

A LITERATURA NO CIBERESPAÇO

Leandro VIEIRA¹

Resumo: Este trabalho pretende abrir uma discussão sobre a presença da Literatura no Ciberespaço. Pois percebe-se que a leitura nesse *território virtual* parece envolver aspectos peculiares que, se não apreendidos pelo instrumental teórico acadêmico disponível, podem abalar as concepções tradicionais de arte e de valor. Para atingir seus objetivos, este artigo partirá dos apontamentos de Walter Benjamin sobre o processo de ‘reprodutibilidade’ e ‘autenticidade’ da obra artística, bem como de algumas colocações de Pierre Levy e Henry Jenkins sobre as novidades midiáticas emergentes. Em seguida, procurará identificar algumas particularidades da literatura *ciberspacial* a fim de refletir sobre como o *ciberespaço* pode contribuir na mudança conceitual sobre a arte literária. Desse modo, procurando averiguar que aspectos da migração de suporte ameaçam abalar (ou transformar) a Literatura e os valores que até então a abarcaram, inevitavelmente, acabar-se-á por esbarrar-se na indagação: se a Internet tornar-se (como já se conjectura) meio dominante de disseminação e consumo cultural, o que se discute neste e noutros trabalhos ainda poderá chamar-se, como antes da era *ciberspacial*, de Literatura?

Palavras-chave: Literatura. Ciberespaço. Suporte. Valor.

1. Introdução

Se atualmente digitarmos o termo “ciberespaço” num buscador qualquer da Internet, será possível encontrar diversos estudos sobre as emergentes práticas literárias no mesmo. Destas, os mais variados aspectos já foram e ainda estão sendo pesquisados. Por isto, na intenção de não repetir identicamente os mesmos estudos, ou melhor, na busca de reforçá-los e refleti-los no que for possível, este artigo se debruça sobre a problemática base do dilema da literatura enquanto gerada neste mais novo suporte, bem como da delimitação de seu novo estatuto valorativo enquanto tal. Pois que com o advento do ciberespaço, questões referentes ao objeto literário e seus valores já não se

¹ Mestrando em Letras pela Universidade Estadual de Maringá – UEM.

fazem tão claras – justamente por conta das novas *cibermodalidades* emergentes que desafiam as expectativas da teoria tradicional de até então.

Seja o valor monetário, funcional, sociocultural ou o valor compositivo da obra, afinal, em meio à tanta variedade interativa que a Internet possibilita hoje, como identificar, definir e julgar o objeto-literatura e o valor (ou valores) dos novos gêneros narrativos que estão surgindo no imediato, abrangente, interativo, imersivo e dinâmico ciberespaço?

Um dos motivos deste trabalho se dá quando notamos que o advento da nova plataforma de transmissão cultural trouxe consequências, a nosso ver, quase auto-evidentes de per si. E uma delas é a mudança em nossa relação físico-valorativa para com a arte literária (ou *transliterária*), tendo, de antemão, que os valores geralmente são fatores determinantes nas ações humanas. E daí indagamos que se realmente houve uma mudança no *ser-da-literatura* e em nossas relações de valor para com a mesma, qual seria, então, este novo estatuto ontológico-valorativo agora?

Se antes, como sabemos, a publicação de um livro, a gravação de um disco ou a divulgação de uma pintura em grandes eventos artísticos era muito difícil e, geralmente, restrita apenas a pessoas de talento patrocinadas por editores ou responsáveis de grande poder aquisitivo, agora, com o advento da Internet, e em se tratando da arte escrita, qualquer indivíduo alfabetizado e com força de vontade, tendo (ou não) talento, especialização e uma conexão com a rede, pode simplesmente cadastrar-se num blogue, por exemplo, e livremente publicar suas próprias obras, sem precisar dar satisfação a ninguém fora os próprios leitores de seus textos *ciberespaciais*; e, por sinal, tudo sem custos além da própria conta elétrica telefônica mensal. Como isto afeta a recepção da autoria artística?

Assim, uma das dificuldades atuais mais vigentes, como percebemos aqui, é quando, buscando analisar a literatura enquanto objeto *on-line*, deparamo-nos com produções totalmente híbridas em termos midiáticos. Pois que a Internet, com sua democrática e liberal disponibilidade de oportunidades criativas, bem como de sua interatividade com mídias alheias à literatura, dá aos escritores de blogues, revistas e sítios literários, por exemplo, a oportunidade/capacidade de escrever, ilustrar, narrar, sonorizar e até mesmo de criticar a própria obra, gerando assim produções que muitas vezes “escapam” do campo observável pela teoria tradicional, tornando aparentemente

impotentes os instrumentais tradicionais de análise de que temos disposto até então. Tudo isso nos induz a suspeitar que nossas expectativas artísticas começaram a se abalar, o que consequentemente compromete a previsibilidade da nossa postura em se tratando de como analisar o valor destas novas produções que, por sinal, mais cedo ou mais tarde exigirão um novo cânone, diga-se, *ciberliterário* – envolvendo uma renovação conceitual de literatura.

Frente a estes novos dilemas sobre a relação com a literatura *ciberspacial*², julgamos que, a título de exemplo, no caso do leitor/navegador itinerante que se aventura a compor obras de cunho literário (dos mais diversos gêneros) na rede virtual, bem como do internauta apaixonado que se propõe a missão de criar uma página especializada em recontar obras já consumadas pelo cânone tradicional (ao fazer as chamadas *fanfics*), faz-se imprescindível, portanto, levantar os aspectos mais relevantes destas práticas trans-literárias para, em seguida, procurarmos identificar, analisar e tentar definir os mais evidentes pontos desta forma de expressão – poderíamos arriscar dizer – *neo-artística*.

Num primeiro momento então, somos levados a supor que a crise começa pelo instrumental, ou melhor, pela aparente ausência de uma ferramenta que dê conta da novidade dos últimos tempos. E ao que tudo indica, realmente parecemos não dispor de arsenal analítico competente e equivalente aos novos paradigmas elencados pelo advento do ciberespaço. Isto se torna, no momento, um dilema crítico para os estudiosos da arte, principalmente os da literatura. Pois que, no mínimo, sem critérios seguros para julgar uma obra de arte, como tendemos a pressupor, não poderíamos sequer falar de crítica em seu sentido pleno. E é justamente este problema de ferramentais e definições que ocorre ultimamente com a arte literária enquanto *ciberspacial*.

Talvez o problema maior, como suspeitamos, tenha sua gênese no fato de as ciências humanas ainda não terem atracado definitiva e confiantemente no mundo do ciberespaço. E geralmente, a ressalva da maioria dos estudiosos da literatura, quanto a firmar-se no novo suporte, se dá por fatores “preservativos”, ou melhor, por um receio

² Uma vez que o livro de papel, por si mesmo, sempre pode tornar-se impregnado de valores (pelos mais diversos motivos), enquanto que um e-book ou livro em PDF, por exemplo, sendo objeto meramente virtual, não pode contar com este fator, pois é volátil, com caráter “virtualmente abstrato” em sua veiculação midiática.

de perder o controle das coisas e, assim (como também imaginamos), contribuir para o hipotético e iminente caos da arte.

Mas, sendo assim, podemos indagar, se o corpus acadêmico já fixado autonomamente na crítica em relação ao livro de papel não se tornar também fixadamente autônomo sobre esta nova plataforma virtual, como então desenvolver instrumentais para analisar e julgar o que, em termos literários, já se tem produzido efetivamente no ciberespaço com ou sem a presença da academia? Até quando perdurará esta questão?

Deste modo, enfatizando o que já foi mencionado, é no mínimo instigante observar, como nota Almir Aquino Corrêa, que “as ciências ‘duras’ abraçaram rapidamente o novo formato de troca de idéias e o ferramental eletrônico;” enquanto que, continua ele, “as ciências humanas, resíduo em que habita a maior parte da elite cultural, mantiveram o livro impresso como único e válido expositor de idéias” (CORREIA, 2005, p.15). Em suma, a técnica digital ainda causa suspeita ou desprezo, conforme o mesmo autor salienta no desenvolver de seu texto.

Partindo então desta problemática já apontada, nossa tarefa aqui é levantar e observar aspectos da literatura *ciberspacial* (com caráter transmidiático) a fim de buscar tornar mais claro sobre o problema que nos questiona se ainda podemos conceber como literatura o que se produz tão interativamente no ciberespaço para, daí, procurar contemplar seu (novo) estatuto valorativo como tal.

2. Pressupostos teóricos

Conforme Walter Benjamin (1985), sempre houve reprodutibilidade na obra de arte em sua essência. Por isso, ela podia ser imitada e mecanicamente reproduzida entre as pessoas, como, por exemplo, de mestre para discípulo, em exercícios que difundiam-na para os mais diversos fins. Foi então que o advento da imprensa, como salienta o autor, trouxe “gigantescas transformações” por conta da sua reprodução técnica da escrita (Benjamin, 1985, p.166).

Podemos pensar que desde a imprensa de Gutenberg, apesar de manter o suporte de papel que já era utilizado, nossa relação com a arte da palavra sofreu mudanças irreversíveis nos aspectos mais diversos, em especial no que tange à questão do valor da

palavra enquanto produto da tradição escrita (ainda valorizada hoje), em contraste à palavra veiculada na tradição oral, que dominava antes da imprensa surgir. Por isso, pensando sobre este assunto, Pierre Levy nos diz que:

Com a escrita, e mais ainda com o alfabeto e a imprensa, os modos de conhecimento teóricos e hermenêuticos passaram portanto a prevalecer sobre os saberes narrativos e rituais das sociedades orais. A exigência de uma verdade universal, objetiva e crítica só pôde se impor numa ecologia cognitiva largamente estruturada pela escrita, ou, mais exatamente, pela escrita sobre o suporte estático (LEVY, 2001, p. 38).

Evidentemente, como podemos notar, a cultura escrita trouxe uma fixação da palavra que a oralidade não podia conter. Com a tradição pós-Gutenberg de transmissão cultural, o valor do que é original (em termos de autenticidade) sofreu transformações culturais determinantes na história. E em se tratando da autenticidade da obra de arte, Benjamin aponta que mesmo se sua reprodutibilidade técnica fosse perfeita (como ocorreu com a fotografia, frente à pintura), um aspecto decisivo se perderia: o *aqui* e *agora* da obra de arte (Benjamin, 1985, p. 167). Pois que, segundo ele, é a partir da instância do *aqui* e *agora* que se desdobra toda repercussão histórica ou transformacional de uma obra de arte – e só a partir daí, poderíamos completar, falar-se-ia dela em termos valorativos.

Para lançar um pouco mais de luz sobre este conceito benjaminiano, pensemos no coro de uma catedral, como sugere o próprio autor (ibidem, p. 168), e no fato de um estúdio de gravação moderno ser capaz de gravá-lo e, em seguida, reproduzi-lo em outro lugar – sem ser necessariamente o ambiente da igreja, mas, por exemplo, num quarto qualquer. Esta dinâmica reprodutiva eliminará, certamente, o caráter e o valor do *aqui* e *agora* da obra enquanto cantada ao vivo pelo coro. Por isso, Benjamin enfatiza que “mesmo que essas novas circunstâncias deixem intato o conteúdo da obra de arte, elas ‘desvalorizam’, de qualquer modo, o seu aqui e agora” [grifo nosso] (1985, p. 168).

Em outros termos, não havendo necessidade de se deslocar no tempo e no espaço para se poder apreciar uma determinada obra de arte, como no exemplo do referido coro catedralesco, acabar-se-ia por menosprezar o *aqui* e *agora* da própria obra; ou melhor, perder-se-ia o quesito de valor que somente a tradição podia conter e veicular antes, por

meio do ambiente propício e dos cantores necessários para a performance da referida arte sonora.

Por mais que a exemplificação de Benjamin não trate, exclusivamente, da literatura³, por outro lado, baseando-se no que salienta Levy (1998), a partir do momento em que a realidade virtual supera o poder de representar, recriar e atuar (na realidade) que a linguagem possui na forma meramente escrita, as questões aqui propostas tomam imprescindibilidade no âmbito da literatura. Portanto, talvez a palavra-chave para compreendermos as repercussões advindas do mundo virtual seria *interatividade* (entre obra e público).

Com o que já foi exposto, e focando-se na literatura *ciberspacial*, é possível perceber as novas fronteiras a que temos de transpor teoricamente se pensarmos, nos dias de hoje, na revolução que a Internet causou (e ainda está causando) no mundo artístico. A partir de então, cremos ser necessário buscar por instrumentais que nos auxiliem, como estudiosos do assunto, a nos livrar deste aparente e incômodo impasse transformacional (e transmigratório) da arte literária, procurando sempre por uma lúcida problematização e um justo proceder crítico sobre o tema.

Pensando nestas questões, é importante, pois, retomar que a grande oportunidade de se manifestar criticamente oferecida aos leitores após o desenvolvimento da imprensa moderna (a partir do séc. XX), fez com que a antiga barreira entre escritor e leitor fosse rompida, como nota Benjamin (1985). Assim, mesmo antes de tratar da rede virtual propriamente dita, falando somente da imprensa como um todo, ele observa que:

Durante séculos, houve uma separação rígida entre um pequeno número de escritores e um grande número de leitores. [...] Com a ampliação gigantesca da imprensa, colocando à disposição dos leitores uma quantidade cada vez maior de órgãos políticos, religiosos, científicos, profissionais e regionais, um número crescente de leitores começou a escrever, a princípio esporadicamente. No início, essa possibilidade limitou-se à publicação de sua correspondência na seção “Cartas dos leitores”. Hoje em dia, raros são os europeus inseridos no processo de trabalho que em princípio não tenham uma ocasião qualquer para publicar um episódio de sua vida profissional, uma reclamação ou uma reportagem. (BENJAMIN, 1985, p. 184)

³ Uma vez que nesta o *aqui* e *agora* não são necessariamente quesito de valor, mas sim o conteúdo veiculado, independente do suporte.

Como podemos notar, surge então a novidade da pluralidade cada vez mais crescente de leitores trocando os papéis com escritores e vice-versa. E é aqui que tem destaque nossas principais observações sobre as mudanças mencionadas. Mas talvez fosse importante salientar que o problema agora, ao nosso ver, não se dá pela vasta oportunidade democrática oferecida pelo ciberespaço aos internautas, e sim pela consequente extensão e abrangência que este *big bang ciberespacial* legou aos estudiosos da literatura contemporâneos, através da hibridez genérica gerada neste ínterim e outros aspectos não abordados neste trabalho.

Esta abrangência poderia até ser concebida como uma das melhores ocorrências históricas para a arte se, problematicamente, não fosse sua consequente incapacitação da teoria literária convencional em avaliar as novas produções virtuais. Assim, a teoria tradicional se encontrou em crise para abarcar, como fazia no caso do livro de papel, a literatura *ciberespacial* que se estabelece dia após dia. Ao que tudo indica, portanto, a estabilidade de que a antiga teoria literária sempre usufruiu antes do computador, parece agora ruir ou voltar à estaca zero, quando o caráter “imediato” da linguagem humana, tão peculiar na tradição oral, parece voltar à tona através da plataforma mais interativa que a tecnologia já inventou.

É sobre esta mudança que fala Pierre Levy quando nos afirma que:

O leitor de um livro ou de um artigo no papel se confronta com um objeto físico sobre o qual uma certa versão do texto está integralmente manifesta. Certamente ele pode anotar nas margens, fotocopiar, recortar, colar, proceder a montagens, mas o texto inicial está lá, preto no branco, já realizado integralmente. Na leitura em tela, essa presença extensiva e preliminar à leitura desaparece [...] A tela apresenta-se então como uma pequena janela a partir da qual o leitor explora uma reserva potencial. (LEVY, 1996, p.39)

A simultaneidade proporcionada pelo ciberespaço acaba, assim, ampliando as possibilidades imersivas e interativas, tornando-se, desta feita, dilemático avaliar qualquer obra que, não se conservando nos moldes ideográficos convencionais, se pretenda literária.

2.1. Alguns aspectos do ciberespaço e da ciberliteratura

Em sua obra de ficção científica *Neuromance*, o escritor norte-americano William Gibson (1984) cunhou o termo *ciberespaço*. Para ele “o termo designa todo o conjunto de rede de computadores nas quais circulam todo tipo de informação. É o espaço não físico constituído pelas redes digitais”⁴.

Conforme Pierre Levy – para quem o termo ciberespaço foi entendido também como “rede” –, em sua obra *A Ideografia Dinâmica* (1998), “a realidade virtual é um meio de comunicação perfeito, pois permite controlar a totalidade do mundo sensível do receptor da mensagem” (LEVY, 1998, p.29). Levy estava discorrendo sobre a questão da nossa eleição da linguagem como “meio de comunicação privilegiado”, apesar de a linguagem ser altamente limitada no que concerne à atuação e à recriação da realidade. Por essa razão, falando do mundo virtual como meio comunicativo mais dinâmico que o da simples linguagem, Levy enfatiza que aquele é mais atuante do que este, pois, conforme o autor, o virtual nos proporciona uma “experiência sensorial” antes impossível pela simples linguagem (id).

Em sua obra *Hamlet no Holodeck* (2003), Janet H. Murray apresenta-nos um estudo sobre importantes aspectos do mundo virtual, bem como do suporte em que este se firma. Abordando então o aspecto imersivo como quesito fundamental desta nova forma interativa, Murray justifica este termo utilizado para as novas narrativas ao tomar a metáfora do mergulho aquático. Ou seja, ao nos conectarmos com as novas mídias, completamente virtuais, estaríamos como que mergulhando num oceano de possibilidades (MURRAY, 2003, p. 102).

Nesta mesma obra, a autora enfatiza outras novidades midiáticas e, assim, nos leva a refletir que “o desejo ancestral de viver uma fantasia originada num universo ficcional foi intensificado por um meio participativo e imersivo, que promete satisfazê-lo de um modo mais completo do que jamais foi possível” (MURRAY, 2003, p.101). Em seguida, Murray levanta exemplos de imersão dos quais muitos de nós provavelmente já participamos várias vezes sem, talvez, termos nos dado conta. É o caso dos parques temáticos, onde o entretenimento advém da participação interativa do público com o ambiente. Neste caso, à título de ilustração, a autora aponta o temático *Parque dos Dinossauros*.

⁴ *O que é o Ciberespaço?* Artigo Publicado em 06 de agosto de 2006 no site *Webartigos*. Disponível em << <http://www.webartigos.com/artigos/o-que-e-ciberespaco/22537/>>> Acesso em 28 de agosto de 2012.

Mas se, conforme vimos, a imersão proporciona a satisfação dos nossos mais profundos desejos de entretenimento e interação, por outro lado, “a existência de um reino mágico no qual nossos sonhos se tornam realidade também desperta nossos piores pesadelos” (MURRAY, 2003, p. 205). A partir desta observação somos levados a refletir sobre a necessidade limitativa que o virtual requisita, praticamente de modo intrínseco.

Esta necessidade limítrofe do virtual no mundo real nos faz pensar, junto com Murray, que:

Narrativas participativas, portanto, levantam vários problemas correlatos: Como entrar no mundo virtual sem rompê-lo? Como ter a certeza de que ações imaginárias não causarão efeitos reais? Como atuar dentro de nossas fantasias sem que sejamos paralisados pela ansiedade? (MURRAY, 2003, p. 105)

Para tais questionamentos, a própria autora sugere que definamos “as convenções fronteiriças que permitirão que nos entreguemos à sedução do ambiente virtual” (Ibidem, p. 105). Uma vez que, “para os espectadores, a diferença entre as experiências fronteiriças da mídia tradicional e aquelas realizadas hoje pelos artistas no mundo digital”, salienta a autora, “é que, desta vez, nós também fomos convidados para entrar na boca do dinossauro” (MURRAY, 2003, p. 108).

Um outro aspecto considerável do ciberespaço está relacionado com o que Murray denomina Agência. Pois, para ela, “Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 2003, p. 127). Isto vai de encontro com o que estamos discutindo desde o princípio deste trabalho, visto que a interatividade *ciberespacial* tem muito a ver com esta dinâmica enfatizada por Murray. Em outras palavras, quando parte do prazer de uma obra narrativa se dá justamente por conta da participação ativa do público, o processo analítico da teoria se encontra explicitamente em cheque. E caso a teoria resolvesse avançar um passo sequer, e sem modificar e adaptar seu estatuto teórico-instrumental de análise, certamente violaria um novo campo do qual já não mais faria parte representativa.

“No entanto”, observa Murray, “normalmente não esperamos vivenciar a agência dentro de um ambiente narrativo” (Ibidem) – talvez por conta da nossa expectativa,

digamos, relativamente passiva em absorver o conteúdo da obra –. Por outro lado, comentando sobre a banalização do termo “interatividade”, a autora enfatiza também que nem sempre uma “mera habilidade de movimentar um joystick ou de clicar com um mouse” constitui-se em Agência. Para ela, um jogo de azar, por exemplo, não tem teor de Agência que, como aponta na página seguinte, um jogo de xadrez possui por sua autonomia proporcionada aos jogadores (MURRAY, 2003, p. 129).

Com o que podemos notar até aqui, o ciberespaço faz grande desafio à teoria tradicional da literatura, pois sua interatividade transcende as antigas e conhecidas expectativas literárias advindas da leitura no estático livro de papel. Sobre isto poderíamos até afirmar que enquanto a leitura no papel trazia interatividade meramente intra-psíquica, ou seja, leitura contemplativa de um texto impresso e “imóvel”, o ciberespaço, enquanto suporte, possui “movimento” em si mesmo. Em outras palavras, é um suporte ativo, não estático, e que possibilita ao seu operador interagir com o conteúdo de uma determinada obra que, por sua vez, não se encontra meramente impressa na tela de um computador ou tablet, por exemplo, mas cintilante, piscante, flutuante, hipertextualizada em diversos aspectos temáticos e, sobretudo, exigindo “ação”, interatividade do receptor. Sendo assim, como não aceitar que este fato modifica drasticamente nossas relações, digamos, ergonômicas para com o suporte, se inclusive a instância temporal em que uma obra (veiculada na rede) ocorre se dá praticamente de modo instantâneo?

Para enfatizarmos os apontamentos deste artigo, podemos escolher uma página da web como, por exemplo, o site *ciberpoesia*, em que o internauta pode interagir na construção de ciberpoemas, tendo como material elementos compositivos do poema já preestabelecidos pelo próprio site. Por isso, sobre as novas características literárias advindas da rede discutidas neste trabalho, o próprio site supracitado contribui para os pressupostos até aqui descritos, como, por exemplo, quando nele lemos que:

Na recriação eletrônica dos poemas, foram utilizados diversos softwares... [assim] Uma pergunta se impõe: quem é o autor desses ciberpoemas? A resposta poder ser complexa, porque a construção hipertextual é de responsabilidade de um webmaster e o 'leitor' participa também da sua produção enquanto autor interativo"⁵

⁵ Site de *Ciberpoesia* feito por Sérgio Capparelli e Ana Cláudia Gruszynski. Disponível em <<http://www.ciberpoesia.com.br/>> Acesso em 10 de setembro de 2012.

Ao contrário do texto meramente impresso em papel, em que a participação do leitor se dá simplesmente na sua decodificação visual (enquanto ideografia estática); a ciberpoesia, conforme podemos ver no referido site, exige do seu leitor uma participação totalmente ativa para que a arte aconteça. Sendo assim, é possível questionarmos, conforme já indagado pelo próprio site, sobre quem seria o autor da obra. Tal fato é o que causa a desestabilidade crítico literária. E este mesmo fato traz também problemas maiores, como é o caso da congratulação artística: quem seria o beneficiário afinal de contas? Como a academia poderia julgar estas questões?

Um outro aspecto interessante do ciberespaço é sua consequente difusão de obras e autores literários já consagrados no livro de papel. É o caso, no Brasil, do Portal Valinor, por exemplo, onde o autor J.R.R. Tolkien e suas obras são divulgados por fãs apaixonados pelo assunto.

Neste portal, podemos observar diversos tópicos concernentes ao universo tolkieniano, desde artigos contendo cartas, entrevistas, variados textos sobre a língua fictícia criada pelo próprio autor, bem como até mesmo uma coluna informativa gerenciada por um de seus fãs. Inclusive há espaço de fã para fã com diários, fanfics, humor e trabalhos manuais referentes ao assunto do site.

Deste referido portal, podemos trazer para a discussão o fato de que os fãs da obra tolkieniana, por exemplo, criam suas próprias fan fictions enquanto o portador e editor oficial do espólio de Tolkien (Christopher Tolkien) não publica as demais obras póstumas ainda não divulgadas. E é então que surge a pergunta: afinal, possuindo características narrativas altamente qualificadas (pelo que os próprios internautas comentam nos *posts* do sítio) estas fanfics não seriam obras literárias propriamente ditas? A academia não poderia oficializá-las como objeto de estudo? Mas se o fizesse, como organizar o novo cânone?

Talvez fosse interessante lembrar que tudo o que se pode ver naquele portal se dá virtualmente. Ou seja, nada há de físico fora a tela do monitor do computador de quem estiver por lá navegando (a não ser que imprimisse as páginas visualizadas!). Assim, comparando informações e produções ciberespaciais com as impressas, a discussão partiria, supomos, para níveis inimagináveis. Mas é importante notar que apenas com o exemplo das fanfics do Valinor, podemos perceber a problemática artística na qual o

teórico se mete ao buscar contemplar estas ciber-questões imparcialmente e com o ferramental convencional.

Da literatura tradicional à narrativa transmídia

Se regressássemos brevemente no tempo, saberíamos que para se ler um livro, tradicionalmente falando, bastar-se-ia tomá-lo em mãos ou sobrepô-lo em uma mesa ou similar e, em seguida, correr os olhos da esquerda para a direita (em caso ocidental), descendo verticalmente num procedimento hierarquizado pelo próprio sistema de suporte. Por longo tempo esta foi a única postura possível ao leitor enquanto receptor de uma obra escrita no suporte de papel.

A teoria literária, desde a *Poética* de Aristóteles, costumava analisar com relativa segurança os gêneros que emergiam dentro do suporte estático do papel. E com o passar do tempo, foi observando características tais como autor e estilo, enredo, personagens, espaço, enfim, averiguava a estrutura que a obra apresentava enquanto escrita estaticamente sobre o papel, bem como sua repercussão social geral.

Tudo estava relativamente seguro em termos teóricos. Podíamos analisar a *Divina Comédia* de Dante, por exemplo, sem pensar muito além do que a recepção passiva da obra poderia gerar no leitor de até então, levantando questões que a teoria e filosofia já haviam explanado bem em diversas outras obras. E mesmo que, atualmente, uma obra como *O Senhor dos Anéis* de J.R.R. Tolkien fosse lida enquanto objeto *on-line*, se constituísse em mera digitalização (escaneamento) do texto em livro de papel, seu leitor ainda estaria lendo como no antigo livro mecanografado, de forma relativamente passiva.

Mas hoje, após a revolução midiática, especialmente a computacional, tornou-se problemático definir o que é e o que não é literatura. Visto que a Internet mudou radicalmente nossa forma de transmissão cultural em massa. E o ciberespaço ganhou poder na veiculação da narrativa, transformando-a, como prefere Jenkins (2009), em narrativa “transmídia”. E é aí, como dissemos, que nosso dilema começa, quando pressupostos valorativos se encontram abalados ou embrenhados em meio à explosão informacional vigente.

A nova forma de contar histórias, isto é, criar narrativas, está progressivamente tornando-se mais e mais abrangente midiaticamente. E sobre a novidade narrativa, Jenkins (2009) nos explica que:

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões". (JENKINS, 2009, p. 138).

Se uma das características mais salientes do mundo hodierno é sua hibridez – sociocultural, étnica etc. –, os apontamentos de Jenkins sobre as narrativas transmídia só vêm reforçar tal aspecto.

Para o analista de mídia Geoffrey Long, numa entrevista por e-mail à Revista Pontocom, em 2009, a:

Transmídia significa qualquer coisa que se move de uma mídia para outra. As histórias sempre se moveram entre as mídias. Veja como as histórias da Bíblia, por exemplo, foram representadas e descritas nas pinturas, nas sepulturas, nos vitrais das janelas. Mas a narrativa transmídia é diferente de uma adaptação. Ela é uma história que é contada por meio de múltiplas mídias. Não se trata de contar a mesma história em diferentes mídias. (LONG, 2009)

Estas observações de Long nos levam a repensar velhos conceitos de interação midiática. Pois antes da cibercultura, surgida na década de 70, o diálogo entre um suporte midiático e outro se dava de forma estanque, ou melhor, como o próprio Long afirmou, o conteúdo artístico de uma mídia podia até ser transmitido em outro, mas isto não significava que a narrativa de um tivesse necessariamente que depender da outra; eram obras em si mesmas acabadas.

Já com o advento do ciberespaço, agora podemos nos deparar com obras que têm início num determinado suporte mas que migram rapidamente para um outro, de acordo com a necessidade tecnológica de transmissão daquela parte específica da obra, por exemplo. Assim, respondendo à pergunta da revista sobre que elementos esta nova narrativa nos traz, Long nos diz que:

A narrativa transmídia permite que o narrador amplie largamente sua audiência – o fã de cinema deve se conectar à história por meio do teatro, o fã de quadrinhos deve desvendar a narração buscando o segundo capítulo na banca de jornal e o fã de jogo eletrônico, na loja de games. Cada capítulo deve ser relativamente independente. Desta forma, o membro da audiência que desvendou o segundo capítulo será capaz de desfrutar a narração que consta dos quadrinhos e ser guiado para o primeiro capítulo no DVD e para o terceiro, no PlayStation. Cada capítulo deve servir como uma “*toca do coelho*” para que a audiência descubra a história, como fez a personagem Alice ao entrar no País das Maravilhas. O truque é fazer com que as audiências sintam que existe um mundo ficcional massivo a ser explorado por meio de uma narrativa que se desdobra através de todos os capítulos, não se sentindo trapaceadas se elas se fixam apenas no filme, na animação ou nos games. (LONG, 2009)

Seria quase impossível negar a veracidade das observações de Long. O próprio Henry Jenkins (2009) aponta, por exemplo, a *Matrix* para bem ilustrar os aspectos *transnarrativos* de uma obra do mundo cibercultural. Pois sobre *Matrix*, tão difundida desde o seu lançamento cinematográfico (em 1999), desenvolveu-se uma pluralidade de extensões narrativas, em mídias como games (o jogo *Matrix* para Play Station 2) em que o jogador fica a par de informações que, sem jogá-lo, não se poderia obter; animações (*The Animatrix*) que também enfatizam outros aspectos da *Matrix*; e até o próprio ciberespaço, com as recriações da obra efetuadas por fãs insatisfeitos com algum aspecto da mesma ou simplesmente desejosos de uma determinada continuação dela (sendo assim criadores de fanfictions).

Frente a tantos aspectos exóticos à tradição literária, torna-se dilemático buscarmos definições narrativas sem, antes, procurarmos por conceitos que abarquem estas novidades, e sem perder de vista os pressupostos de valor com que sempre avaliamos uma obra de arte literária.

O fator de interatividade marcou deveras nossa relação teórico crítica com as novas produções *ciberespaciais*. Basta olharmos para o que foi mencionado até agora e repensarmos nossas práticas literárias com livros de papel em contraste às novas práticas no ciberespaço. Assim, podemos nos questionar: como avaliar uma obra que, por exemplo, tem apenas o primeiro capítulo nos moldes tradicionais, e que, em seguida, trans-migra para a Internet, ou para o televisor, ou para o console de um *Game* a fim de desenvolver seus próximos capítulos em moldes totalmente diversos? E ainda, conservando, em sua constituição artística, apenas uma de suas partes com os aspectos

que se viam antes nos livros tradicionais, seria possível concebemos e denominarmos uma novidade de tal feitio compositivo como literatura?

Se uma característica marcante de nossa época atual é o fator da participação, seja ela individual ou coletiva, muito conveniente se faz o que Long comenta quando diz que:

A narrativa transmídia também fornece um grande grau de envolvimento à audiência, que agora espera ter um papel mais ativo no processo, indo ao encontro de capítulos adicionais em outras mídias, em vez de assumirem uma recepção passiva no sofá. Isto explica porque a narrativa transmídia, como a da série *Lost* ou de *Matrix*, frequentemente, tem uma grande legião de fãs que se encontra online para discutir como diferentes partes da história se conectam. Essas *comunidades de conhecimento* trabalham juntas para encontrar as peças da narrativa de um quebra-cabeça, o que pode ser visto no game *I Love Bees*, que depende de uma inteligência coletiva em vez de um conhecimento individual. Isso permite que as histórias e a história do mundo possam ser muito mais complexas. (LONG, 2009)

Como podemos perceber, o ciberespaço e sua narrativa transmídia possibilitam aos criadores de tais narrativas uma gama muito maior e mais dinâmica no que concerne à abrangência de público com que interagir. Por isto torna-se difícil avaliar, como um todo, cada produção que se constrói neste íterim *cibercultural*, uma vez que:

A narrativa transmídia também possibilita que seus autores decidam como vão usar cada mídia na contação da história. Por exemplo, um bom narrador vai considerar o que os quadrinhos oferecem a mais sobre o filme, o que o filme oferece a mais sobre a televisão, o que a televisão oferece a mais sobre os quadrinhos. Cada mídia tem forças e fraquezas. O autor da narrativa transmídia deve ser hábil para deliberar a melhor forma de usar as forças de cada meio para contar as diferentes partes da história. (LONG, 2009)

De acordo com Long, conforme o orçamento de uma produção o seu criador poderia utilizar-se de um suporte mais barato para, em seguida, após o retorno financeiro que a repercussão da obra gerasse, continuar sua criação em mídias mais caras e sofisticadas como, por exemplo, a televisão e os filmes. Por outro lado, ainda segundo o analista de mídias, tendo um bom orçamento, poder-se-ia produzir um longa da obra para, depois de seu sucesso de bilheteria, lançar mão de outras mídias mais baratas a fim de manter o estatuto de sucesso da mesma (LONG, 2009).

Algumas repercussões *ciberliterárias*

Conforme Pierre Lévy, “no mundo digital, a distinção do original e da cópia há muito perdeu qualquer pertinência. O ciberespaço está misturando as noções de unidade, de identidade e de localização (LÉVY, 1999, p.48). É justamente sobre este aspecto apontado que podemos firmar nossas observações a respeito da literatura e seu comportamento repercussivo em todas as mídias modernas.

Ao desterritorializar um texto, por conta de sua disponibilização virtual na rede, o ciberespaço transformou drasticamente nossa relação valorativa com relação à obra original. Isto dificulta, como insistimos em dizer, a crítica literária moderna em avaliar e julgar as obras lançadas no universo transmidiático. As narrativas transmídia nos levam a questionar nossas balizas teórico conceptivas, como o fez Lévy que pergunta se “é legítimo indagar se o aparecimento de um suporte dinâmico não poderia suscitar a invenção de novos sistemas de escrita que explorariam melhor as novas potencialidades” (LÉVY, 1999, p.50).

Este questionamento de Lévy é imprescindível para apontarmos a crise atual da teoria literária frente ao ciberespaço e sua *ciberliteratura*. Uma vez que, agora, antes mesmo da academia sequer pensar em oficializar ou legislar um padrão de escrita compatível com a *transmídia*, bem como de efetuar as devidas valorações ciberculturais – como urge o sistema transmidiático –, pessoas “leigas”, isto é, desprovidas de quaisquer credenciais oficiais, estão criando e recriando dentro da rede obras dos mais diversos gêneros, atingindo os mais variados internautas. É o caso das *fanfictions*.

Sabemos que esta ficção feita por fãs surge, por exemplo, quando se toma uma obra *original*, ou seja, uma criação artística já conceituada, e, logo em seguida, por alguma razão subjetiva do apreciador, recria-se esta mesma com temáticas paralelas, geralmente sem dar nenhuma satisfação para o criador ou criadores oficiais da obra.

Sobre este fato, Geoffrey Long (2009) observa que:

A narrativa transmídia também contribui para a aprendizagem por meio dos seus fãs ou das chamadas *comunidades de conhecimento*, que frequentemente se encontram ao seu redor. Essas comunidades oferecem o que Jim Gee chama de “espaços de afinidade”, onde os alunos podem aprender muito sobre a escrita através de (re) imaginar a continuação das histórias dos personagens (como Harry Potter ou Edward e Bella em *Twilight*), num espaço mais igualitário de

aprendizado do que hierárquico, de cima para baixo, a estrutura típica que encontramos na sala de aula. (LONG, 2009)

Neste ponto, Long estava referindo-se à contribuição da narrativa transmídia no âmbito educacional; mas apesar deste apontamento otimista, continuamos em um dilema crítico com relação à autoridade criativa dos autores originais. Pois podemos indagar como fica a situação dos autores de filmes, livros ou games, quando fã resolvem entrar no ciberespaço para recriar ou recontar as narrativas, inclusive com criatividade tão artística quanto à dos originais?

Antes do ciberespaço, bem como de sua narratividade transmidiática em potencial, não se falava tanto nas ficções de fã justamente por falta de oportunidades. Pois sabemos que a criatividade humana não surgiu recentemente. Na verdade, o que não havia antes era justamente a potencialização da criatividade com a disponibilização instrumental para trabalhar, tal como usufruímos hoje.

Tudo isso contribui para questionarmos, novamente, se a teoria de que dispomos atualmente é capaz de definir conceitos antes já preestabelecidos pela tradição. Com isto, todavia, não pretendemos contribuir na profecia da “morte do livro de papel”, como muitos já o fizeram e ainda o fazem. Mas queremos ajudar a encontrar as possíveis soluções para adequarmos o que se está produzindo de novidade num suporte que, por seu turno, também é novidade para os estudiosos da antiga arte escrita. Aliás, sobre este aspecto, Lévy já questionava e refletia, quando perguntava:

A multiplicação das telas anuncia o fim do escrito, como dão a entender certos profetas da desgraça? Essa idéia é muito provavelmente errônea. Certamente o texto digitalizado, fluido, reconfigurável à vontade, que se organiza de um modo não linear, que circula no interior de redes locais ou mundiais das quais cada participante é um autor e um editor potencial, esse texto diferencia-se do impresso clássico. (LÉVY, 1996, p.50)

Para Lévy a virtualização da palavra escrita não aniquila o texto, antes ela contribui para o seu pleno desenvolvimento. Assim, sobre a novidade do *ciberespacial* no mundo, ele afirma que é como se “a virtualização contemporânea realizasse o devir do texto [...] Como se saíssemos de uma certa pré-história e a aventura do texto começasse realmente. Como se acabássemos de inventar a escrita” (Lévy, *ibidem*).

Como vemos, o ciberespaço, a exemplo da fotografia, legou-nos uma infinidade de possibilidades inesperadas pela arte, em nosso caso literária. Pois se o arcabouço teórico de que antes a tradição literária se utilizava conformava-se apenas ao aspecto imaginativo e passivo dos leitores para desenvolver-se, agora, com a forte interação e a profunda imersão física das novas narrativas, tornou-se impossível limitar-se apenas a conceitos advindos do plano meramente imaginativo. É o que ocorre, por exemplo, quando tentamos analisar, com o instrumental teórico tradicional, obras como *Matrix* ou *Lost*. Quem seria seu narrador? Seu autor? E afinal quem seria o responsável pelo sucesso de tais obras quando, uma vez na Internet, ocorre uma reação interativa fenomenal entre fãs dos mais diversos tipos, muitas vezes dispensando até mesmo o serviço de marketing oficializado.

Outro exemplo é que muitos jogos de vídeo game possuem narrativas imbuídas em sua dinâmica interna. Não bastasse este fato, muitas outras obras, como a própria *Matrix*, tem interação entre a produção cinematográfica e a do game. Sem mencionar o caráter hipertextual que também está sempre presente no mundo contemporâneo.

Enfim, muitos são os exemplos que põe em cheque nossas formas de analisar uma narrativa hoje. Os aspectos aqui citados servem apenas de ilustração para dar uma continuidade ao debate acadêmico sobre as práticas literárias no ciberespaço.

Considerações finais

Conforme demonstramos, frente a tantos aspectos inovadores, parece extremamente necessário repensarmos o instrumental teórico de que dispomos para trabalhar com a literatura ciberespacial. E como apontamos de início, a literatura sofreu inovações com o advento do ciberespaço que levaram-na a questionar-se quanto aos seus próprios estatutos intrínseco-valorativos. Assim, frente às diversas modalidades ciberespaciais emergentes como os blogues, os sítios literários e os demais gêneros, pudemos observar e, a partir daí, começar a pensar que não há como continuarmos utilizando dos mesmos parâmetros valorativos para se analisar e julgar obras narrativas advindas de um suporte que requer para si novos ferramentais e pressupostos teóricos para se operá-lo.

Também podemos pensar que se obras que começaram em um tipo de suporte e que migraram para outra plataforma completamente alheia, tal como apresentamos nos exemplos citados neste artigo, como analisá-las sem antes ter necessariamente que migrar também de instrumental teórico; ou sem ter de procurar por uma atualização e complementação ferramental de análise? Pois se o que define o ser das coisas é uma determinada permanência de atributos particulares observáveis categoricamente, como então analisar produções artísticas com caráter “nômade”, isto é, incertas em suas peculiaridades constitutivas? E se não sabemos definir aquilo que não podemos observar estaticamente por um período considerável e sistêmico, como é o caso do processo dinâmico de composição e repercussão das narrativas transmídia, como podemos ainda mergulhar criticamente neste universo transliterário sem correr o risco de fazer afirmações teóricas (possivelmente já) obsoletas e desconexas com a realidade cibercultural?

A partir do momento que uma obra veicula-se num suporte que tem caráter instantâneo, rápido, dinâmico, interativo, imersivo, flexível etc., o interceptor já não mais se vê capaz de se debruçar, como antes no caso do suporte de papel, pausadamente sobre o conteúdo da mesma. E talvez isto afete a relação valorativa entre obra e apreciador, visto que o tempo de consumação apreciativa da obra já não se faz tão paulatinamente como antes. Assim como, por exemplo, o bolo que precisa de um tempo específico para assar, talvez fosse necessário certo tempo apreciativo da obra para concretizar seu estatuto de valor. E quiçá seja nisto que consiste uma das mudanças valorativas mais vigentes da ciberliteratura no meio virtual.

Resta-nos aguardar pelos resultados de pesquisas vindouras que nos auxiliarão a sanar estas dúvidas e resolver as questões aqui discutidas.

Referências

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. Trad. Sergio Paulo Rouanet. 7ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

JOBIM, José Luís (org.). **Literatura e Informática** in: *Técnica e valor do texto literário na era digital*. Rio de Janeiro: Eduerj, 2005.

LÉVY, P. **A ideografia dinâmica: rumo à uma imaginação artificial?**. Trad. Marcos Marcionilo e Saulo Krieger. São Paulo: Loyola, 1998.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999

LONG, Geoffrey. **Transmídia: a narrativa da atualidade**. Entrevista. disponível em: <<http://www.revistapontocom.org.br/edicoes-antiores-entrevistas/transmidia-a-narrativa-da-atualidade>>. Acesso em 27 de agosto de 2012.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. 4º ed. São Paulo: Cultrix, 1974.

MURRAY, Janet Horowitz. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Trad. Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

WEBARTIGOS: **O que é o ciberespaço?** Disponível em: <<http://www.webartigos.com/artigos/o-que-e-ciberespaco/22537/>> Acesso em 12 de setembro de 2012.