

M  
A  
T  
L  
I  
T

Revista do Programa de Doutorado «Estudos Avançados em Materialidades da Literatura»



Vol. 3.1 (2015)

ISSN 2182-8830

‘Artes, Média e Cultura Digital’

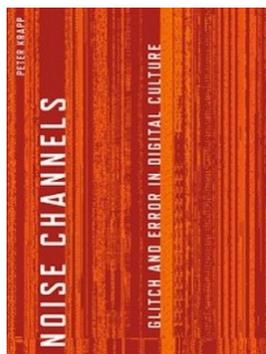
Paulo Silva Pereira e Pedro Serra (orgs.)

# Dígitos a Contrapelo ou da Materialidade do Erro na Cultura Digital

NUNO MIGUEL NEVES

CLP | Universidade de Coimbra

Bolseiro da FCT



Peter Krapp, *Noise Channels: Glitch and Error in Digital Culture*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2011, 162 pp.  
ISBN 978-0-8166-7625-5

**P**orque pensados, na sua origem, como ferramentas de trabalho e de comunicação, poucas coisas parecem estar tão bem desenhadas para evitar ou compensar o erro como os sistemas informáticos. O mundo digital anuncia-se, deste modo e *prima facie*, como um quase oásis de funcionalidade. Habitado por *vulnerability alerts*, *botfixes*, *upgrades* e *patches*, que tornam os sistemas, a pouco e pouco, infalíveis, podemos quase acreditar no Eldorado cibernético. Para encontrar então o que podem ter em comum hipertexto, *hacktivism*, *noise music*, videojogos e *machinima*, é necessário olhar para lá dos discursos oficiais sobre eficiência em redes informáticas e tentar perceber o que acontece quando as coisas não acontecem. É exactamente isso que Peter Krapp faz em *Noise Channels: Glitch and Error in Digital Culture*.

*Electronic Mediations*, onde agora se publica esta obra, é, já o sabemos, uma colecção de referência onde podemos encontrar uma profunda e alargada reflexão sobre diversas questões ligadas ao meio digital. Organizada por Katherine Hayles, Mark Poster e Samuel Weber, publicou já nomes como Joseph Tabbi, Pierre Lévy, também uma parte significativa da obra de Vilém Flusser, Alexander Galloway, entre outros. Foi, de resto, nesta mesma colecção que, em 2004, Peter Krapp publicou o seu primeiro livro: *Deja Vu: Aberrations of Cultural Memory*, onde aborda já alguns dos temas a que se dedica nesta nova obra.

*Noise Channels* é constituído por cinco capítulos com análises detalhadas e extensivas de cinco fenómenos diferentes: hipertexto, *hacktivism*, música, jogos, e *machinima*. O que une então estes cinco campos? Segundo o autor “each observes a cultural register of human-computer interactions in digital culture” (xv). Esta interacção é, contudo, observada de um ponto de vista específico. Mais do que tentar entender as possibilidades da relação humano-computador – ou mais do que proceder a uma análise, do ponto de vista teórico, do funcionamento óptimo dos sistemas – Krapp dedica-se precisamente à observação e registo do que acontece quando se instala, ou quando é provocado de forma intencional e premeditada, o erro. Pretende-se assim a análise daquilo que o autor, nas páginas iniciais da obra, designa como “productivity of noise” (x) que se estabelece no seio da sociedade de informação que o autor faz coincidir com a “human communication under the auspices of computing” (xiii). Diz-nos Krapp a este propósito: “this book profiles a digital culture that goes against the grain of efficiency and ergonomics and embraces the reserves that reside in the noise, error, and glitch” (ix).

O primeiro capítulo, “Hypertext and its Anachronisms”, inicia-se com uma interrogação, “How to explain the anachronism of claiming precursors and forefathers while presenting a radical departure” (3). Esta inquietação servirá como base para uma análise do hipertexto a partir de uma ideia de arqueologia dos *media*, mas servirá também para criar um espaço de debate sobre a relação entre informação e significado, considerada a partir do fenómeno do ruído e do seu impacto na circulação de informação no mundo digital. A influência de autores como Alan Turing, Claude E. Shannon e Norbert Wiener não pode deixar de ser notada e está presente, de forma mais ou menos declarada, ao longo dos cinco capítulos.

As ameaças de desaparecimento que a impossibilidade de tradução de alguma informação comporta, levam, segundo o autor, e em concordância com Tiziana Terranova, citada pelo autor, a formações culturais próprias da cultura cibernética. Surge assim a referência ao *index card* como precursor do hipertexto. Barthes, Benjamin, entre outros, são aqui convocados a propósito das suas vastas colecções de *index cards* e da forma como estes contribuíram para o desenvolvimento da sua escrita e das suas reflexões.

O desenvolvimento do capítulo parece de facto responder e assegurar a ancestralidade (ou a herança genealógica) do hipertexto e inscreve a obra na disciplina da arqueologia dos *media*. Julgo que não será descabido ler aqui a influência de Siegfried Zielinski, e das ideias que explorou em *Deep Time of the Media*, de 2006, ou de Jussi Parikka em *What Is Media Archaeology*, de 2012. A propósito deste último, não será também demais invocar o *steampunk*, enquanto conceito e forma cultural que reúne passado e presente.

*Glitch* e *Noise* não são, no entanto, conceitos pensados apenas como falhas técnicas ou como disrupções eléctricas. “Terror and Play, or What Was Hacktivism?”, o segundo capítulo, fala-nos pois de *Hacktivism* (ou *hacktivism*) cuja tradução – ciberactivismo – não utilizarei por me parecer não expressar a

problemática e o debate associados às duas formas de escrita na língua inglesa. A leitura de alguns discursos sobre *Hactivism* permite percebê-lo como um *glitch* no sistema, como uma interrupção no circuito. O ruído e o erro não são aqui exercidos sobre as arquitecturas digitais mas sobre a própria economia política do sistema cibernético. Krapp retira-o do monopólio de acção dos movimentos sociais e enquadra-o num campo mais largo de acção, como uma ferramenta táctica utilizada quer por aqueles, quer por governos e instituições. Segundo o autor, “Hactivism can be a politically constructive form of civil disobedience or an anarchic gesture; it can signal anticapitalist protest or commercial protectionism; it can denote spammers or anti-abortion activists, countersurveillance experts or open source advocates” (31). A ironia do título, remete para essa ambiguidade, ou duplo sentido, do *hactivism/bactivism*, tornando claro desde o início que, no que diz respeito à guerrilha electrónica, não existem monopólios e que sempre oscilaremos entre o Jogo e o Terror. A título de exemplo veja-se *The Hacker Wars*, um documentário de 2014, posterior à edição de *Noise Channels* portanto, sobre guerrilha electrónica que, apesar de fortemente criticado por alguns meios ligados às tecnologias digitais, oferece ainda assim uma vista panorâmica bastante interessante sobre um conflito não público, e não declarado, entre grupos de *hackers* e organismos governamentais.

O terceiro capítulo, “Noise Floor: Between Tinnitus and Raw Data”, sugere desde logo pelo título essa relação entre o ruído auditivo, *tinnitus*, e os dados em bruto que o transportam. Dedicado ao som e à produção sonora no mundo digital traz consigo, a partir da utilização do erro e do próprio ruído, um conjunto de referências que o inscrevem na reflexão sobre a própria natureza e filosofia do som: Kim Cascone, e a reflexão que introduz sobre a estética da falha pós-digital; Salomé Voegelín e as considerações filosóficas sobre o som; Douglas Kahn, Karlheinz Stockhausen, que o autor coloca em diálogo com Adorno salientando, mais uma vez, essa aproximação à arqueologia dos *media* e estabelecendo uma rede de causas e efeitos.

Os dois últimos capítulos, “Gaming the Glitch: Room for Error ” e “Machinima and the Suspensions of Animation”, concentram-se no mesmo universo, o dos videojogos e animação computadorizada. “Gaming the Glitch” trata pormenorizadamente de algumas questões relacionadas com o universo dos videojogos. Percorremos assim uma galeria de exemplos de como os videojogos estão a ser aproveitados, através de algumas adaptações, para treinos e formação em situações de catástrofe. É também este o *room for error*, a que o título do capítulo se refere, o da possibilidade de erro em ambiente virtual para evitar erros no mundo real. O capítulo ilustra, acima de tudo, a particularidade paradoxal dos jogos no ambiente digital. Em sistemas desenhados para funcionarem sempre de forma perfeita, embora saibamos como esse desenho é utópico, o jogo permite o erro. A anedota contada por Krapp ilustra bem esta ideia: “Some observers have even joked that if HCI practitioners were to try game design, the resulting game would have a big red

button with the label «Press here to win!» (76). O último capítulo, “Machinima and the Suspensions of Animation”, olha atentamente para esse fenómeno que o autor descreve como “the recording of ingame action” (93). Porque permite fazer uma análise atenta do gesto e porque “gestures communicate” (96), refere Krapp, a análise da *machinima* e da cultura dos videojogos assume-se também como uma análise dos modelos e das formas de comunicação em ambiente digital. Esta análise permitirá pensar quer o cinema, quer os jogos, quer essa forma híbrida que aqui se examina, quer espaços performativos. A evolução do mercado dos jogos tem sido, aliás, influenciada por esta estética, de influência marcadamente cinematográfica, e a *machinima* faz agora parte de toda a lógica de produção, *marketing* e jogabilidade de inúmeros jogos.

De um ponto vista global a abordagem de Krapp é uma reflexão, e uma etnografia dos aspectos sociais e políticos da cultura digital, que se esquia, contudo, à crítica radical operada noutros lugares. Refiro-me a autores como Alexander Galloway, Taziana Terranova ou Nick Dyer-Witheford e Greig De Peuter, estes últimos autores de *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Tal facto não impede Krapp de discorrer sobre o papel do ciberactivismo (expressão que, como já foi referido, não traduz completamente o debate em torno do inglês *hacktivism*) no seio da cultura e da economia digital.

Embora o conjunto de textos aqui reunidos tenha um sentido próprio, o da análise do ruído como matéria-prima rebelde da cultura digital, penso que fica por explicar cabalmente o papel do primeiro capítulo, dedicado à discussão da hiperligação e da base de dados. Não me parece também que a pergunta que o autor propõe no primeiro capítulo seja facilmente respondida pelos restantes. Isto não invalida *Noise Channels* enquanto uma obra coerente que reúne alguns dos textos do autor, dispersos por outras publicações, que permitem pensar o meio digital a partir desse local inesperado, o da falha, o do erro, o do ruído. Nesse sentido não pode também deixar de se referir que, à excepção do capítulo 3, “Noise Floor: Between Tinnitus and Raw Data”, todos os outros capítulos são reescritas e adendas a textos já publicados. Este facto não invalida o diálogo que Krapp aqui constrói entre eles ou a reunião de um corpo textual que, lido a partir da proposta da análise do ruído, surge como homogéneo.

Do ponto de vista da facilidade de leitura e da compreensão da densa rede de referências que Krapp vai tecendo, e dadas as abundantes notas e ligações feitas pelo autor, talvez tivesse sido uma boa ideia a apresentação das mesmas em rodapé e não no final do livro. Isso ajudaria decerto a compreender melhor os argumentos de Krapp, assim como a genealogia em que se inscrevem, evitando as viagens constantes entre páginas e a inevitável interrupção da fluidez do texto. Talvez tenha sido uma opção que, preventivamente, desejasse evitar o ruído na página ou talvez estivesse apenas a tentar evitar essa voragem omnívora que Krapp atribui às redundâncias da hiperligação e que descreve da seguinte forma “To be sure, a text that contained its

own exhaustive index would already be nothing but its own index and therefore the end of what it indexes” (3).

Seja como for, pelas questões que coloca, *Noise Channels* é, sem qualquer dúvida, um auxiliar importante na compreensão dos fenómenos digitais que são provocados, ainda assim e apesar de tudo, pelo erro.

© 2015 Nuno Miguel Neves.

Licensed under the [Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 4.0 International \(CC BY-NC-ND 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).