização é uma realidade com a qual temos que aprender a jogar. E se nessa tumultuada reflexão estamos privilegiando o texto e seus novos engates, há outras opções, não menos fundamentais que têm merecido investigações instigantes, como a formação das comunidades virtuais em sua diversidade de trocas.

Interessa-nos, obviamente, o diálogo do texto impresso com o texto eletrônico. Interessa-nos a rede a serviço da pesquisa universitária e, nesse sentido, preocupamo-nos tanto com as

facilidades que ela representa, quanto com o temor e as limitações que traz consigo. Livro impresso, publicações on-line, obras literárias, ficção e poesia eletrônica, textos teóricos, bibliotecas disponíveis para acesso aos clássicos, essas são as peças de nosso jogo. Como desenvolver uma pedagogia capaz de, simultaneamente, despertar ou manter o interesse pelos livros caros em nossa sociedade, nem sempre disponíveis em nossas bibliotecas, por vezes desatualizadas, e esse novo instrumento? Será necessário afastar os jovens dos jogos eletrônicos, cujas narrativas se estendem ao cinema e aos tele-cines? Como integrar componentes que parecem cercados de uma iconologia hoje inexistente com outros cujo poder de atração parece se prolongar para os mais diversos espaços da experiência cotidiana.

Uma pesquisa sobre a iconologia da leitura nos mostrará que, até mesmo em dissonância com os estilos estéticos dos períodos, a representação do leitor se dá num enquadramento propício às sensações suaves e introspectivas: à sombra de árvores frondosas, em meio a flores, em poltronas de couro confortáveis, com luz suave incidindo sobre o livro, lareiras, cachorros dormindo, enfim, um recolhimento do corpo capaz de liberar a energia para a mente. No texto eletrônico, ao contrário, temos a constante incitação excitativa: cores vibrantes, ícones variados que se movimentam, flashes de iluminação, vídeo-clips, enfim, uma profusão de signos que se reproduz nos néons publicitários, nos *out-dors* animados, nas imagens da televisão, nos DVDs e assim por diante.

No entanto é sempre impossível jogar na rede e conseguir bons resultados se não se tiver, como contraponto, o exercício da imaginação, a disponibilidade intelectual que advém da cultura impressa. Se a estética pós-moderna – termo que utilizamos como referência mais difundida – mesmo nas obras estáveis aponta para o fragmento, para o processamento paródico, se a ironia, enquanto procedimento estético, se impõe como fundamento do múltiplo alegórico, todo o jogo

mental aí contido é que confere prazer à leitura. O hipertexto em sua superexposição afasta o prazer do desvendamento, transfere o enigma para outros campos.

A disseminação que mencionamos anteriormente evidencia-se com clareza aí. Vivemos uma sociedade do explícito que torna a vida real um show. O sucesso dos *reality-shows*, transpõe para a tela da TV, sob a forma de clichês o simulacro de terapias de grupo. Confinados, como estamos hoje, graças às ameaças do mundo externo e aos confortos do parque de lazer sedentário que acaba configurando nossas residências, com a própria Internet e o telefone permitindo-nos satisfazer a febre de consumo sem sair de casa, o isolamento de um grupo de pessoas comuns em seus embates pelo espaço retomam os ansiados 15 minutos de fama.

A indústria cultural já havia renunciado essa hiper-dispersão. A um filme, a um astro de sucesso, a uma peça de teatro, a um museu está sempre associado um conjunto de produtos diversificados que reproduzem, *ad infinitum*, a lembrança ou a experiência vivida. E mais do que isso, estende-se apenas como produto em si, jogando num campo determinado de status. Camisetas são cartazes, mensagens, reproduções de obras clássicas, lápis, sacolas, bonés, até colônias, perfumes, capas de cadernos viram *links* de um *site* diverso e podem ser adquiridos via Internet.

A atração representada pela aceleração na aquisição de informações através da rede é um outro impasse nessa construção de uma interface entre duas formas de aquisição de conhecimento e aprendizagem. John Suler em sua publicação eletrônica *Cyberspace as Psychological Space*⁵ nos apresenta uma interessante observação para a compulsão representada pelo computador sobretudo para os adolescentes. E sua visão mostra a possibilidade dessa construção necessária:

Quando alguém experimenta o ciberespaço como extensão de sua mente –
como um espaço transicional entre o eu e o outro – a porta é largamente aberta

⁵ SULER, John. <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/psychspace.html>

para que toda sorte de reações de fantasias e transferências seja projetada nesse espaço. Sob condições ideais, as pessoas usam isso como oportunidade para compreenderem melhor a si mesmas, como caminho para explorar sua identidade, uma vez que ele engaja a identidade de outras pessoas. Sob condições menos otimizadas as pessoas usam esse espaço simplesmente para liberar suas fantasias e frustrações, ansiedades e desejos que abastecem essas fantasias.

Suler refere-se ao comportamento de participantes de grupos de *chat*, mas essa abertura projetiva nos indica a possibilidade de estendê-la, por exemplo, à *cyber-fiction* que constituiria o correspondente da obra literária. Há portanto, esperanças para o afloramento da fantasia e da imaginação, ainda que emaranhada sobretudo na ansiedade que pontua nossos tempos.

Há que se reaprender a ler. Há que se despertar no leitor em formação a atenção diversa daquela que o medusa diante do monitor. Se no computador a leitura, quando necessária, se faz aos saltos, dinâmica - e podemos encontrar hipertextos que, como os games, têm sua própria velocidade independentemente de qualquer comando do usuário, como há aqueles cujos infinitos *links* dando para infinitas versões de uma narrativa esgotam-no – no livro é fundamental que o leitor veja a paisagem do caminho e não se desloque apenas ao longo da rota.

A leitura deve se apossar da postura ativa que se tem diante do hipertexto. É preciso retomar o texto enquanto construção de sentidos e não apenas suporte de um conteudismo simples que se esquece do *como dizer*. É preciso, ainda, que esse exercício fascinante de deciframento de enigmas entre duas capas não seja uma clonagem do espaço virtual a narrativa não se reduza a seu enredo. Em contrapartida não se pode, também desviar do exercício da objetividade, afastando o fantasma da paráfrase para eleger a síntese significativa.

A pesquisa eletrônica tem como princípio a perfeita escolha de palavras-chaves. Para que se possa colher bons frutos faz-se necessária a aprendizagem dessa construção. Só assim poderemos conjugar os cogitos: “*Penso, logo existo*” e “*I link, therefore, I am*” como atitudes intelectuais

complementares, adequadas ao amplo aproveitamento dos recursos que herdamos e que deixaremos como herança. Assim estaremos, de fato, jogando nas malhas da rede.

Referências Bibliográficas:

BARBOSA, Pedro. *A ciberliteratura: criação literária e computador*. Lisboa: Cosmos, 1996.

BIRKETS, Sven. *The Gutenberg ellegies: the fate of reading in an electronic age*. New York: The Fawcet Columbine 1995

BOLTER, David Jay. *Writing space: The Computer, Hypertext and History of Writing*. Hillsdale/ New Jersey: Erlbaum 1991, p.21ss.

JOYCE, Michael. *Of two minds: hypertext pedagogy and poetics*. Michigan: The Michigan University Press: 1995.

LANDOW, George (Ed.) . *Hiper/ Text/ Theory*. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press, 1994.

----- . *Hypertext: the convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1992.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Editora34, 1993

MITCHELL, W.J.T. *Theory*. The University of Chicago Press, 1994, p.154.

SULER, John. *Cyberspace as Psychological Space* (e-book)

<http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/psychspace.html>

TOLVA, John. *The Heresy of Hypertext: Fear and Anxiety in the Late Age of Print*.

<http://www.artsci.wustl.edu/~jntolva/heresy.html>