

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO – UFPE
CAC – CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS E LINGUÍSTICA
MESTRADO EM TEORIA DA LITERATURA

**O *Fandom* como Sistema Literário: uma análise crítica do texto
na Era da Reapropriação virtual.**

Fabiana Mões Miranda

Recife
Fevereiro de 2009.

FABIANA MÓES MIRANDA

**O *Fandom* como Sistema Literário: uma análise crítica do texto
na Era da Reapropriação virtual.**

Dissertação apresentada ao Programa de Pósgraduação em Letras da UFPE como requisito à obtenção do título de Mestre em Letras, com ênfase em Teoria da Literatura.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Ermelinda Maria Araujo Ferreira.

Recife
Fevereiro de 2009.

FABIANA MÓES MIRANDA

O Fandom como sistema literário: uma análise crítica do texto
na era da reapropriação virtual

Miranda, Fabiana Mões

O *Fandom* como sistema literário: uma análise crítica do texto na era da reapropriação virtual / Fabiana Mões Miranda. – Recife: O Autor, 2009.

154 folhas: il., fig., quadros.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. CAC. Letras, 2009.

Inclui bibliografia e apêndices.

1. Crítica. 2. Semiótica e literatura. 3. Multimídia interativa. 4. Fan fiction. I. Título.

82.09
809

CDU (2.ed.)
CDD (22.ed.)

UFPE
CAC2009-40

Recife
Fevereiro de 2009.

FABIANA MÓES MIRANDA

O Fandom como Sistema Literário: Uma Análise Crítica do Texto na Era da Reapropriação Virtual

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Pernambuco como requisito para a obtenção do Grau de Mestre em Teoria da Literatura.

BANCA EXAMINADORA:



Prof. Dr.ª Ermelinda Maria Araújo Ferreira
Orientadora – LETRAS - UFPE



Prof. Dr. Antônio Carlos dos Santos Xavier
LETRAS - UFPE



Prof. Dr.ª Liliame Maria Jamir e Silva
LETRAS - FAFIRE

Recife – PE
2009

Para Mamy, Taty e minhas menininhas.

Agradecimentos

No que define a região dos “mundos possíveis”, este trabalho dissertativo segue outra opção de crítica literária: com liberdade, como disse Roland Walter; com técnica, como disse Antonio Carlos Xavier; com o coração no mundo, como disse Margara Averbach; e com coragem, como disse Ermelinda Ferreira que, mais corajosa do que eu, acreditou neste trabalho. São deles meus mais sinceros agradecimentos.

Cânon a primeira dobra que desdobramos
São livros dobrados como binárias rosas
Objeto que vem contando história
Tão produzido e reproduzido
Que nem se nota que tem
Além de aura
Tempo
E espaço
De mais dobras
E ainda é possível
Que o mundo seja para
Humano não humano e ciborgue
E por um link também se desdobre
E do real ao virtual tudo se entenda e diga:
Já que ler é ato generoso vamos ao *fandom*.
(Do Cânon ao *Fandom* - Fabiana Mões Miranda, 2008)

RESUMO

Este trabalho se propõe a uma reflexão teórica sobre o fazer crítico literário numa época em que os espaços sócio-culturais estão cada vez mais integrados com as tecnologias hiperreais, ou seja, arquivadas e distribuídas pela Internet. Os recursos hipermidiáticos foram disponibilizados para a sociedade e difundiu-se a forma de auto-aprendizagem e de interação entre os usuários da técnica, que se apropriaram da proposta de multimediosidade do hipertexto, para resgatarem o “contar” e o “fazer” histórias. Desta forma, surgiu uma (re)apropriação dos textos literários tradicionais ou de “massa”, que recriou uma nova maneira de atuação – ou resgatou no ciberespaço uma prática antiga – que era recontar e criar sobre o texto/origem. Neste contexto, a proposta deste trabalho é iniciar um diálogo entre a crítica de literatura e o *fandom*, um sistema literário digital que surgiu espontaneamente no ciberespaço, agregando diversos outros gêneros literários e midiáticos. No *fandom*, temos leitores/fãs/escritores num processo constante de recepção, atualização e compartilhamento de narrativas, originárias ou não de livros.

Palavras-chaves: Técnica, ciberespaço, hipermídia, crítica literária, *fandom*.

ABSTRACT

This work proposes a theoretical reflection on the write literary critic at a time when the socio-cultural spaces are increasingly integrated with the hyper real technologies, or better, stored and distributed over the Internet. The hyper-media resources were made available to the society and past the way of self-learning and interaction among users of the technique, which appropriated of the proposed multi-semious of hypertext, to redeem the "count" and "to write" stories. This way, surges a (re)appropriation of traditional literary texts or "mass", to rebuild a new way of acting - or rescued in cyberspace an ancient practice - that was to recount and create on text/origin. In this context, the proposal is to initiate a dialogue between the literary criticism and the Fandom, a literary digital system that appeared spontaneously in cyberspace, adding several other literary genres and media. In Fandom, we have readers / fans / writers in a constant process of receiving, updating and sharing of narratives, from books or not.

Keywords: Technical, cyberspace, hypermedia, a literary criticism, Fandom.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. <i>Fanfic</i> do filme Matrix: O outro escolhido	95
Quadro 2. <i>Fanfic</i> de Sherlock Holmes: Qual o motivo da morte de Sherlock Holmes?	105

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. O projeto Hitch Haiku	20
Figura 2. Propaganda Viral do Joker	35
Figuras 3 e 4. A interação homem x máquina	43
Figura 5. Animação x Animador	46
Figura 6. Harry Potter reloaded	46
Figura 7. A máquina somos nós	67
Figura 8. The Sims 2 – Harry Potter	80
Figura 9. Jugend im Blickfeld	92
Figura 10. The Official Webblog of Henry Jenkins	104
Figura 11. Os mil Casmurros	114
Figura 12. <i>Betareader</i>	115
Figura 13. <i>Fanfic</i>: O ponto de vista de Capitu	116
Figura 14. Nyah! Fanfiction	117
Figura 15. <i>Fanart</i>: Capitu	118
Figura 16. <i>Fanart</i>: Bentinho	119
Figura 17. <i>Doujinshi</i> de Sherlock Holmes	120
Figura 18. <i>Doujinshi</i> de Senhor dos Anéis	120
Figura 19. <i>Fanvideo</i>: O Alienista	122
Figura 20. <i>Fanvideo</i>: O Crepúsculo	123
Figura 21. <i>Cosplay</i> de Alice	125
Figura 22. <i>Cosplay</i> de Final Fantasy	126
Figura 23. <i>Fanhit</i>: Draco & the Malfoys	127
Figura 24. Movimentação contra o Projeto de Lei Azeredo	128

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1ª Parte	16
1. O ESPAÇO: COMPOSIÇÃO PARA PRODUÇÃO VIRTUAL	16
1.1. CIBERESPAÇO: MEDIAÇÃO / IMEDIATEZ	18
1.2. CIBERESPAÇO: FRONTEIRA DE NARRATIVAS	21
1.2.1 Comunidades Virtuais: geografia pós-moderna	29
1.2.2 Interfaces interativas: negociações estéticas	34
1.3. CIBERESPAÇO: A “PRESENÇA”	40
1.3.1. Representação de identidades: “eu” virtual versus “eu” físico	42
1.3.2. Neo(net)Utopia: “eu” como espaço	47
2. O TEMPO: A ERA DA (RE)APROPRIAÇÃO	51
2.1. ESTRUTURA BARROCA: UMA ATUALIDADE TÉCNICA	52
2.2. MEMÓRIAS: AMPLIAÇÕES E RESTRIÇÕES	56
2.3. RUMO A UMA MEMÓRIA COLETIVA	61
2.4. A MÁQUINA COMO ALIADA: NARRADORA E NARRATRIX	65
2.5. HOMEM E MÁQUINA: MIMESE EM ERA DE (RE)APROPRIAÇÃO	67
2ª Parte	70
3. GÊNEROS NO CIBERESPAÇO E A “ESSÊNCIA DA TÉCNICA”	70
3.1. GÊNEROS: PERMANENCIA E RENOVAÇÃO	75
3.2. TEORIA DO EFEITO/ <i>ETHOS</i> /GÊNEROS	78
3.3. GÊNEROS DIGITAIS: “MOLDURA” VIRTUAL	81
4. LEITOR E PRODUTIVIDADE TEXTUAL	85
4.1. O LEITOR BARROCO/VIRTUAL	88
4.2. O LEITOR/ESCRITOR DO CIBERESPAÇO	92
4.3. DO LEITOR INDIVIDUAL AO LEITOR COLETIVO DO <i>FANDOM</i>	96
3ª Parte	98
5. O <i>FANDOM</i> COMO SISTEMA LITERÁRIO DIGITAL	98
5.1. O RECONHECIMENTO DO TEXTO LITERÁRIO NO CIBERESPAÇO	105
5.2. A ORGANIZAÇÃO DO SISTEMA <i>FANDOM</i>	107
5.2.1. Definição: mas, o que é <i>fandom</i>?	107
5.2.2. Histórico: o processo construtivo	108
5.2.3. O <i>fandom</i> como sistema: elementos de formação e construção	112
5.2.4. Características dos gêneros do <i>fandom</i>	113
5.3. O <i>FANDOM</i> E A REFLEXÃO CRÍTICA	129
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	135
REFERÊNCIAS	138
Apêndice – A: Termos da Cultura do Fã	148
Apêndice – B: <i>Fandom</i> Harry Potter	150

INTRODUÇÃO

A partir de certo ponto não há retorno. Esse é o ponto que deve ser alcançado.

Franz Kafka

Este trabalho se propõe a uma reflexão teórica sobre o fazer crítico numa época em que os espaços socioculturais estão cada vez mais integrados com as tecnologias hiper-reais, ou seja, arquivadas e distribuídas pela Internet. O ponto que não há retorno é encontrado no momento em que os recursos hipermediáticos foram disponibilizados na sociedade e se passou a forma de auto-aprendizagem e de interação entre os usuários da técnica, que passaram, assim, de receptores para produtores de bens simbólicos.

Desta forma, os textos que aparecem na Internet também ganharam outra perspectiva e, pouco a pouco, foram deixando sua característica fragmentada e informacional para resgatarem as estruturas narrativas e se tornarem agregadoras de gêneros diversos. O aparecimento de gêneros digitais literários demonstrou que os recursos se encontravam “abertos” para a veiculação artística em hipermídia, que passou assim a uma nova etapa dos textos que antes eram apenas digitalizados no espaço virtual. Mas, paralelamente a isto, surgiu uma (re)apropriação dos textos literários tradicionais ou de “massa”, que recriou uma nova maneira de atuação – ou resgatou no ciberespaço uma prática antiga – que era recontar e inventar sobre o texto/origem.

Esta prática, que vem dos leitores que se assumem como um público de fãs do livro, contou com a cooperação da velocidade e globalidade da Internet e dos arquivos dispostos no ciberespaço para reconstruírem um novo “modelo de sistema literário”. Modelo este que não se estabelece nas relações dos livros histórica e socialmente construídas e revisadas, mas que se criaram nas relações entre os textos que são reescritos a partir dos livros, fazendo suas relações construtivas pela imediatez dos recursos técnicos e pelos comentários em tempo real.

Com isso, foi criada uma nova raiz para a compreensão do sistema literário. Uma raiz hipertextual, que virtualiza/atualiza sua relação com a literatura no seu discurso histórico e na sua condição interpretativa. Como discurso histórico revê os mecanismos de uma valoração “imposta” hierarquicamente pelo sistema literário, fazendo do binômio clássico/massificado um contingente sem importância, já que se vincula com todas as mídias (analógicas e digitais) para a composição de seu corpus textual. As releituras trazem novas percepções estéticas para

estes textos de origem literária e midiática e ficará sob a ação das comunidades do ciberespaço a possibilidade de construções interpretativas sobre as obras.

Assim, a crítica precisa também se (re)apropriar da “essência da técnica” (Heidegger) ou “espírito da técnica” (Benjamin) e introduzir entre seus dispositivos de interpretação do texto literário os meios (recursos técnicos), se reposicionando em relação à categorização feita apenas por uma relação obra/obra (forma sobre forma) e assumindo a relação obra/textos (forma entre formas). A auto-reflexão da crítica tradicional, conforme o pensamento de Walter Benjamin, é necessária, principalmente num momento de mudanças tão radicais nas práticas de leitura e escritura como as que observamos na Era Digital.

Foi a partir desta observação que adotei a perspectiva da Teoria Crítica, uma vez que poderia me apropriar e aproximar dos diversos campos do entendimento - no caso, o literário e a crítica social. Por outro lado, a perspectiva heideggeriana sobre a “essência da técnica” ofereceu a noção de um “fazendo”, que se apresentaria na relação entre sujeito e objeto, evidenciando os componentes para a subjetividade no ciberespaço. Além desta base teórica e filosófica, foi necessária a escolha, observação e pesquisa do *corpus* que, por não ser uma proposta declaradamente literária, não tem recebido atenção do pesquisador em literatura. Entretanto, como o *corpus* escolhido possui uma proposta de escritura bem definida, ou seja, de se aproximar o máximo possível do texto literário, pode oferecer a perspectiva de uma nova etapa da recepção mediada pela técnica.

O *corpus* de análise deste trabalho reside, portanto, na apreciação crítica do *fandom* como um sistema literário digital. O interesse por este *corpus* surgiu a partir da constatação não só do fenômeno em si, com todas as implicações teóricas que suscita, mas também pelas qualidades específicas dessas produções, incluindo seus aspectos criativos, comunicativos e informacionais. O *fandom* aparece como reflexo crítico dos leitores sobre obras da tradição e da modernidade, relendo-as segundo técnicas apropriativas as mais diversas, que redefinem a leitura como uma atividade interativa e produtiva.

Na ausência de uma definição prévia do fenômeno, busquei referências para o estudo do *fandom* nas áreas da literatura, da lingüística e da comunicação: no campo literário, as relações espaço/tempo, no que se apresentam como negociações textuais entre textos “clássicos” e textos “massificados”, envolvendo assim questões como recepção e produção textual. Desta forma, o ciberespaço criou um “mundo possível” para a atualização dos gêneros literários; no campo da comunicação, é conhecido como o texto produzido por fãs de mídias e hipermídias; e em lingüística, pode ser observado como linguagem cotidiana de “uma situação enunciativa” (ver Maingueneau), ou seja, a “cenografia”, cujos aspectos permitem que ocorra

um ato de interação entre as partes discursivas, onde é criado este campo enunciativo no tempo e no espaço.

Além da discussão específica sobre a natureza do *fandom*, pretendo neste trabalho abordar os seguintes aspectos: 1) discutir as questões teóricas relacionadas à fase de (re)apropriação textual e artística nos meios digitais, buscando compreender como as hipermídias permitem ao usuário recriar formas e conteúdos que permitem uma interface que estimula a sensibilidade e possibilita a interação; 2) discutir as possibilidades artísticas e intelectuais entre a relação homem/máquina como “parceiros” na criação de novo processo produtivo, tendo como exemplos a manipulação de textos e imagens para performance artística; 3) debater o conceito de individualidade (autoria) e coletividade (autorias) e como, no *fandom*, ocorre a dinâmica na relação gênero/livro e livro/avatar, como a idéia de um livro individualizado; 4) observar como é feito o resgate da leitura e da arte através de um suporte virtual, que permite a visibilidade/invisibilidade dos agentes de produção textual e, ao mesmo tempo, considerar como o projeto da virtualidade/atualidade põe em prática condições preexistentes à produção, ou seja, antecipam e valorizam os livros e/ou textos, virtuais ou não.

Este trabalho divide-se em três partes. Na primeira, questioneei a respeito do espaço e do tempo na construção de narrativas na Internet. As referências me fizeram optar por duas etapas histórico-literárias trabalhadas como metáforas: o princípio romântico na base da criação do espaço e as virtualidades neobarrocas na base da criação do tempo. No espaço romântico apresento a subjetividade no ciberespaço e a busca de uma identificação e de uma localização para o projeto do “eu”. No tempo barroco demonstro a preparação para a multivisão de acontecimentos simultâneos; e faço, ainda, o resgate das noções de reprodutibilidade técnica e de aura de Walter Benjamin e de como estes conceitos foram atualizados na Era Virtual.

Na segunda parte, trabalhei a especificidade dos gêneros literários digitais, que contam com a participação dos leitores na reconstrução das narrativas. Procurei enfatizar como o tempo/espaço assumiram o redimensionamento que a virtualidade tomou por ferramenta de criação de novas narrativas, permitindo o surgimento destes novos gêneros. Além disso, busquei mostrar que muitos destes gêneros digitais se perpetuam porque surgem de comunidades virtuais e possuem, entre suas características, as noções de coletividade e anonimato.

Na terceira parte, apresentei o *fandom* como um *corpus* de leituras textuais mediadas pelas mídias digitais, que se organiza como um sistema literário complexo, em torno de uma nova concepção de leitor/fã/escritor. O público do *fandom*, que se “desdobra” em

comunidades virtuais, amplia as funções tradicionais do leitor e do espectador (enquanto fãs) e passa a assumir papéis múltiplos e simultâneos, como os de autor e crítico, entre outros. Assim, podemos perceber que existe uma relação entre o ciberespaço e este público, no que um interage com o outro, mediados pela técnica.

Este trabalho, portanto, focaliza sua atenção mais na constituição e classificação do sistema *fandom* do que na análise pormenorizada das produções de *fandoms* específicos. Os textos e imagens recolhidos de sites que arquivam o material produzido pelos leitores/fãs/escritores comparecem neste trabalho de maneira ilustrativa. Este trabalho centrou-se no levantamento e revisão de extensa bibliografia referente aos estudos sobre a literatura e as novas tecnologias digitais, optando-se por um enfoque benjaminiano sobre o assunto; além da observação e compilação de dados sobre o fenômeno analisado em campo (ciberespaço).

Alguns textos disponibilizados na Internet e aqui citados não possuem data de publicação, nem numeração de páginas. Nestes casos, as referências de autoria no corpo do texto citam o autor e o ano do acesso. As referências completas relacionadas às páginas digitais de disponibilização e acesso dos textos encontram-se informadas nas Referências Bibliográficas deste trabalho. As citações em língua estrangeira foram traduzidas livremente e são de minha inteira responsabilidade.

1º Parte

Mudemos a idéia que temos do espaço. O que contribui mais a felicidade humana, o real ou o imaginário? O certo é que o espaço entre a maior das alegrias e a mais funda desgraça só pode ser calculado recorrendo a coisas imaginárias. Em consequência, essa idéia de espaço vai se reduzindo cada vez mais sob o influxo da ciência.

Nietzsche

1. O ESPAÇO: COMPOSIÇÃO PARA PRODUÇÃO VIRTUAL

O que afeta a técnica no espaço a não ser a própria narração? O espaço é multidimensional ou multidiscursivo e, mesmo num livro, o mesmo lugar não é igual para dois leitores: um tem recordações; outro sequer reconhece a referência. Por outro lado, há uma metáfora técnica espalhada pelo espaço narrativo, como aquela que formou a tecnologia que conhecemos hoje e que foi apontada por Briggs e Burke em sua *Uma História da Mídia*. De acordo com estes autores, lugares diferentes faziam “pedaços” que se integraram para a transformação de mídia analógica e hipermídia digital.

A partir deste sumário é óbvio que, do lado da oferta, a história da evolução do computador não pode ser contada simplesmente capítulo a capítulo, passo a passo, ou mesmo “página” a “página”, sem que se faça uma enorme simplificação. Como a história da evolução das ferrovias, ela apresentou aspectos diversos – projeto, memória, linguagem, circuito lógico, programas – e novos e diferentes dispositivos, como o modem (modulador/demodulador), necessário à transmissão de dados por linha telefônica, e o mouse, um dispositivo de entrada para controlar uma seta na tela do computador. **Pessoas e lugares diversos desempenharam seus papéis nessa história em períodos distintos do tempo.**¹ (grifo meu)

Os autores demonstram como o estudo histórico das mídias não pode ocorrer de forma linear, uma vez que o aperfeiçoamento tecnológico dos meios de comunicação não foi desenvolvido numa sistemática, ou seja, ocorreu em épocas diferentes e em diferentes lugares.

Outro aspecto ressaltado por Briggs e Burke é que fatores comerciais, muito mais que tecnológicos, foi o que impulsionou as formas de mídia como conhecemos. Foi ainda o aspecto econômico e social que propiciou o aparecimento de pesquisas e a sustentação política dos meios de comunicação. Os autores apresentaram como exemplo as malhas

¹ BRIGGS, Asa & BURKE, Peter. *Uma História da Mídia: de Gutenberg à Internet*. Trad. Maria Carmelita Pádua Dias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004, p. 288.

ferroviárias que, como a radiodifusão depois, foi vista pelos governos como formas de extensão da comunicabilidade do país com suas diversas áreas e com outras nações.

São exibidas várias etapas, que separadamente, surgiam como peças “chaves” para uma unidade tecnológica que resultou nos meios digitais de radiodifusão e na Internet. São exemplos destas “peças” os transistores, as placas de rede, que viriam a operacionalizar pela miniaturas eletrônicas (depois a nanotecnologia), substituindo de forma econômica e “domesticando” os objetos de comunicação. Também foi visto como um investimento viável à união entre comunicação e movimento (aparelhos celulares, web móvel).

Eles demonstram, ainda, como, dos dois lados do Atlântico – o Japão sendo responsável pela miniaturização dos dispositivos eletrônicos -, os processos dos meios de comunicação ocorreram de forma diferente, mas sintonizados: foram criados satélites, cabos, televídeos, fibras óticas. E a tecnologia assumiu a sua função junto à sociedade. E mesmo que tenha sido o comércio o responsável pela sua utilização dentro dos lares, a Internet, hoje, se apresenta como uma mídia pública em espaço privado.

Já sobre o ciberespaço, os autores demonstram que “é inadequado tratar o ciberespaço em termos de ilusão, fantasia ou escapismo. Ele tem economia interna, psicologia e tem a sua história” (BRIGGS e BURKE, 2004, p. 328). Então, podemos entender que o termo “realidade virtual” é utilizado para nos sentirmos além da técnica empregada. O espaço em que dispomos a nossa realidade deve ser parte de um vazio, em que ficam indefinidas as memórias da criação da própria técnica. Entretanto, é cada vez mais comum que possamos interagir com a tela – interface – do computador conectado, através de programas que permitem aos usuários criarem, editarem, transformarem seu “fazer” em produto, com a experiência da técnica.

Talvez, o papel mais importante da influência do espaço sobre a técnica seja a “domesticação do objeto”. Da mesma forma que o espaço público é formado por “infinitos” espaços privados, que sujeitos a uma ordem legal se incorporam ao todo, é necessário ao objeto muitas vezes se submeter aos controles da mediação, e até mesmo desaparecer, deixando em seu lugar apenas um registro, um símbolo.

No espaço narrativo, há a ordem do equilíbrio ou desequilíbrio entre privado e público. A hierarquização dos espaços exerce mútua influência: controlar o espaço da narração é controlar o sistema de hierarquia interna de uma sociedade. A virtualização do espaço permite a multiplicação das narrativas dentro da hierarquia da técnica, possibilitando a dinâmica social – ou mesmo repetindo-a – e deslocando para o sistema da narrativa o desempenho da mediação. Ou seja, a representação ou descrição se torna sempre uma ordem

narrada dentro de um determinado espaço social e cultural e o discurso utilizado intervém nesse espaço.

Para o historiador Daniel Cohen, que participa com outros pesquisadores da viabilidade na utilização dos recursos da web como proposta de ensino e pesquisa, temos que pensar como aumentar as vantagens da web e minimizar as suas desvantagens. O autor ainda cita que para os tecnologistas os computadores são “máquinas universais”

It is clear that the web is very good at connecting large numbers of people regardless of physical location; allowing for synchronous and asynchronous communications between those people and in general facilitating collaboration; enabling the storage and transmission of huge amounts of information; encoding information in such a way as to make it rapidly searchable by machines; removing barriers to publication and providing space for unbounded publications and parallel publications of a single entity (such as translations); and allowing for revision and updating.²

Só citei as vantagens, pois, para Cohen, as desvantagens são as já conhecidas: forma de rolamento da página (mas, para quem digita ou datilografa não é um fato usual?); isolamento das pessoas (parcialmente e não permanentemente); e poucos outros. O que me interessa no texto *acima* citado é a independência da localização física – o lugar importa como veremos adiante -, mas não o “estar”. O estar sendo compreendido como identificação ou busca de uma identidade.

1.1 CIBERESPAÇO: MEDIAÇÃO E IMEDIATEZ

O espaço que trato aqui se refere à forma e estrutura narrativa, especificamente em sua relação com os fatores sócio-culturais que implicam sua criação e entendimento. Como um espaço fabricado, o ciberespaço poderia se enquadrar na estética generativa proposta por Max Bense e cuja estruturação foi imaginada e discutida pela linguagem matemática, que pretendia criar textos artificiais através de métodos: métricos, semióticos, estatísticos e topológicos. Todas estas quatro diretrizes da estética generativa formam uma “estética da produção” que, muitas vezes, pode criar a ordem partindo da desordem.

² “É claro que a Web é muito boa em conectar um grande número de pessoas, independentemente da localização física, permitindo a comunicação sincrônica e assincrônica entre essas pessoas e, em geral, facilitando a colaboração, que permite o armazenamento e a transmissão de grandes quantidades de informação; codificando tais informações de forma a torná-lo rapidamente pesquisável por máquinas; removendo barreiras para a publicação e proporcionando espaço para publicações não limitadas e publicações paralelas de uma entidade única (tais como traduções), e permitindo a revisão e atualização.” COHEN, Daniel J. *History and the Second Decade of the Web*. In: Originally published in *Rethinking History* Vol.8, No.2, June 2004, pp. 293-301. Disponível em: <<http://chnm.gmu.edu/resources/essays/d/34>>. Acessado em 11/06/2008.

Neste contexto, a forma como construtora de sentidos, ou seja, a estrutura responsável pela ordenação de símbolos caoticamente distribuídos daria lugar a uma categorização em uma “estrutura estética baseada na informação estética” que, para Bense, se encontraria no objeto de arte. Esta noção de que o texto poderia ser produzido artificialmente tem, desde os anos 60, os seus primeiros trabalhos, sendo o computador que faria os textos ao acaso. Mas, chamo a atenção para o fato de que a linguagem totalmente matemática dos computadores estava cedendo espaço para uma composição semiótica de natureza estética, que podemos imaginar terem sido as precursoras das interfaces atuais que passaram da produção casual para a produção intencional: o aleatório cedendo lugar para a criação do que chamamos perfil do usuário.

Finally the topological method is mainly concerned with the sets of elements which constitute the work of art, based on notions such as environment, connexion, open state, seclusion, simplicity and complexity of sets of elements. With the formation and distribution principles.³

O método topológico de Bense representa um espaço em que a produção textual artificial (no método aleatório)⁴ determinaria o caráter estético de sua produtividade. Isto ainda levando em conta a idéia de forma e fundo que exerceria o vínculo entre compreensão e sensação, duas das principais etapas para a “leitura” estética de qualquer texto. Essa criação espacial artificial que se efetiva e se prolifera, sobrepondo novos ambientes, pode remeter à noção mais exata do que seria um hipertexto, isto é, um texto artificial apenas por seu lócus e por sua alta reprodução.

³ “Finalmente, o método topológicos está principalmente preocupado com os conjuntos de elementos que constituem a obra de arte, baseada em noções como o ambiente, a conexão, estado aberto, retiro, simplicidade e complexidade dos conjuntos de elementos. Com os princípios de formação e distribuição”. BENSE, Max. *The projects of generative aesthetics*. Disponível em: <http://www.computerkunst.org/Bense_Manifest.pdf>. Acessado em setembro/2008.

⁴ Já se menciona softwares de poesias: “Com um programa para computador na área poética, simplesmente, acionando um comando, irão aparecer os vários motivos do poema: as figuras de retórica necessárias para registrarem os sentimentos; quais as palavras cujos sons se repetem em outras de múltipla escolha; a melhor rima (paranomásia ou interior); as coincidências sonoras em grupo de palavras; a plasticidade; a harmonia; a semântica; os signos exatos e com a precisão de uma máquina inteligente; os fonemas constrictivas vibrantes ou laterais, abertas, nasais, orais, fricativas, fechadas, oclusivas e seu poder sugestivo; a onomatopéia; a comparação; a metáfora (implícita ou explícita); a alegoria, o como funciona e qual o efeito e onde empregar, e, por fim, caso não se deseje acrescentar mais, contratando bons analistas de sistema, juntamente com profissionais de Literatura e poetas. Agora, é só por tudo em um CD-Rom e comercializá-lo nas escolas do mundo inteiro. <<http://recantodasletras.uol.com.br/forum/index.php?topic=3323.msg101719>>. Comentário de Marcello Ricardo de Almeida, no texto *Uma Teoria do Paradoxo*.

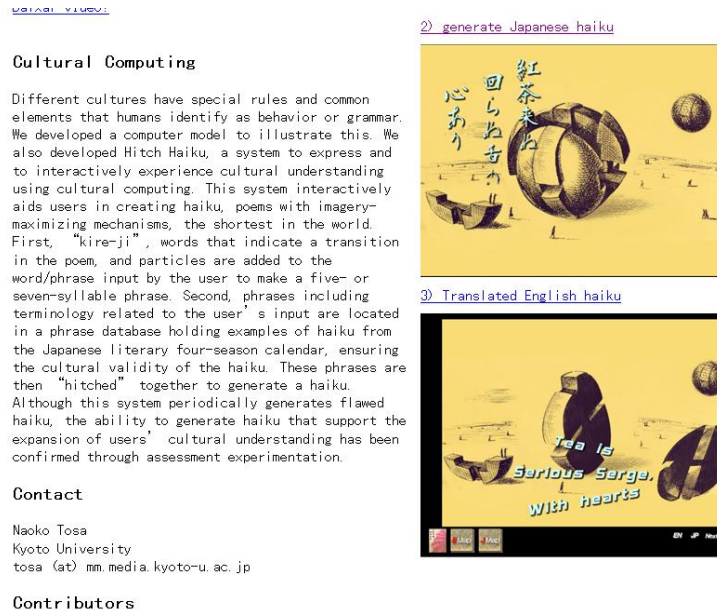


Figura 1. O Projeto Hitch Haiku (permite a seleção de palavras que depois serão reintegradas num poema Haiku ordenado pelo programa). Fonte: Internet.

Apesar de ser difícil falar de artificialidade textual, principalmente, quando todo texto é feito numa interação humana, podemos levar em conta a idéia da mediação e da imediatez que se verifica nas questões de compreensão textual. Devemos incluir a ciência e a técnica nos processos de caracterização das teorias lingüísticas e filosóficas que procuravam entender a relação do homem com o mundo e através de que meios ocorre esta mediação.

A mediação, como um problema “transcendental”⁵, talvez seja a mais indicada para refletirmos junto ao texto de Bense – de natureza estética -, pois enfatiza que a relação com o objeto deve partir da imediatez (intuição) para depois buscar os elementos de mediação (conceitos) para o reconhecimento – a fruição da obra de arte estaria em sua imediatez. Isto quer dizer que só “arquivamos” objetos mediados/interpretados, mas nossa interação com o objeto ocorre pré-reflexivamente ou empaticamente. A “pureza” de uma obra estaria na sua capacidade de transcender a qualquer interpretação absoluta.

De certa forma, isso enfatiza que a “verdadeira” mediação é feita pelo “eu”, já que disposto no mundo, ficando a cargo da empatia o processo de compreensão do objeto. Bense ainda afirma que a “estética pertence às disciplinas mediadoras entre as ciências naturais e as ciências humanas, sendo como toda filosofia uma ciência aberta”.⁶

⁵ CORETH, Emerich. *Questões Fundamentais de Hermenêutica*. Trad. Carlos Lopes de Matos. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária Ltda., 1973.

⁶ BENSE, Max. *Pequena Estética*. Trad. Haroldo de Campos. 2ª ed. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1975, p. 47.

Esta breve contextualização serve para que tenhamos uma idéia de como ocorreria a compreensão que fosse mediada por um recurso artificial como o ciberespaço. Não de forma negativa, já que a técnica aqui é propiciadora de uma estética, mas para entendermos até que ponto este recurso, ao contrário do que falam, ainda está totalmente mediado pelo “eu” do cibernavegador: o que ocorre neste espaço virtual é a imediatez da percepção criada pela relação forma/fundo e a primeira interpretação continua na relação entre o “eu” e sua produção de sentidos no mundo.

O ciberespaço oferece um mundo em que a auto-representação une-se à produção textual, que deixa a artificialidade mecânica produzida pelo acaso simbólico e passa a ser um texto possível dentro de um mundo possível. Isto fica mais claro se tivermos em mente que os textos produzidos pela máquina necessitam de uma maior mediação, tanto funcional como informacional.

1.2. CIBERESPAÇO: FRONTEIRA DE NARRATIVAS

A globalização no processo de leitura oferece-nos um elemento para a percepção da criação em hipertexto. Afinal, interrelaciona a dinâmica de um novo projeto de leitura, incluindo interação virtual, letramento digital e aspectos ‘massificadores’ de literatura, com uma instrumentação midiática, relativamente manejável pelos usuários/navegadores de Internet. Estou falando da globalização na sua perspectiva de fluidos transculturais, envolvendo mercado e tecnologia, mas também desejos e valores intersubjetivos/objetivos que incluiriam uma relação com o mito, uma cosmovisão de identidades, no seu aspecto abrangente de ‘visão de mundo’ ou de narrativa local/pessoal.

Como em muitos aspectos, o que conhecemos por globalização parece diverso do que idealizamos como global e se assemelha muito mais ao referente local. Este aspecto pode demonstrar como se desenvolve uma escrita local, pessoal (os escritores anônimos e virtuais produzidos na Internet) que se desloca, via ciberespaço, para a globalização onde se encontra a instrumentação midiática.

O espaço na narrativa digital também constitui o ciberespaço, que para os estudiosos de teoria do ciberespaço, representa a metáfora de uma nova fronteira. Nesta nova **fronteira** – aqui temos a primeira palavra do vocabulário espacial do ciberespaço -, as identidades podem ser reconstruídas, da mesma forma que comunidades são formadas e a cada qual se adapta ou

integra a um perfil escolhido. “No *Neuromancer* - de Gibson - uma nova fronteira emerge, cuja aceitação repousa menos no espaço geográfico e mais na informação digital.”⁷

A opção do espaço como localização informacional não é uma mera perspectiva da autoprojção num meio físico artificial, mas inclui o uso constante dos vocabulários de espacialidade relacionados com a virtualidade on-line, que se associa mais na perspectiva do conceito de comunidade como um espaço social de identificação. O *Neuromancer* foi adaptado e filmado com o nome de *Matrix* (dirigido por Andy e Larry Wachowski), na trama, o espaço é bidimensionado numa categoria “corporal” e numa categoria “mental”. Esta geografia, impossível de dissociação, tendo a máquina como divisor, de certa forma atualiza o antigo padrão “romântico” de separação do “eu” com o mundo natural.

In other words, while cyberspace may lack for the most part the physical geography found in, say, a neighborhood, city, or country, it offers users very real opportunities for collective communities and individual identities. It is upon these twin pillars - virtual communities and online identities - that cyberculture studies rest.⁸

Autores como Guy Debord (2008), em *Sociedade do Espetáculo*, tomam esta “geografia” como um “pseudomundo”, um espaço onde as imagens praticamente ganham autonomia a partir do momento em que se tornam parte do inconsciente dos indivíduos. O filósofo refere-se à condição das mídias atuais, por isso não é tão simples transferir todo seu pensamento para o contexto do ciberespaço, mas podemos fazer algumas considerações no que se relaciona à imagem e ao espaço no mundo, tomando o espetáculo como uma “técnica do exílio” na qual as pessoas se tornam cada vez menos integradas ao mundo real, pois são alienadas pela “contemplação do objeto”. Debord considera que

La société du spectacle est au contraire la forme qui choisit son propre contenu technique. Si le spectacle, pris sous l'aspect restreint des « moyens de communication de masse », qui sont sa manifestation superficielle la plus écrasante, peut paraître envahir la société comme une simple instrumentation, celle-ci n'est en fait rien de neutre, mais l'instrumentation même qui convient à son auto-mouvement total.⁹

⁷ “In *Neuromancer* a new frontier emerges, one whose currency rests less in geographic space and more in digital information.” Disponível em: <<http://rccs.usfca.edu/intro.asp>>. Acessado em 16/06/2008.

⁸ “Em outras palavras, enquanto o ciberespaço pode falhar na grande maioria, com a geografia física encontrada, por exemplo, em um bairro, cidade ou país, ele oferece aos usuários oportunidades reais para comunidades coletivas e identidades individuais. É sobre esses dois pilares - comunidades virtuais e identidades online - que descansam os estudos sobre cibercultura” (Idem.)

⁹ O desempenho da sociedade é contrário à forma que escolhe o seu próprio conteúdo técnico. Se o desempenho, a partir da dimensão limitada dos «meios de comunicação de massa», que são sua manifestação superficial mais

O automovimento que o autor coloca é o que ocorre na relação mediada entre a instrumentação da técnica e a sociedade que a produz: um produzindo o outro. Neste caso, as mídias seriam responsáveis por uma forma de passividade em relação ao “objeto”. Mas, nos meios hipermediáticos do ciberespaço ocorre justamente um automovimento ativo, ou seja, cada etapa de construção de sua estrutura organizacional é constantemente produzida. Torna-se paradoxal que um “total automovimento” sócio-técnico crie uma relação de exílio nos indivíduos que dela se utilizam. O que interessa é que trazemos mais uma palavra para o “vocabulário especial do ciberespaço”: exílio.

A idéia de exílio é trazida de forma constante na construção da identidade literária, principalmente dos autores. Os críticos procuram discernir nas obras os aspectos de um exílio interior, em que o autor não conseguiu sua identificação com o mundo que o rodeava e integrou sua “visão de mundo” como a subjetivação do mundo exterior. O exilado é a pessoa não adaptada à sua origem, que não percebe a própria identidade como parte de uma família, de uma nação. Basta procurar que encontraremos dezenas de propostas sobre a condição exilada de um autor em seu próprio meio (Franz Kafka, por exemplo). Outros sofreram um exílio real, como Benjamin que se refugiou na França durante o período nazista.

O exílio pode ser precursor da técnica autobiográfica, mas, como explicar os *blogs* na atualidade, que querem sair do exílio de um diário pessoal e se tornar coletivo? Neste caso, o espetáculo viria a partir de qualquer pacto-autobiográfico do autor, pois já traria em toda identificação (autor/personagem) um inconsciente automovimento. Ou poderíamos falar de um exílio positivo quando criador e um exílio negativo quando contemplador? Contudo, podemos identificar estas duas formas de exílio como foco narrativo, no qual o narrador se posiciona como (re)construtor da sua imagem no mundo: a fronteira do exilado pode ser uma escolha pessoal.

Vejamos como Benjamin observa do “Panorama Imperial”, que compõe uma das muitas notas de seu livro *Rua de Mão Única*:

Os homens que estão encurralados no recinto deste país perderam o olhar para o contorno da pessoa humana. Todo aquele que é livre aparece-lhes como um extravagante. Imaginem-se as cadeias de montanhas dos Altos Alpes, **contudo não destacadas contra o céu, mas contra as dobras de uma tela escura.** Só indistintamente se desenhariam as poderosas formas.

esmagadora, pode invadir a sociedade como uma simples instrumentação, esta não é nada neutra, mas a mesma instrumentação é adequada ao auto-movimento total. DEBORD, Guy. *La Société du Spectacle*. Disponível em: <http://pagespersoorange.fr/dumauvaiscotela_societe_du_spectacle.htm>. Acessado em março/2008

Exatamente assim uma pesada cortina cobre o céu da Alemanha e não vemos mais o perfil nem mesmo dos maiores homens.¹⁰ (grifo meu)

As metáforas utilizadas por Benjamin comparam a tela escura do cinema com uma realidade que já não é percebida, onde o país se torna um “recinto fechado”, caracterizando o exílio de todos e o anonimato. Atualizando essas metáforas, podemos assumir a tela escura do cinema como a tela vazia do ciberespaço, em que cada usuário encontra-se exilado em seu recinto e anônimo frente a outros exilados como ele.

O espaço também se refere ao lugar onde os objetos se encontram. Como já vimos, o objeto produz sua espacialidade e, em certo sentido, a sua especialização. No dossiê promovido pela USP, no centenário do nascimento de Walter Benjamin, um dos temas proposto foi o “valor” dos objetos cotidianos na obra do autor. Deste modo, podemos estender a questão para uma relação espacial entre o objeto e seu uso cotidiano, não diferindo muito da funcionalidade ou performatividade que podemos encontrar no uso e na relação com o uso dos produtos colocados “à mão”.

A objetividade não é necessariamente uma característica dos produtos de “massa”, ou em termos literários, a simplicidade de um texto (conteúdo). Muitas vezes pode se estabelecer uma forma subjetiva que manipula o produto racional num conjunto de possibilidades estabelecidas como um jogo em que a memória e a atualização redefinem o valor deste objeto no cotidiano. Uma gaveta (ou uma meia) para Benjamin poderia conter um mundo de possibilidades, da mesma forma que um texto pode receber diversas “visões de mundo” de seus leitores. A professora Jeanne-Marie Gagnebin, sobre esta iniciação erótica e estética que procura um mundo nos objetos comenta que o pensamento benjaminiano

Penetra dentro da meia ou do livro, com cuidado, mas sem respeito exagerado, não para descobrir uma mensagem misteriosa e sagrada, mas para experimentar, para tocar de perto, para seguir com o dedo os contornos desta **arquitetura íntima que une o fora e o dentro**, o som e o sentido, o significante e o significado.¹¹ (grifo meu)

Mais uma vez, o vínculo espacial (dentro/fora) que define o caráter dos objetos ou de sua acessibilidade ao toque e aos sentidos. Esta relação que dentro de literatura conhecemos como conteúdo/forma representa não o espaço narrativo, mas a compreensão da narração em sua “essência técnica”, ou seja, o que permite acesso ou controle objetivo/subjetivo é a

¹⁰ BENJAMIN, Walter. Op. cit., 1995, p. 22.

¹¹ GAGNEBIN, Jeanne-Marie. Por que um mundo todo nos detalhes cotidianos? In: *Sete perguntas para Walter Benjamin*. Disponível em: <<http://www.usp.br/revistausp/n15/jean.html>>. Acessado em novembro/2007.

possibilidade deste pacto de interferência (toque), a permissão de poder chegar ao objeto por sua “arquitetura íntima”. O que conhecemos como hipertexto, no que transforma ou reconfigura o texto, a escrita e a leitura, pode ser entendido como parte deste contato com a arquitetura textual em sua intimidade. Conhecer o texto por dentro pode oferecer o processo crítico ou até mesmo uma “mensagem misteriosa”, mas o texto por fora precisa muito mais do que orientações extraliterárias, precisa estar vinculado ao próprio processo de produção.

Debord menciona que o mundo do espetáculo se completa com o mundo que o cria, desta forma, podemos ter em mente que este “pseudomundo” soma-se com o mundo para a formação do espaço do qual tomamos conhecimento. E esta percepção se integra aos contornos da sociedade até mesmo como forma de urbanização: o espaço ao qual nos integramos também é saturado de imagens, que já entendemos como paisagens.

Da mesma forma que a paisagem pede a nossa interpretação (ou memória), o pseudomundo das imagens nos pede a interferência. O fato de chamarmos de ilusão a nossa relação com as imagens não altera sua importância social, como significado, mas a sua produção sempre se transfigura, ainda que a função permaneça. A imagem não existe para ser concretizada: uma imagem condensa o espaço de uma informação. Toda sociedade urbanizada se materializa nas imagens que cria e é desta maneira que o vínculo com a realidade se torna espacial. Voltando a Benjamin, podemos entender sua dedicação ao mundo cotidiano ao perseguir a criação dos objetos e seus usos. Como argumenta o autor, “a transformação da natureza dentro do interior”.¹²

Esta complexidade “*fashion*” do espaço moderno é uma característica que vai sendo miniaturizada no espaço virtual. Mais adiante tratarei sobre a estética necessária no ciberespaço. O que posso antecipar é que a “essência da técnica” passa por todas estas formas e adaptações espaciais para se reduzir a sua utilidade e está tão integrada ao nosso próprio espaço natural (se ainda podemos ter um), que se torna cotidiana e, muitas vezes, imperceptível.

Nas narrativas como os romances, a relação espacial, criada e dimensionada pelo autor, também se estabelece pela medida dentro/fora. O espaço urbano é incorporado para a ficção como redefinição das relações socioeconômicas dos personagens. Mas, ao invés de recorrer a infinitos romances para demonstrar a “arquitetura interior” montada na base das inter-relações entre real e projeção, utilizo a concepção de escritura crítica de Benjamin,

¹² BENJAMIN, Walter. *The Arcade Project*. Trans. Howard Elland and Kevin Mclaughlin. London: Havard University Press, 1999, p. 220.

quando descreve que o interior de uma casa, no século XIX, não diferia de uma teia de aranha construída em torno de si mesma.¹³ A estrutura da teia é também a estrutura do texto.

A mesma metáfora da teia (web) ainda estabelece a união dentro/fora, ou seja, do interior de uma casa para o exterior: mundo (world). E tudo isso lembra tecedura textual, uma concepção que é mantida, sobretudo, no estruturalismo, em que cada parte deve ter relação com o todo na formação e integração do texto. Muito embora, uma teia de aranha lembre mais uma estrutura virtual pela sua materialidade aparentemente delicada e extremamente resistente.

Os fios e os nexos (nós, links, janelas) formam a arquitetura interior do ciberespaço. O corpo também passa a integrar estes nexos, e muito mais que a mente é ao corpo que se tenta dissimular nesta travessia de fronteiras digitalizadas. Não é a mera projeção da mente para o interior da tela ou vazio geográfico do ciberespaço, mas a possibilidade de encontrar um corpo integrado à idealização possibilitada. Da mesma forma que muitos podem querer atravessar fronteiras acreditando na realização de um propósito de vida ou uma necessidade.

Há ainda outro aspecto dos espaços, que autores como Arjuna Appadurai (1999) denominam *scopes* (extensão), e fazem parte de uma nova geografia econômica. Esta geografia faz parte de uma globalização tecnoeconômica que produz noções de desterritorização para aqueles que estão inseridos em sua estrutura. Esta configuração espacial não está mais associada a uma idéia de nação-estado, mas uma nação feita por busca de identidades. A autora Saskia Sassen, no texto *Cidades Globais e Network Diásporas*, questiona sobre a possibilidade de uma “expansão de uma sociedade civil global”.

The key nexus in this configuration is that the weakening of the exclusive formal authority of states over national territory facilitates the ascendancy of sub - and transnational spaces and actors in politico-civic processes. These are spaces that tended to be confined to the national domain or that have evolved as novel types in the context of globalization and digitization.¹⁴

A autora demonstra como esta nova geografia afeta a formação e a integração de novos atores sociais – outros autores também mencionam a questão antropológica que é

¹³ BENJAMIN, Walter. Op. cit., 1999, p. 216.

¹⁴ “A chave nexus nesta configuração é que o enfraquecimento da exclusiva autoridade formal dos estados ao longo do território nacional facilita a ascendência de sub - e transnacionais espaços e atores no processo político-cívica. Estes são espaços que tendem a limitar-se o domínio nacional, ou que têm evoluído, como novos tipos, no contexto da globalização e digitalização.” SASSEN, Saskia. *Global Cities and Diasporic Network: Microsites in Global Civil Society*. Disponível em: <<http://transnationalism.uchicago.edu/links.html>>, acessado em março/2008. A autora criou o termo “global city” (cidade global).

determinada pelo ciberespaço – embora, o problema para Sassen seja, principalmente, de ordem da política para novas estratégias transnacionais.

Podemos imaginar que a preocupação de autores como Sassen, que pensam nas condições para uma “nova espacialidade urbana”, não é totalmente diverso das questões levantadas por Benjamin sobre a urbanização no começo do século. É uma forma de urbanização que foi sendo erguida pelo “espírito” da técnica e que culmina num espaço de virtualidade como o ciberespaço. No espaço reduzido da tela, podemos flunar pelo Louvre.

A própria idéia de *flanar* utilizada por Walter Benjamin, no que se refere à sua relação de observador amador de Paris, poderia agora se converter em *navegar*. Não estamos nos referindo a nenhuma direção exata quando nos colocamos no ciberespaço, pois é difícil prever e controlar o percurso que faremos ou mesmo a duração deste percurso. E aquilo que captamos com o olhar é sempre uma paisagem aparentemente deslocalizada, mas uma paisagem textualizada.

São panoramas que oferecem o mundo em exibição. Não as casas sem janela como afirmava Walter Benjamin nas Passagens, já que o símbolo para a exibição destes mundos são as *windows* (janelas). Esta “necessidade” de conhecer o mundo, ainda que seja uma informação distorcida sobre lugares e pessoas, não é uma inovação criada pelo ciberespaço, mas uma forma de concretização e atualização dos modelos e mecanismos técnicos que, além de serem usados como forma de domínio sobre o mundo físico representa também uma forma de chegar ao “outro”, seja subjugando ou auxiliando.

São os efeitos perceptíveis da “essência” da técnica como exibição e projeção nas coisas cotidianas. Por isso, alguém que visitasse um museu de cera da França no começo do século XX, poderia encontrar paisagens diversas do mundo, dos lugares mais distantes “on the world-travel panorama”. O que Benjamin menciona também o *panorama dramatique* (panorama dramático), isto é, aquele que conta, narra a história de um lugar e de uma época.

The interest of the panorama is in seeing the true city - the city indoors. What stands within the windowless house is the true. Moreover, the arcade, too, is a windowless house. The windows that look down on it like loges from wich one gazes into its interior, but one cannot see out these windows to anything outside. (What is true has no windows; nowhere does the true look out to the universe.).¹⁵

¹⁵ “O interesse do panorama está em ver a verdadeira cidade - a cidade dentro de casa. O que fica dentro das janelas da casa é a verdade. Além disso, o jogo é, também, uma janela de casa. As janelas que olham sobre o que ele gosta estão desde o ponto em que cada um olhe para o seu interior, mas não se pode encontrar nenhum exterior fora dessas janelas. (O que é verdade não tem janelas, não muito longe do verdadeiro olhar para o universo.)”. BENJAMIN, Walter. Op. cit., 1999, p. 532.

Para encerrar as metáforas de fronteiras, vamos até as raízes deste mundo, utilizando uma idéia, um pensamento talvez menos teórico, mais uma visão crítica, livremente idealista e realista, de Edouard Glissant (1981) sobre seu conceito de rizomas. Para Glissant, as narrativas não devem se fundamentar em sua profundidade, mas em sua extensão. As janelas e os links do ciberespaço poderiam ser invocados como estas raízes eletrônicas de conexão de junção narrativa.

Certamente, a preocupação de Glissant não é a virtualidade, mas uma visão da historiografia em suas repercussões mundiais e glocais (globais e locais). Glissant, como Benjamin, defende uma compreensão mais profunda da paisagem como personagem da história, pois ele entende como paisagem as relações presentes numa comunidade, num país. No texto *O Mesmo e o Diverso*, o autor chama a nossa atenção para a maneira como o escritor pode “dá conta do real”, principalmente, num momento em que se fortalecem culturas orais, e considera que “é um dos avatares do pensamento ocidental pretender que uma obra deva sempre se dar sem hábitos”.¹⁶

O que podemos adiantar sobre o pensamento de Glissant é que oferece duas questões relevantes para o ciberespaço: o fortalecimento da oralidade, que no meio virtual é o espaço para a escrita “como eu falo” (equivalendo-se a “como *eu* me manifesto” linguisticamente), e o hábito que, no caso dos leitores, será concebido quase como liberdade de recolocar a obra em seus hábitos pessoais e coletivos.

O que é por muitos visto como crise, em que a perda da identidade e os valores culturais são colocados sob questionamentos, já que sempre comparados com outros, ou com o sentido de alteridade da antropologia, o autor oferece uma visão que deslocaria o centro de conflitos culturais e sociais para os fatores políticos e econômicos. Este deslocamento afasta-se do debate sobre a busca das raízes (a originalidade, o único), e aproxima o que esta busca implica nos debates atuais. Em outras palavras, a quem servem as narrativas conservadoras, ou liberais, no mercado das trocas.

Deste modo, a raiz mais profunda da cultura – que permanece – deve ser deixada como base, mas são as raízes que se espalham em várias direções as que devem ser verificadas. Com isso, Glissant aborda vários pensamentos que estão no centro das discussões e definições da geografia atual do mundo. Já não é mais o lugar (materialmente delimitado) que definiria os acontecimentos vitais deste mesmo lugar, mas sua cadeia de relações ativas ou passivas com os centros econômicos. O ciberespaço mantém a ambigüidade de ser também

¹⁶ GLISSANT, Edouard. *O Mesmo e o Diverso*. Trad. Normélia Parise. In: *Le discours antillais*. Paris: Seuil, 1981, p. 190-201.

limitado em sua forma de suporte e energia, mas de possibilitar a virtualidade como as raízes que se espalham na superficialidade de uma base frágil, mas oferecendo em sua expansão sem terra, uma cadeia de repercussões para a atuação política e cultural

1.2.1. Comunidades virtuais: geografia pós-moderna

O que se denomina comunidade no ciberespaço corresponde à forma de organização textual, que se constitui pela multisssemiose, se estrutura entre os usuários, isto é, que participam da construção das narrativas virtuais. Para cada um destes grupos, é preciso a construção de um “ambiente” apropriado às intenções de seus participantes – uma biblioteca digital representa um ambiente para um determinado público.

O ciberespaço revela-se como o espaço que pode aglomerar as tensões sociais, econômicas, culturais e políticas da atualidade. Philippe Quéau, em seu texto *Cyber-culture et info-éthique*, parte da reflexão de que a partir destas tensões entre *res publica* e *res privada* (domínio público e domínio privado) é que chegaremos a um conhecimento mais específico dos acontecimentos globais e locais. O autor associa ainda o ciberespaço a um patrimônio da cultura universal, que capacitaria qualquer ser humano ao acesso também aos arquivos governamentais, que fazem parte dos bens públicos.

Entretanto, a visão de uma “cultura do universal” não impede que Quéau destaque que houve certa inversão e que o domínio privado se converteu em “hiper-individualismo”. Dentro de algumas comunidades virtuais surgiram restrições que excluem e impedem a participação pública. A partir daí, passou-se a discutir uma ética universal, os direitos intelectuais e o “fair use” (uso leal).

Mas, o que me interessa na perspectiva de Quéau é a sua observação do ciberespaço como um mediador de uma nova realidade sócio-cultural, em que uma nova etapa de abstração – virtualidade de experiências “do pensar” e modelos conceituais – une em si “uma comunidade mundial de internautas”.

On peut élaborer des univers conceptuels, des modèles abstraits très fouillés, et tirer parti de la puissance algorithmique disponible, non pas nécessairement pour résoudre les problèmes, mais tout au moins pour mieux comprendre la nature et les limites de nos propres schémas intellectuels. Par ailleurs, la cyber-culture ce sont aussi les communautés virtuelles et les "collèges invisibles" qui constituent de nouvelles formes de sociabilité, permettant le travail en groupe à l'échelle du monde. La cyber-culture se

fonde en grande partie sur ce sentiment d'appartenance à la communauté mondiale des "internautes"¹⁷

Da mesma forma que existem ambientes diversos, existem coordenadas múltiplas e infinitas formas de exploração. Apesar da aparente fixidez da página da Internet, é praticamente impossível não se locomover entre textos: talvez seja esta a razão de alguns críticos dos estudos de cibercultura pensarem neste meio como uma “geografia pós-moderna”.

Outro ponto que chama a atenção nesta “geografia” é que o sentido ou sentimento de identidade tornou-se difuso ou prismático. Por isso, oferece uma nova forma de estudos antropológicos, que se especializam em discutir questões de raça e problemas de gêneros nas comunidades do ciberespaço.

É deveras interessante perceber como alguns discursos permanecem apesar das diferentes formas de atualização. Há pouco tempo atrás, a idéia utilizada sobre o livro era “quem lê, viaja”. A frase incentivava a leitura e, ao mesmo tempo, divulgava que o livro poderia levar o leitor a conhecer as mais diversas paisagens. Uma criança ou adulto, abrindo um livro, mergulhava num universo de ambientes imaginários. O mesmo pode-se observar hoje em qualquer propaganda de 3G, formas móveis de Internet, em que aparecem jovens se conectando a qualquer lugar do mundo e ambientes diferentes surgindo ao fundo. Ou adultos executivos em lugares idílicos que se conectam com a cidade, entre outros.

Estas observações não estão apoiadas apenas na forma de comunicação ou na manipulação de massas, mas sim na vinculação de um produto que proporciona ao seu público (leitor ou não) uma forma de contato mediado com a realidade: e que, de preferência, crie a imagem de escolha, liberdade e imaginação ou sonho. Para o mercado, o livro não difere de qualquer outro produto e a manipulação até mesmo de sua estrutura (forma livro) é um recurso que cria sua diferenciação e mantém o binômio: realidade/ficção.

Neste sentido de realidade e ficção, podemos imaginar que o que atrai as pessoas para os ambientes virtuais é justamente a possibilidade de se tornar parte do processo criador de uma realidade possível, transfigurando-se assim suporte de uma estrutura que pode também

¹⁷ “Nós podemos desenvolver um universo conceitual dos modelos abstratos muito detalhados, e aproveitar o poder disponível dos algoritmos, não necessariamente para resolver problemas, mas, pelo menos, para entender melhor a natureza e os limites dos nossos próprios padrões intelectuais. Além disso, ciber-cultura são também comunidades virtuais e os “colégios invisíveis”, que constituem as novas formas de sociabilidade, permitindo trabalho de grupo em todo o mundo. Ciber-cultura se acha em grande parte baseada neste sentimento de pertencer à comunidade mundial dos “internautes”. QUÉAU, Philippe. *Cyber-culture et info-éthique*. Disponível em: <<http://nicol.club.frciret/bulletin/b12/b12c7htm>> Acessado em março/2008.

exercer certa forma de controle, o que para muitos não pode ocorrer quando se nasce e cresce numa sociedade real já estruturada.

Participants in [computer-mediated communication] develop forms of expression which enable them to communicate social information and to create and codify group-specific meanings, socially negotiate group-specific identities, form relationships which span from the playfully antagonistic to the deeply romantic and which move between the network and face-to-face interaction, and create norms which serve to organize interaction and to maintain desirable social climates.¹⁸

Além da negociação de identidades que se manifestam na relação global e local, o que se expõe mais evidentemente neste trabalho, é que podemos verificar a criação de um *campo*, no sentido defendido por Pierre Bourdieu, em que os atores (usuários de Internet) postulem seus próprios valores e estratégias de atuação, conjugando seus interesses com as dimensões sociais em que estão inseridos. Desta forma, chegamos ao que Featherstone acredita ser a verificação mais válida da sociologia, ou seja, a percepção de como estes atores atuam nos processos intra-sociais, intersociais e globais.

Levando em conta estes processos como atuação e intervenção cultural, também podemos tomar a perspectiva de Hans Joas¹⁹, quando trata de ações criativas e como elas afetam o entendimento da sociedade. O autor coloca a criatividade como práxis social e, como Benjamin, comenta a importância de uma atividade de autocriticismo para o desempenho de uma atuação criativa. Outra coisa que fica definida numa entrevista de Joas é uma condição não-teleológica, na qual a ação não se colocaria apenas para um fim racionalista – o que implicaria o modo normativo de experiência – mas, que poderia reforçar-se pela subjetividade para resolver problemas que se colocam na vida cotidiana.

Hans Joas como Axel Honneth fazem parte do que Seidel considera a Terceira Geração dos Autores de Frankfurt. Estes autores não estão mais preocupados com a teoria crítica, mas com a visão pragmática de como ocorre à dinâmica entre a cultura e a sociedade. No caso de Honneth, de como as comunicações permitem e possibilitam intervenções subjetivas na cultura.

¹⁸ “Participantes na [comunicação mediada por computador] desenvolvem formas de expressão que lhes permitam comunicar informação social e criam e codificam grupos específicos de significados, negociam socialmente identidades específicas de cada grupo, estabelecem relações que abrangem desde o divertidamente antagônico ao profundamente romântico e que se deslocam entre a rede e a interação cara-a-cara, bem como criam normas que sirvam para organizar a interação e mantêm o clima social desejável.” BAYM, N. K. apud SILVER, David. *Introducing Cyberculture*. Disponível em: <<http://rccs.usfca.edu/intro.asp>>, acessado em março/2008.

¹⁹ <<http://www.dialogonleadership.org/interviews/Joas-1999.shtml>>. *Action Is the Way in Which Human Beings Exist in the World*.

Voltando a questão de uma práxis – no que esta atualiza de comunicabilidade e criatividade - devemos observar, o que coloca Honneth, como uma disposição também afetiva na integração dos sujeitos. O autor no seu texto *Reification: A recognition-theoretical view*, analisa como o esquema sujeito-objeto, quando parte de posturas intencionais ou comunicativas dos sujeitos, revela um elemento positivo. Podemos entender que a reificação é parte do hábito e de seu “congelamento”, que acaba transformando o objeto numa mera forma do sujeito apreender a realidade, ou melhor, de racionalizar os esquemas, o que produz uma. “conceptual priority over a neutral cognition of reality”.²⁰

Agora, por que considerar a perspectiva da ação criativa e da reificação no processo de produção textual na Internet? Devemos nos lembrar que estamos tratando de uma comunidade específica (um campo) e de sua relação social (sujeitos) e máquinas (objeto) para a criação de uma forma de conhecimento que se concentra na subjetividade da interpretação de outro *campo*, o literário. E, a segunda questão: como podemos entender a relação entre a liberdade comunicativa e o processo de individualismo, que é próprio à atuação destes dois campos? É uma matéria também antiga de discussões, a negociação da subjetividade promovida pelos meios da “essência da técnica”, a atualização objetiva dos instrumentos técnicos e a atualização “cognitiva” partindo de interesses distintos.

Ocorre, em parte, que devemos observar as “faculdades afetivas”, no sentido kantiano como coloca Benjamin, e ampliá-la para faculdades afetivas em comunidades. Talvez, este não seja um termo apropriado, mas representa bem como ocorre nas comunidades do ciberespaço à construção de uma relação entre a subjetividade e a coletividade, no sentido de que todos acabam “conhecendo” alguma coisa do outro: este outro também pode ser obra literária e sua reflexão crítica.

Regardless of whether we interact with other people or deal with material objects, the characteristics of a given situation will always be saturated in a certain quality of experience that does not permit distinctions between emotional, cognitive, and volitional elements.²¹

Mais adiante conheceremos algumas das práticas textuais destas comunidades, porém já posso citar aqui a reflexão de Walter Benjamin (1995), em seu texto *O autor como produtor*, que tornou claro que uma das condições desta reificação, que nos antecipa

²⁰ HONNETH, Axel. *Reification: A Recognition of Theoretical-View*. Disponível em: <http://www.tannerlectures.utah.edu/lectures/documents/Honneth_2006.pdf>, acessado em junho/2008.

²¹ “Independentemente de como interagimos com outras pessoas ou lidamos com os objetos materiais, as características de uma determinada situação estará sempre saturada em uma certa qualidade de experiência que não permite a distinção entre elementos emocionais, cognitivos e volitivos.” Ibidem.

experiências, ocorria justamente pelo arremate crítico das informações pelos “colaboradores”. Esses comentários agregados às informações (e por que não incluir resenhas sobre livros?) já saturavam o objeto, não permitindo uma recepção “ingênua”. Deste modo, o autor fala da fusão que “não somente ultrapassa as distinções convencionais entre gêneros, entre ensaístas e ficcionistas, entre investigadores e vulgarizadores, mas questiona a própria distinção entre autor e leitor.”²²

Para o crítico literário, entretanto, parece que o único comentário válido é a crítica (como tese) e a resenha de revista, ficando simplesmente subtraído o papel destas comunidades que acrescentam afetivamente às obras literárias com o qual negociam experiências particulares. Entretanto, ao que concerne a interação, Axel Honneth, demonstra sua condição ontogênica de situar o indivíduo no ato comunicativo, isto é, como pode ser observado desde a infância a relação de aprendizado para a integração com o mundo a sua volta. E, acrescenta, se referindo a John Dewey:

He employed the term "interaction" to indicate that our everyday activity is not characterized by a self-centred, egocentric stance but by the effort to involve ourselves with given circumstances in the most frictionless, harmonious way possible.²³

Podemos lembrar que o ciberespaço torna-se um acréscimo nesta integração entre os sujeitos, os objetos e com a “visão de mundo” dos que estão integrados nesse espaço. Esta condição ontogênica pode ser considerada “ampliada” quando o leitor passa de leitor movente²⁴ para leitor imersivo, como define Lucia Santaella, no seu texto *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. O leitor imersivo, que também é o “navegador”, se apropria dos instrumentos necessários para vivenciar o mundo virtual – que é de muitas formas o mundo do “outro”. Neste ambiente, é preciso atuar e, ainda que o usuário se proteja (fuja) pelo anonimato, interagir. Considerando, aqui, a interação como uma modificação por nos colocarmos na posição do outro. Certamente, isso não quer dizer que passamos a apoiar ou a entender o outro, mas que, por um instante, estamos abertos para a leitura do que foi comunicado. Este é o leitor-corpo, que se une a escrita autônoma do

²² BENJAMIN, W. Op. Cit., 1996, p. 125.

²³ “Ele empregou o termo "interação" para indicar que a nossa atividade cotidiana não é caracterizada por uma postura egocêntrica, auto-centrada, mas sim pelo esforço em envolver-nos com determinadas circunstâncias da maneira mais harmoniosa possível”. HONNETH, Axel. Op. Cit., 2008, p. virtual.

²⁴ O leitor movente, como explica Santaella (2004), é um produto da modernidade e é o típico *flâneur*. Em outras palavras, é o que aprendeu a “ler” a sua época industrial e informacional. Leitor dos textos fragmentados do jornal, das imagens associados ao som e a reprodução, já não confia mais tanto na memória, mas na apresentação de seu espaço e do mundo.

texto/livro ou, como argumenta Norbert W. Bolz, no Dossiê do centenário de nascimento de Walter Benjamin,

As letras da propaganda diferenciam-se das letras do livro simplesmente pelo fato de não mais poderem ser distanciadas de forma contemplativa, mas de serem penetrantes, no sentido literal da palavra. Penetram no leitor quase que fisicamente. Poder-se-ia dizer até que elas incomodam o leitor. E no fundo, a propaganda, exatamente como a moda e a arquitetura, é uma escrita que nem mesmo precisa ser lida, porque ataca fisicamente o ser humano. E o ataca naquilo que o homem faz no seu dia-a-dia, nos seus hábitos mais corriqueiros, como morar, trabalhar - enfim, em todas as atividades mais evidentes. Este é um dos pontos que poderíamos resumir com a frase da emancipação da escrita do livro.²⁵

Apesar de se referir a propaganda, Bolz está seguindo a expressão “mundo dos cartazes” de Bense e podemos perceber que se propõe a mesma distinção proposta por Santaella sobre a passagem do leitor contemplativo, ao leitor movente (“mundo dos cartazes”) e o leitor imersivo, neste caso o ciberespaço também engloba a propaganda através desta sua arquitetura que se constrói com o vínculo físico do leitor. O vínculo físico precede da percepção que é, para Benjamin, o mecanismo estético com o qual podemos entender o conceito de leitura, que vai além da página do livro, na atualidade.

1.2.2. Interfaces interativas: negociações estéticas

O pseudomundo para Debord aliena a produção, mas entendido como condição necessária de uma unidade com a sociedade, torna-se também reflexo das relações de produção e recepção, sendo criação de um mundo “através do espelho” que a imagem é mantida. O que fica fora de uma racionalização sobre a mercadoria é justamente a condição de imperceptível que autores, como Debord, condenam, pois alienam a imagem e o texto como “mercadoria”.

O ciberespaço passa a ser um lugar para ambigüidades nos modos em que a produção é também estabelecida por negociações. O mundo das imagens e textos são negociados, entra em contato direto o pseudomundo e interação, que constitui um decisivo “apelo” ao real. Se imaginarmos quem são os responsáveis pela maior parte dos sites na Internet – por mais limitada que possa ser a apreensão de um recurso ou as ferramentas disponibilizadas pelos

²⁵ BOLZ, Norbert W. *Onde encontra uma diferença entre uma obra de arte e uma mercadoria*. Disponível em: <<http://www.usp.br/revistausp/n15/numero15.html>>, acessado em 4/11/2007.

“gerenciadores” destes espaços virtuais – vamos perceber que cada usuário pode criar uma interface para o seu perfil.

Recentemente, se espalhou, com a produção do filme *Batman: The Dark Knight*, (Christopher Nolan) o que em publicidade chamam de *propaganda viral*. A idéia foi adaptada pelos fãs do personagem, que passaram a criar uma série de ícones e avatares em que uma mesma “idéia” (o rosto do Joker) serve como marca de integração entre os participantes do mesmo ambiente. No caso em questão, a “marca” era a imagem do Joker – o Coringa – e o fato implicava além do personagem, o “marketing”, de certa forma macabro, causado pela morte do autor intérprete, Heath Ledger. Em outras palavras, todos se converteram a uma mesma identidade disseminada pelos próprios navegadores no ambiente contagiado pelo vírus. De certa forma, quem participa reconhece o efeito da produção e prepara sua recepção como um receptáculo para a nova personagem.

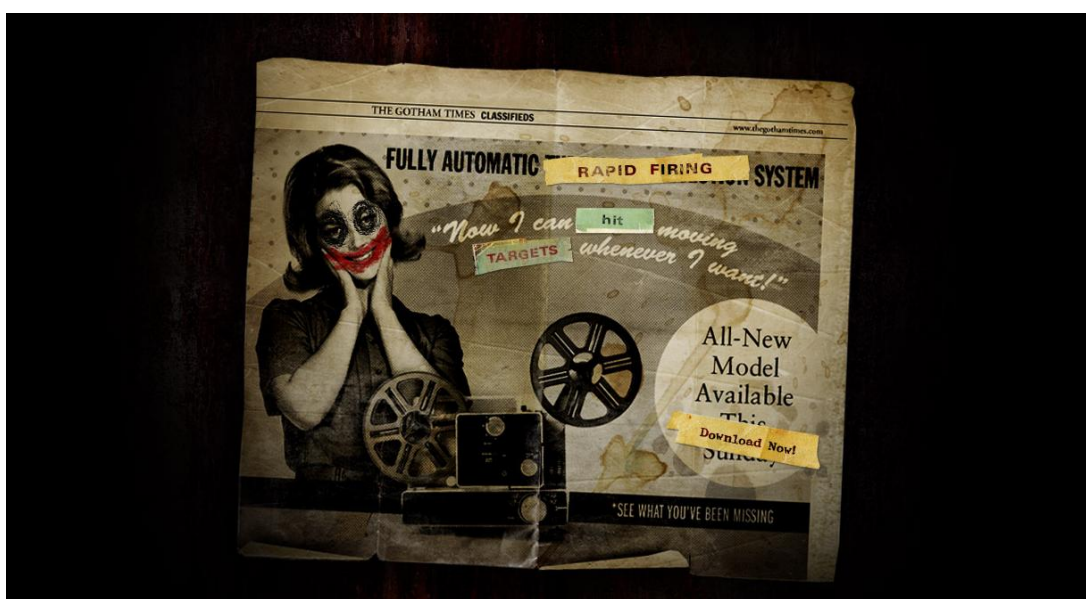


Figura 2. Propaganda Viral do Joker (a imagem do rosto do personagem transmutou-se numa marca identitária, entre os aficionados).

O paradoxo desta forma de interação é que ela se configura por um símbolo reapropriado e que permite uma constante mudança nos perfis dos usuários e suas negociações com identidades inconstantes entre o real e o imaginário. O que posso observar é que, deste modo, há uma vivência estética, que antecede a própria produção, que podemos considerar uma recepção antecipada. A interação entre os participantes do ciberespaço já é calcada numa estetização, que nasce no próprio ambiente virtual.

Estou, é claro, me referindo a interpretação também como mecanismo de construção estética: esta mercadoria (o filme) já se sabe mercadoria, e define-se e vende-se desta forma,

havendo uma inversão neste campo (no sentido pós-capitalista), em que o material simbólico, literalmente vendido, reconstitui as condições necessárias para uma produção apenas simbólica.

Vamos permanecer na concepção de Debord do pseudomundo. O pseudomundo virtual vai além das imagens que o autor da *Sociedade do Espetáculo* explora, pois o suporte tecnológico permite a instrumentalização auto-representativa, que não corresponde apenas ao domínio da consciência e inconsciência, mas ao da essência da técnica. Neste sentido, não é dizermos que somos imagens, mas que as imagens constituem nossa presença na técnica e nas relações humanas.

No sentido de ampliar a idéia de pseudomundo, abro um espaço para as concepções de mundo de Dilthey. Aliás, cada concepção de mundo de Dilthey, com os seus aparatos sócio-históricos, demonstra uma antecipação e possibilidade para a inserção de qualquer paradigma de mundo possível. A individualização passa a negociar com o mundo natural – natural no que pode ser cientificamente captado. Para o autor, não existe mundo perceptível fora da sociedade, que podemos considerar como fora do espetáculo.²⁶

Uma vez que a condição de nossa compreensão e estar no mundo dependem de nossa individualização dentro da sociedade em que nos sentimos representados, é impossível não se perceber o mundo das imagens como “vazão” de concepções de mundos. O mundo das imagens representa as visões de mundos individuais. Posso ainda repetir que chamar de fragmentadas estas imagens da sociedade do espetáculo é um equívoco. As imagens são peças de um quebra-cabeça que só possui sentido quando montado. A prova disso é a impossibilidade de se desarticular as estruturas desta mesma sociedade.

Torna-se necessário entender esta individualização e outorga de poder ao mundo das imagens – forma nutris da representação, já que a sociedade é a matriz – para entender o processo de interação no ciberespaço e a construção narrativa de sua estética, compreendida imageticamente. Aqui, se inverte a idéia de estética como parte intrínseca da narrativa, este ambiente lembra mais uma alegorização da própria concepção de narrativa, que vê no discurso literário uma peça já forjada de identificação.

Desta forma, busca-se extrair o conteúdo textual como mundo de imagens. Esta idéia já foi percebida e explorada pela mídia, mas a virtualidade retirou a autoridade da mídia em suas projeções narrativas e converteu o material simbólico em experiência. Para aqueles que argumentam que as mídias podem auxiliar na repercussão do discurso literário, o que existe é

²⁶ DILTHEY, Wilhelm. *Teoria das concepções de mundo*. Trad. Artur Morão. Lisboa: Edições 70, 1992. passim.

a incompreensão da deficiência desta união/conversão, pois os símbolos e o valor institucional serão mantidos com a concretização pela experiência, pois só assim configura seu modo criativo. Isso ocorre porque a interação mediada pelas mídias (rádio, jornal, televisão) constitui a técnica – razão e memória – mas não oferece a essência da técnica, que considero melhor representada pelos opostos, memória e esquecimento; razão e desrazão, e que são oferecidos nos espaços de interação digitais do ciberespaço.

Seguindo o exemplo acima, a mídia pode se apropriar da morte do autor e a transformar em texto e ícone para o marketing, mas não irá se aprofundar no que os leitores/usuários têm como percepção desta mesma referência. O passo descritivo e demonstrativo midiático, de forma alguma, alcança a presença estético-narrativa destes leitores vinculados à virtualidade hipermidiática.

O que chamamos de marketing deve ser revisto neste contexto, pois tem sido visto como cada vez mais insignificante nos meios do ciberespaço. Pois o marketing tem sua garantia como intenção de funcionalidade de um discurso, e qualquer um que esteja inserido no ambiente chamado de *fandom*, questiona e desclassifica a apresentação do marketing em sua recepção. A funcionalidade já está colocada nas mãos destes leitores/mídias. Alienação ou crítica? Ou o que seria mais esperado, as duas faces de uma mesma moeda, na proposta dialética da história.

Críticos de media-artes, como Oliver Grau, relacionam a interação ao processo criado pela sensação de imersão. O que chamam de “World Skin” faz parte da interface estética criada pela virtualização e que, para o autor, apesar de estar ao alcance factual, distorce as percepções de tempo e espaço. Entretanto, a preocupação de Grau focaliza principalmente questões políticas, atualizando a estetização militar de Walter Benjamin e abrangendo as simulações da atualidade no campo bélico.²⁷

O sentido que procuro aqui pode unir a noção de imersão de Grau e o leitor imersivo de Santaella, pois se imaginarmos o mundo virtual como esta “outra pele” em que interagimos através de processos técnicos, nos tornando visíveis dentro da comunicação como projeção de nossa própria estetização, compreenderemos toda mídia-produção como uma imersão do “eu” na produção ficcional no corpus hipermidiático.

Certamente não há unicidade nestas representações de imersão já que elas correspondem a visões de mundos e permitem adaptações físicas e mentais no processo de

²⁷ O texto em alemão *Imersion und Interaktion vom Rundfresko zum interaktivem Bildraum*, encontra-se no site, <http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/immersion/> Acessado em abril/2008. Não estou fazendo uma tradução literal do texto, mas uma adaptação das ideias do autor.

interação. Aqui vale a pena lembrar que a interação no ciberespaço se articula num plano anterior, já que o projeto estético de relação é antecipado no usuário virtual, ou seja, procuram-se as comunidades ou forja-se uma interação por correspondência de valores e semelhança de desejos. Se no mundo “real” temos que abrir espaço para interações possíveis, na virtualidade antecipamos interações desejadas.

Voltando a Grau, é necessária a compreensão de uma “história da imersão” para podermos analisar como esta forma de interação e integração ocorre na realidade virtual. A integração sinestésica e a união integrada entre arte, ciência e técnica. O autor ainda menciona as formas de recepção do cinema em três dimensões e como isto já posicionava o leitor/espectador numa nova etapa de interação e uma nova imersão. Desta maneira, podemos dizer que a história da imersão é confrontada e confirmada com a história da recepção, pois o que mais se destaca na imersão são a possibilidade e a força da ilusão gerada.

Ainda podemos conjugar à idéia de Oliver Grau, sobre interatividade e concepções estéticas no processo de imersão virtual e que traz nas formas icônicas um importante princípio de composição, a crítica de Susan Sontag no seu livro *Sobre la fotografia*. Para Sontag, as imagens constituem um aspecto definidor da sociedade e a recusa em aceitá-las como produção e reprodução faz parte da perpetuação de idéias platônicas em que para se chegar à realidade não se pode passar pela imagem do real. O que a autora coloca, e que me remete a Grau, é a noção de que a imagem indica a posse. Neste caso, Sontag cita a característica de magia que vincula a coisa real a sua imagem, como se fossem manifestações diferentes da mesma energia do espírito – pois, a imagem, ou reduzindo o ícone, promove a imersão e a “osmose”, que seria a integração com o objeto.

Toda esta “evolução” no mundo das imagens, entretanto, não se distancia da sua relação com o mundo das idéias. Os processos produtivos são distintos e uma pintura ou uma fotografia oferecem representações estéticas que veiculam a realidade, como ainda lembra Sontag e, posteriormente, Albert Manguel, em *Uma História da Leitura*, como assumindo um espaço que antes pertencia apenas à escritura, ou seja, o registro. É esta concepção de registro (que é o arquivo e documentação das leis e idéias definidoras de uma cultura), assim com a de apropriação “mágica”, que devemos ter em mente quando nos remetemos a constituição de uma estética na interface no ciberespaço.

O registro garante a funcionalidade informacional, mas, diferente do que fala Sontag, na virtualidade, ao contrário de outras formas da representação de imagens, a informação não anula a experimentação, antes a coloca como uma necessidade. A formação imagética ou icônica do ciberespaço se forma como registro junto com as manifestações de experiência dos

seus usuários, por isso, o que pode ser chamado de imersão é também um aprofundamento na forma de experiência estética que se conforma ou não com o registro.

Na segunda parte veremos como as imagens ultrapassam a noção de tela ou fotografia e criam vínculos com o próprio corpo, o que reforça o que foi dito acima sobre a assimilação da identidade por um personagem. Mas, mesmo que literalmente saia do ambiente virtual, a interação entre imagem, registro e as formas que se atualizam no espaço social devem ser tratadas como forma de (re)apropriação possível por domínios de técnicas que permitem “normas” de interação dentro de um imaginário possível por esta mesma interação ativa.

As manifestações interativas, dentro deste processo de sobrepor imagens e criar apresentações de caracteres, também constroem suas críticas, como sátiras e paródias, um exemplo, ainda aproveitando o filme Batman, é a utilização do mesmo ícone do Joker em figuras políticas, como Hillary Clinton.²⁸ Este é um efeito da “propaganda viral” de conversão de uma narrativa, transpassada por um marketing midiático e hipermidiático, para um corpus narrativo – também conhecido como imaginário social – mas, que além de um efeito estético de conotações também de consumo, torna-se a definição da interação de espaços virtuais de atualização de uma estética social.

Podemos então afirmar que a interação no ciberespaço tem como base o imaginário. Não apenas o imaginário da construção sócio-cultural, mas uma perspectiva mesmo de fantasia e ficcionalização que além de se confortar a imersão sensorial, transfere e transfigura o corpo e os gestos, adaptando-os a uma estética privada no espaço “não-virtual”: a realidade.

Finalizando, vale incluir aqui a reflexão de Benjamim, no texto *O caminho do sucesso em treze teses*, de que “quem não paga seu tributo ao tesouro de símbolos da massa deve fracassar” (p.188). Mas, antes de julgar apressadamente o papel da “massa” como negativo, o autor conclui, na última tese, “o fato de que o segredo do sucesso não mora no espírito é revelado pela língua com a expressão ‘presença de espírito’” (p. 191).

²⁸ Disponível em: <<http://www.onecitizenspeaking.com/2008/03/the-joker-suppo.html>>. Acesso em 27/08/2008.

1.3. CIBERESPAÇO: A “PRESENÇA”

Consideramos os avatares da história contemporânea como episódios despercebidos de uma grande mudança civilizacional, que é passagem: do universo transcendental ao Mesmo, imposto de maneira fecunda pelo Ocidente, ao conjunto difratado do Diverso, conquistado de modo não menos fecundo pelos povos que conquistaram hoje seu direito à presença no mundo. (Glissant)

O espaço na narrativa constitui uma categoria intrínseca à obra. Nela ocorre, é geralmente respondida por alusões a este ou aquele lugar, a perspectiva referencial – descritiva – em que a história ganha rumo de uma página à outra. O espaço da narrativa é perseguido (quantos já refizeram a rota de Odisseu?), uma geografia possível de um mundo possível, como colocaria Eco. Ou, uma geografia virtual esperando uma atualização possível?

O que conhecemos como “realidade virtual” preserva aquelas formas centrais da narrativa: ciberespaço (para a representação do espaço); velocidade de informações (para a auto-referência ao tempo presente); personagem (interatividade: autores, leitores, livros).

Autores que discutem o hipertexto costumam falar da ausência de linearidade das narrativas hipermediáticas. Não é necessariamente a falta da “página”, ou o percurso arbitrário de link em link, mas o conforto de um espaço pessoal se sobrepondo ao espaço imposto do texto. Em ambas as formas de leitura: “navegar é preciso”.²⁹

O que muda? Talvez, que a máquina (computador) seja apenas um único espaço para tantas narrativas, que vem de lugares tão diferentes. O aglomerado dos arquivos de um computador não é igual à coleção de uma biblioteca, pois como a espacialidade seria possível sem o objeto? Mas estamos refletindo sobre a técnica como projeto romântico da contemporaneidade (o que acontece na tela de um computador é ainda a paisagem idílica) para a recuperação de um “sentido” da existência do homem como aquele que constrói e faz sua própria condição no mundo.

Um universal para toda a subjetividade e uma potencialização para toda coletividade. Ao mesmo tempo, cada um pode criar um espaço em narrativas pessoais e – como num conto borgiano – colocá-lo num único corpo narrativo. Não existe um espaço físico definitivo como num livro, apesar de haver delimitações formais, os textos na Internet constroem espaços dentro de espaços narrativos: o conteúdo aceita ser perturbado – é o Rei Eolos confundindo os caminhos.

²⁹ A frase de Pompeu aos marinheiros romanos “viver não é preciso, navegar é preciso”, bem longe do seu sentido original, é empregada aqui como o leitor explorador.

Não é só uma questão de filosofia ou psicologia, a idéia da junção do corpo físico com o corpo narrativo. A presença, assim também se pode traduzir o *Dasein* de Heidegger, torna-se a parte da subjetividade que conta uma história sobre o sujeito e o objeto (homem e técnica). Por isso, autores como Labov, que estudaram as narrativas orais e cotidianas, sabem que a narração cria além da relação (questionadora), a “presença”, que submete o contador de história a um eterno “e daí?”

Dasein e o *E Daí?* Duas formas de estar no mundo narrado – não apenas no plano físico, mas na aproximação que converte o contar em localização de presença. A virtualidade do espaço na Internet permite que as duas formas se encontrem, e uma move a outra e o espaço vai se tornando tão vasto ou tão estreito quanto o coração de quem está conectado na narração.

Se a descrição na narrativa cedeu lugar ao romance de auto-representação (metanarrativa), no espaço virtual – que conta com “pouco corpo físico” – a descrição retorna. É preciso criar, catalogar, visitar todos os mundos possíveis e impossíveis. Não se pode ficar parado esperando que o virtual se auto-represente, pois, mesmo nos programas de jogos combinatórios para a criação de poemas é preciso um lugar de interferência: a técnica capta a presença, transfere a subjetividade oca em objetividade de ecos narrativos.

Como já vimos este “estar” no mundo é construído por uma acomodação da identidade atual (o indivíduo no meio real) e a identidade representacional (o indivíduo no meio ficcional). Acomodação, que também implica desacomodação, só pode ser considerada como um acordo entre a identidade a partir de uma “visão de mundo”, na qual a experiência se vincula a uma simulação crítica.

Dentro do estar no mundo como referência e auto-referência, podemos observar as revisões críticas e históricas de períodos de crise, e que fazem Walter Benjamin (*The Arcade Project*), comparar o livro de Heidegger (*Sein und Zeit*) aos projetos surrealistas. Talvez, a comparação tenha como base a concepção de que tal revisionismo histórico só possa ocorrer no plano de junção da fenomenologia e do elemento onírico. Esta vaga suposição pode, entretanto, ser redimensionada ao estado de acomodação/desacomodação narrativas no espaço virtual. Neste sentido, temos dois estados de subjetivação de auto-representação e o elemento onírico entra como proposta de contraversão sócio-político, descaracterizando o “ser” como representação afirmativa e o lançando fora dos limites marcados por uma única geografia simbólica. O ser confrontado com a ausência de fronteiras da narrativa torna-se “estar”.

A explicação de Labov é no nível lingüístico, mas mantém fortemente a noção de que a narração se deve a uma colocação ou a um posicionamento sobre um referencial integrado

cultural e socialmente num espaço geográfico. Por isso, o autor menciona a síntese narrativa, em que o idioleto é o elemento chave do seu narrador, pois toda a sua força argumentativa pode “comparecer” no fato narrado.

Às reações ao mundo real somam-se a visão de mundo do narrador e a sua capacidade de narração. O interessante é que estas narrativas orais mesclam realidade e “pseudo-realidades”, principalmente se imaginarmos com isso todas as outras referências mnemônicas que afloram numa *performance* narrativa. Na narrativa oral ou na escrita, o autor/orador pode ouvir sua presença e o ouvinte/leitor pode delimitar o espaço desta presença, isto é válido até mesmo ao criticar a veracidade ou falsidade do acontecimento narrado.

1.3.1. Representação de identidades: “eu” virtual *versus* “eu” físico

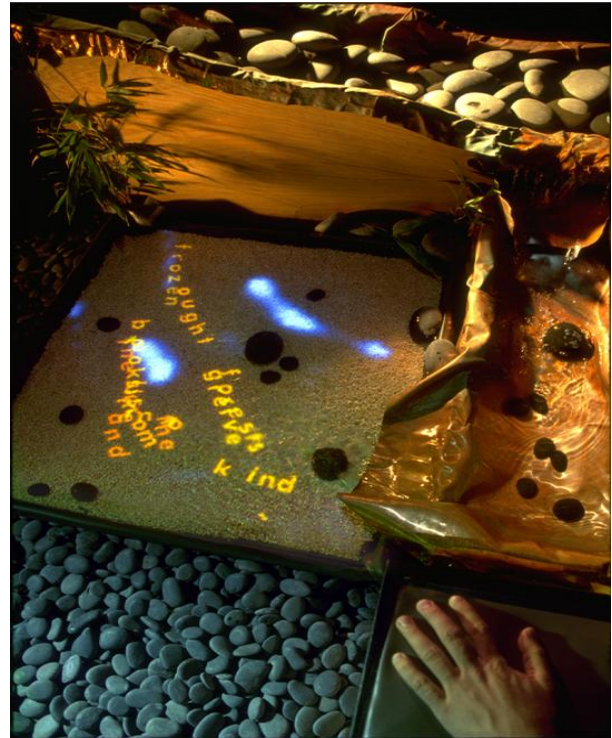
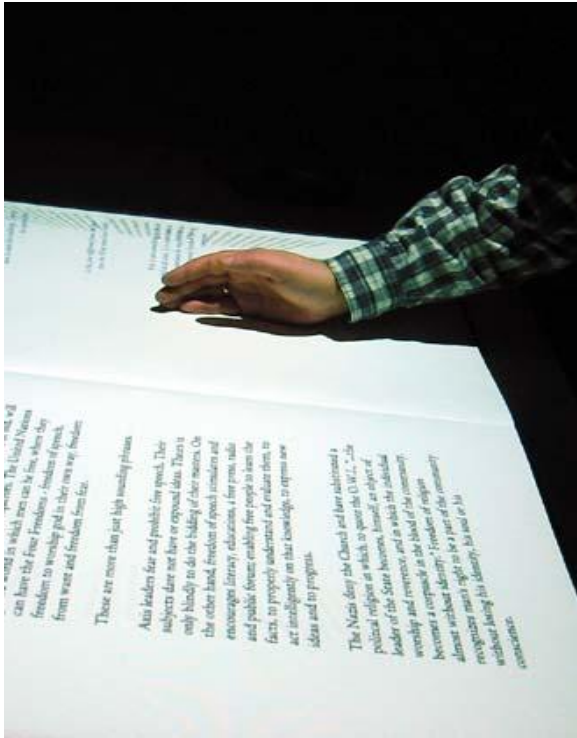
Donna Haraway, no seu *A cyborg manifesto: science, Technology and socialist-feminist ins the late twentieth century*, nos coloca diante das modificações tecnológicas que antes se aproximam de uma realidade física e indiferenciada do corpo do sujeito do que de uma realidade virtual e situada apenas no objeto.³⁰ Com a idéia geral e radical de que já somos ciborgues, a autora coloca como centro de suas reflexões o aparato técnico independente do humano.³¹ Entretanto, apesar das resistências, como negar que numa época tecnocrática, em que o acesso à informação e aos bens tecnológicos tornou obrigatório tanto ao corpo, dentro de uma habilidade técnica – ainda que seja operar uma máquina – quanto à mente a estarem inseridos numa parcela de compreensão e aceitação/negação destes bens?

Deleuze, no *Anti-Édipo*, fala, entretanto, de um corpo sem órgãos – ou seja, um corpo experimental em que o desejo é o processo/processador. A esta concepção orgânica e técnica se junta sua perspectiva de simulacro como “uma imagem sem semelhança”, que faz da virtualidade a própria noção de representação. Neste sentido, podemos entender que a técnica – no que não se percebe dela – é uma criadora de prazer, mesmo que seja numa utópica disjunção entre ser/ter/fazer. Desta forma, passamos do corpo que se move através da técnica (o andróide, o corpo-protético), do homem movendo a máquina através das regras da técnica

³⁰ O manifesto é uma reflexão sobre o socialismo-feminista, discutindo questões como sexualidade, tecnologia e ciência. Para a autora a existência de alguns mitos mantidos por uma sociedade patriarcal e branca está representada no corpo da mulher com características ciborgue.

³¹ HARAWAY, Donna. *A cyborg manifesto: science, technology and socialist-feminist in the late twentieth century*. In: *Simians, cyborgsand women: the reinvention of nature*. Routledge, 1991, pp. 149-181. <<http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>> (acesso 4/11/2007).

– como em *Tempos Modernos* de Chaplin – ao corpo conectado à máquina, mas aonde a técnica é aplicada à mente e por ela sofre e recebe seus efeitos.



Figuras 3 e 4. A interação homem/máquina: *The Illuminated Manuscript* e *Stream of Consciousness*, mostram como ocorre a interação do homem com a máquina na transformação do texto. Criações textuais interativas da Empresa Small Design. Fonte: Internet.

De certa forma, quanto mais o corpo se apóia na mente para estabelecer sua compreensão técnica mais ele se torna dispensável – ou virtualizado – se aproximando ao desejo de eternidade de uma mente que se sustente em qualquer suporte físico: a ficção tem dado exemplos desta possibilidade. Na composição polarizada corpo/mente, como no mundo das idéias, a primazia fica com a alma (mente) e o corpo (instrumento) pode ser substituído ou transmigrado.

Uma das questões levantadas sobre o pós-humano é o limite do que é físico e do que não é. O deslocamento que ocorre entre estes limites problematiza as noções de realidade e ficcionalidade. “But the alternative is not cynicism or faithlessness, that is, some version of abstract existence, like the accounts of technological determinism destroying 'man' by the 'machine' or 'meaningful political action' by the 'text'”.³²

³² “Mas a alternativa não é cinismo ou desconfiança, isto é, alguma versão de existência abstrata, como as contas de determinismo tecnológico destruindo o «homem» pela «máquina» ou «ação política significativa» pelo «texto». HARAWAY, op. cit., 2007.

Outra característica desta interação, desta vez para o nosso aprendizado, seriam os processos perceptivos do corpo que são ativados durante o contato com a máquina. Santaella, que se preocupa com as questões de cognição dos internautas, demonstra como o corpo aprende a se movimentar, em seu contato com a virtualidade, numa dinâmica própria que se estabelece entre os sentidos e o computador. São nossos comandos e a velocidade de nossa ativação neste ambiente de ciberespaço o que permite a fruição dos desejos: informação, conhecimento. Além de que, esta interação é outro meio de interação entre pessoas, a comunicação, ainda que o corpo não esteja no mesmo espaço, cria uma idéia de aproximação, às vezes, muito maior do que a proximidade física.

Lyotard, em seu livro *The Inhuman*, traz um capítulo que se refere à união entre *logos* e *techne*. Sem me deter nas especificações conceituais, posso destacar o sentido em que a técnica, no mundo ocidental, carrega parte do discurso e que assim preserva e evolui em sua própria apresentação e representação. Em sentido semelhante, o autor coloca a linguagem como técnica de alto grau e que, desta forma, faz com que possamos compreender a tecnologia como “objetificação”:

All technology is an “objetification” – isto é, a specialization – of meaning whose model is writing itself in the common sense of the word. And that inscription putting into traces on the one hand – because it is “legible” (decodable, if you like) – opens a public space of meaning and generates a community of users-producers, and on the other (?) because it is endowed with persistence by its being marked on a special support, conserves the sign of the past event, or rather produces it as available, presentable and reactualizable memory.³³

Objetificar seria dar sentido e significado a própria técnica. Lyotard ainda questiona como ocorrerá o “novo modo de inscrição e memorização” da tecnologia como síntese entre o tempo e o espaço. De certa forma, a questão é como perceberemos, com base na tecnologia atual e sua linguagem auto-referente, a nossa forma de interação e integração no mundo.

Para o também filósofo Simondon, negar esta relação homem/máquina tem sido um erro que apenas causa prejuízos na própria compreensão da humanidade. Simondon parte da perspectiva de que a máquina já não constitui apenas uma ferramenta que faz a subjugação do

³³ “(..) Toda a tecnologia é um “objeção” - isto é, uma especialização - de sentido cujo modelo é escrito em si, no sentido comum da palavra. E que a inscrição colocando em vestígios de um lado - porque é “legível” (decodificável, se quiser) - abre um espaço público de significado e gera uma comunidade de usuários-produtores, e por outro lado (?) porque é dotada de persistência em ser marcada por um apoio especial, conserva o sinal do evento passado, ou melhor, que os produtores tenham memória disponível, apresentável e re-actualizável”. LYOTARD, Jean-François. *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993, p.p. 47-48.

homem sobre a natureza, mas que, ao longo do tempo, tornou-se uma forma significativa – não apenas no processo de produção – na constituição cultural da atividade humana.

Culture, which has become specialized and impoverished, must once again become general. Such an extension of culture is of value both politically and socially because it suppresses one of the causes of alienation and because it re-establishes regulatory information: it can give man the means of thinking about his existence and his situation in terms of the reality that surrounds him.³⁴

A crítica do autor à cultura é justamente o não reconhecimento “alienado” do envolvimento da técnica na produção. Seria necessário conhecer a relação homem/máquina como uma síntese, pois cada vez mais, esta união se processa pelo plano discursivo e esperamos “respostas” dos objetos: “The machine with superior technicality is an open machine, and the ensemble of open machines assumes man as permanent organizer and as a living interpreter of the inter-relationships of machines”.³⁵

Este espaço situacional localizado como geografia pós-moderna (e que eu tenho, muitas vezes, me referido como localidade romântica ou romantizada de narrativas e que, como veremos na relação ao tempo, assume outra identidade literária), tem uma das fronteiras mais estreitas entre o pensar e o fazer. Sua falta de componentes físicos é uma provocação aos ideais de seus participantes. Aquilo que muitos autores colocam sobre os limites físicos – que incluíam até viagens de conhecimento – se situa em outro plano, pois a fantasia já não está inserida na sua possibilidade de realização, mas na sua visibilidade e viabilidade técnica.

Autores como Fernando Pessoa e Hilda Hilst, que preferiram reduzir seus espaços geográficos (físicos), pois pretendiam assim ampliar os seus espaços narrativos, estão mais próximos desta realidade virtual, do que aqueles que sentem a necessidade de estar em outra parte para suas vazões criativas. Os dois autores citados se consumiam como narrativas, fazendo de si mesmos geografias, ou seja, convertiam o seu “eu” em suporte físico de estruturas poéticas.

Mas, não ficamos apenas nisso, pois o internauta tem o “projeto” romântico de viajantes como Goethe como um ideal. Entretanto, são as viagens virtuais que oferecem à permanência física uma disposição mental de localizações. Aqui, a instabilidade da presença

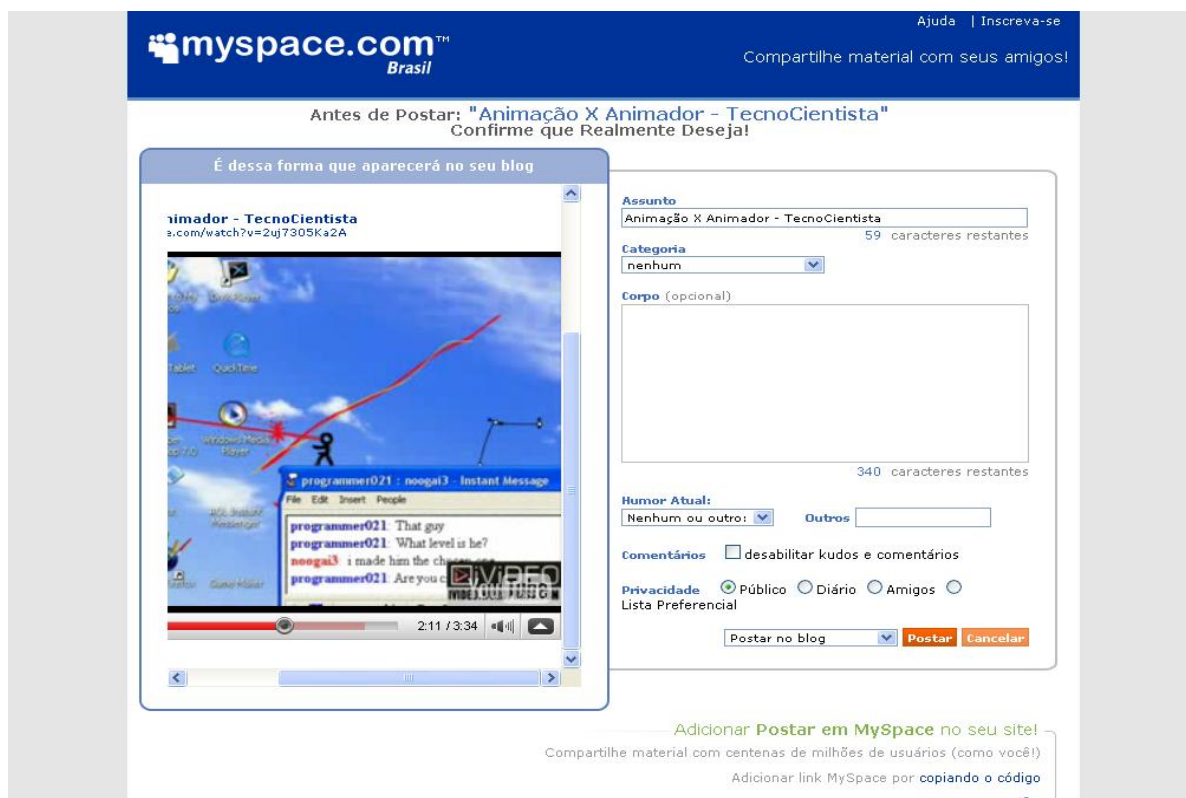
³⁴ “A cultura, que se tornou especializada e empobrecida, deve voltar a ser geral. Essa é uma extensão da cultura de valor tanto política quanto social, uma vez que suprime uma das causas da alienação e restabelece informações regulamentadas: isso pode dar ao homem os meios para pensar sobre sua existência e sua situação em termos da realidade que o rodeia”. SIMONDON, Gilbert. *On the mode of existence of technical objects*. Trad. Niniam Mellamphy. University of Western Ontario, 1980, p. 7.

³⁵ “A máquina com tecnicidade superior é uma máquina aberta, e abrir o conjunto de máquinas faz o homem um organizador permanente e um intérprete vivo das inter-relações de máquinas.” *Ibidem*, p. 4.

muitas vezes se constitui o princípio de domínio de uma técnica física e narrativa. A improvisação ou o apelo a todas as analogias para um reconhecimento imediato assumem um papel vital de composição deste “eu” que precisa aparecer de momento a momento em diferentes geografias.

Se como vimos, a imagem pode representar diferentes “manifestações da mesma energia do espírito” e que isso implica a “eficácia controladora de uma presença poderosa”,³⁶ podemos inferir que nossa representação numa virtualidade pré-criada e constantemente recriada por nossa presença, deve também participar desta manifestação do “eu” como imagem e identidade.

A “presença poderosa” mencionada por Sontag e a “presença” (uma palavra de adaptação para o *Dasein* de Heidegger) se completam na relação realidade e virtualidade. A presença poderosa está representada pelo virtual, já que é a parte que recebe, registra, arquiva e mantém a presença do “ser”. Desta forma, atuam em seus aspectos míticos mais primitivos: o desejo de participar ao mesmo tempo de dois espaços. Não é estranho que o avatar seja o espírito invocado, sua presença poderosa é a imagem de posse e desejo do corpo físico que sustenta a presença no real.



³⁶ SONTAG, Susan. *Sobre la fotografia*. Trad. Carlos Gardini. México: Edhasa, 1981, passim.

Figura 5. Animação x Animador. No vídeo, o avatar recebe o nome de “O Escolhido”, na história, a criatura se volta contra o seu criador. Fonte: Youtube.

O avatar ainda é a figura do duende de Lorca, a força para a invocação da narrativa. Mais uma vez é preciso negar a idéia geral de separação da personalidade no espaço virtual, pois o que ocorre é a potencialização, por meio da narrativa, do “eu”. É espantoso que no momento que a expressão narrativa chegou a este estágio de abrangência – dando voz a um mundo de rumores e manifestando a potência literária há muito tempo estimada – a reação foi contrária e se concebeu a ficcionalidade do “eu”, como velhos médicos conceberam a loucura como desintegração do indivíduo num ambiente em que o “real” era o único parâmetro válido.

Ainda assim, poderia ser material de outro estudo que muitas pessoas desiludidas com o “mundo real” preferem o mundo da ficção no ciberespaço. Isto não ocorre apenas pelos motivos de alienação como muitos dizem, mas porque estas pessoas, especialmente os jovens, não encontram – e isto é triste – um espaço para a potencialização de seus sonhos, vontades e crenças.

O crítico literário ou qualquer um que se refugie em livros ou em ideais deveria compreender estes aspectos que tornam a “poderosa presença” no ciberespaço mais forte do que a “presença” fora dele. Se há um lugar para se iniciar um novo ideal de mundo este poderia ser o ciberespaço: sua forma positiva é de um lugar para aprendizagem, amizade, preocupações ambientais e de identidades. Ou, eu estou procurando no lugar errado e deveria citar aqui apenas a apresentação egoística e o caráter destrutivo deste meio?

1.3.2. Neo(net)Utopia: “eu” como o espaço

Por tudo que foi exposto acima, já posso mencionar o caráter de utopia vinculado e veiculado pelo ciberespaço. Mas, vamos começar com uma afirmação: o mundo real deveria ser o ideal. Quem precisaria criar todos os discursos utópicos que voltam a ser estudados e revistos na atualidade? Entretanto, se a utopia, a palavra de origem e não a idéia que é muito mais antiga, surgiu com o positivismo e cientificismo não podemos estranhar que tenha no mundo da tecnocracia um apelo tão forte.

E aqui, onde estamos falando constantemente de espaço narrativo, finalizamos com o espaço indefinido e por isso o espaço das possibilidades narrativas. O ciberespaço é este lugar de visão e audição, é ainda o lugar em que se repete a metáfora da navegação. Uma das principais características dos discursos utópicos é a busca da Terra Prometida. O que podemos

ter em mente é que esta terra é o lugar para a realização ou, ainda, para a recuperação de uma imagem perdida da existência humana.

O ciberespaço não tem a primazia de ser a Terra Prometida criada pela economia e globalização. Em época de diásporas causadas por meio de extremo desequilíbrio econômico, em que a guerra, a miséria e o desemprego convivem com um capitalismo financeiro e deslocalizado, só podemos recorrer à espera messiânica de Walter Benjamin, ou, o que faz a maioria, à busca pelo espaço utópico. E da mesma forma que não se faz o paraíso na terra, não se faz da realidade o lugar ideal.

Nos lugares de utopias também são produzidas as críticas à sociedade através da deformação das idéias dominantes e dos discursos absolutos. Na Teoria Crítica, o que podemos compreender com esta aplicação e adaptação metafórica dentro de períodos tão diferentes na história? Será que a Internet, que também é segregadora (apesar dos 23,7 milhões de internautas no Brasil- Ibope/NetRatings), poderia ser compreendida como net-utopia? Todas as utopias buscam a localização para “um outro” em que a presença se reconstitua como desejo. Desta forma, a globalização tornou-se um símbolo para a projeção imagética que possibilita o direcionamento e também impele para a atividade do “eu” no ciberespaço.

Imagino que, seguindo o rastro das imagens utópicas, podemos situar o ciberespaço como uma terra de conjugação utópica, pois basta ver como dentro do ambiente virtual ocorrem divisões por “ilhas” ou agrupamentos: as chamadas comunidades. Nestas comunidades convergem todas as formas narrativas, assim como as premissas hipermidiáticas, que poderiam ser pensadas como as ferramentas de navegação: a atualização da bússola e das velas.

A Net-Utopia, que chamo também de Neo-Utopia por ter como bom representante metafórico o filme *Matrix* e o “messias” Neo. Mais uma vez, a idéia, sempre mais freqüente nas narrativas ficcionais da atualidade, ou seja, o nascimento de um escolhido que poderá definir e integrar mundos aparentemente irreconciliáveis. Benjamin, em tom profético, afirmava em todas suas teorias sobre a comunicação de massa que esta seria uma época de procura messiânica. Neo ou Harry Potter (personagem-título da série infanto-juvenil, escrita pela escritora britânica J. K. Rowling) formam parâmetros na época da virtualidade por representarem o encontro de dois mundos, um como antagonista do outro, mas em que a idéia de renovação, ainda que repleta de estereótipos, seria fazer a mais comum das idéias ser atravessada de magia ou de tecnologia.

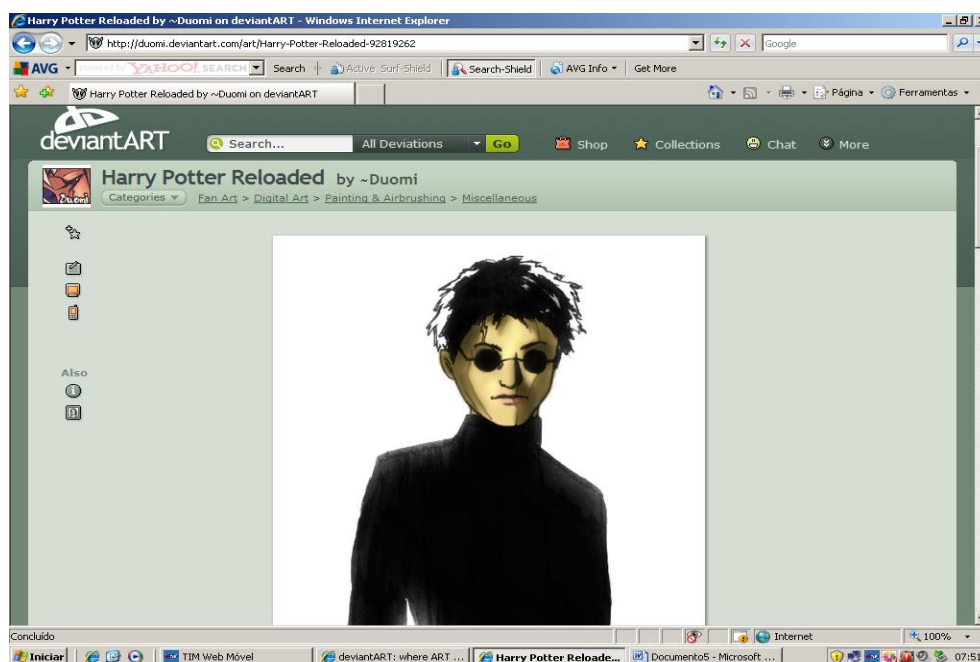


Figura 6. Harry Potter Reloaded by Duomi (United States) – O seu criador afirma que encontrou similitudes entre Harry e Neo (*Fanart Crossover.*) Fonte: FanfictionNet, 2007.

Também é Benjamin que nos mostra que uma das chaves para esta relação entre idealidade das viagens é mais forte em sua concepção narrativa: “fantásticos relatos de viajantes aquarelaram a cidade. Na verdade, ela é cinzenta: um vermelho ou um ocre cinzento. E totalmente cinzenta na direção do céu ou do mar.”³⁷ e completa que é isso que “desentusiasma o cidadão”. Ao que parece o leitor pode se entusiasmar pela (re)apropriação narrativa. Esta afirmação pode nos levar ao título que sugeri acima, pois o que chamamos de Net-Utopia é quando o cidadão pode apresentar-se como um espaço para sua vivência narrativa e que se completa com a idéia de fantasia que se associa ao ciberespaço.

A este sentido, podemos ainda inserir outra reflexão de Benjamin sobre o que é produzido em “escala planetária, ou seja, no espírito da técnica”.³⁸ Daqui poderíamos concluir que estamos ilhados pelo “espírito da técnica” e por sua dimensão planetária ou global, e que é justamente dentro deste espírito que podemos construir um novo. Ou, podemos nos apropriar da palavra *Denial Land* (Terra da Recusa), que representa um espaço de refúgio dos leitores/fãs no *fandom*, que utilizam o termo quando o autor do livro lido frustra suas expectativas.

O espírito da técnica e da narrativa oficial cria nos leitores ainda que participantes deste espaço outra metáfora que oferece um redimensionamento da concepção de utopia no

³⁷ BENJAMIN, Walter. Op. cit., 1995, p. 147.

³⁸ BENJAMIN, Walter. Op. cit., 1996, p. 69.

ciberespaço, pois o *delusional* (frustração como o livro/origem) será justamente o que buscará uma saída junto a narrativas possíveis e particulares (subjetivas) para escapar das amarras oficiais, no sentido de ortodoxia, para encontrar e poder ser a presença de sua própria narração.

2. O TEMPO: A ERA DA (RE)APROPRIAÇÃO

*On peut espérer, à partir de là, que s'opérera un remaniement du pouvoir mass-médiatique qui écrase la subjectivité contemporaine et une entrée vers une ère postmédia consistant en une réappropriation individuelle collective et un usage interactif des machines d'information, de communication, d'intelligence, d'art et de culture.*³⁹

Félix Guatarri

Da mesma forma que no capítulo sobre o Espaço, minha concepção de Tempo não se restringe a sua definição como elemento da narrativa, apesar de trazer referências sobre suas funções dentro da narrativa. Entretanto, a idéia central deste capítulo é o uso do conceito de temporalidade como uma forma de narração. Muitas vezes atravessada pelo conceito de historicidade, a temporalidade ganha dimensões históricas o que ocasiona em uma perda de concepção natural.

A compreensão de uma “congelada” História Universal foi sendo substituída ou fraturada pelas narrativas históricas – o que era um grande texto que servia para todos tornou-se uma aglomeração de textos, quase particularizados. Também se tornou comum agrupar e reagrupar estes textos que já possuem, muitas vezes, raízes “comuns”, em narrativas definidoras, como a historiografia materialista. A única definição que utilizarei como válida, isto é, do qual farei uso aqui, será a noção de Benjamin, que faz do momento de percepção histórica a metáfora de um *flash* ou um relâmpago.

De matéria congelada a um relâmpago, a história da humanidade em seus conflitos sócio-culturais e econômicos, tanto na determinação idealista como na materialista, também ganha “presença” – ainda que seja de quarta-dimensão. Em vários sentidos a história também se corporifica, ganha membros e uma cabeça “pensante” que a direciona. Coube aos estudiosos da Teoria Crítica a tentativa de decepar uma destas cabeças, denominada progresso. A noção de progresso histórico congela o tempo, mas no futuro, que passava a ser determinado pelos fundamentos do passado e acontecimentos do presente.

O conceito de progresso desestabilizou o que seria a idéia de ação e substituiu pela idéia de mecanismos, em outras palavras, a ação se converteu em técnica. O determinismo técnico/científico impulsionou o primeiro motor da história moderna, o que de forma

³⁹ “Espera-se, a partir daí, que tenha lugar uma revisão geral dos poderes de comunicações de massa que esmagam a subjetividade contemporânea e uma entrada de uma **era consistente de pós mídia em uma re-apropriação e um uso individual e coletivo** das máquinas interativas de informação, de comunicação, de inteligência, de arte e cultura”.

generalizada parecia confluir para os fatores de globalização ou mundialização e economia. Não é tão simples resgatar uma possível origem na qual estes aspectos ganharam maior visibilidade e foram levados ao limite de representação e que nos chega ainda hoje como provocação como estágios do pensamento capitalista.

Uma das origens possíveis se inicia na época do Iluminismo – talvez o primeiro *flash* de Benjamin – e se define no Mercantilismo (que alguns tomam como antecessor da atual globalização). O que nos interessa destas épocas, e que trato neste capítulo, é um recorte muito específico e que pode ser utilizado como comparação com esta pesquisa. Não de uma época iluminando a outra, mas como pode ser feita a apropriação de uma época dentro de outra, de forma quase textual. São dois momentos históricos distintos, mas cuja temporalidade permite os mínimos elos de conjugação.

A representação cultural, do século XVII, conhecida como Barroco será o primeiro elemento tratado aqui. O Barroco, como transgressão ao período anterior e como uma resposta associada a uma repercussão social, será redimensionado para o nosso século em que os *mediums* de reflexão sócio-culturais são possíveis também através das técnicas. E um dos fatores de aproximação destas duas “consciências” históricas – demonstrado especificamente no último capítulo – se baseia no elemento que Affonso Ávila coloca no seu livro *O Lúdico e as projeções do mundo Barroco*, ou seja, o lúdico como “categoria crítica”.

2.1. ESTRUTURA BARROCA: UMA ATUALIDADE TÉCNICA

Com o que foi dito, entramos de uma só vez em dois campos que impedem um maior avanço, em questões teóricas ou metodológicas, sobre o texto literário digital. Por um lado, a literatura virtual tem criado um interesse crescente dos teóricos da Literatura, que acompanham os processos de construção e até o nível de interação entre escritores e leitores – ao modo da literatura processo, ou seja, daquilo que é feito por etapas e na presença de todos e no tempo sempre atualizado. A atualização dentro de uma ideiação e um afastamento, observados por Iser (estética da recepção/teoria do efeito) perde aqui parte de sua força, uma vez que o texto atualizado agora corresponde ao texto atual, no sentido de adequação a fatores mais externos que idéias.

Isso justifica o objeto/obra textual não como referência, mas objeto inferencial, no qual o resultado é a correspondência da percepção com a re-criação do objeto. Mas, ao contrário do que se poderia esperar, o ideal cresce na obra re-elaborada: o ideal pensado como

uma vivência interna que se sobrepõe à obra como evento e é isto que cria entre leitores e escritores o contexto e oferece um valor ao texto literário.

Para iniciar as reflexões sobre as prováveis mudanças nas estruturas narrativas, na atualidade, e a forma como afetam ou se afetam o paradigma dos gêneros narrativos, quero resgatar a formulação de Deleuze (2008) em relação ao barroco. Para Gilles Deleuze, o barroco é a infinitude textual, que como dobras ou drapejados organiza toda uma estrutura aparentemente deformada.

Mais le Baroque ne se projette pas seulement dans sa propre mode. Il projette en tout temps, en tout lieu, les mille plis de vêtements qui tendent à réunir leurs porteurs respectifs, à déborder leurs attitudes, à surmonter leurs contradictions corporelles et à faire de leurs têtes autant de nageurs.⁴⁰

É a partir desta estrutura deformada, numa primeira vista, que também aparece nos textos no ciberespaço, que podemos conceber a múltipla temporalidade destas narrativas e a convergência de suas estruturas genéricas. A deformidade do gênero consagrada e suplantada em todas as modernidades, isto é, nos períodos de transformações sócio-culturais no Ocidente, oferece o que diversos autores denominam de barroquismo. Já seguindo Benjamin, o barroco é a época da alegoria – devemos ter em mente que a alegoria é tratada como uma formação simbólica, que reduz todas as possibilidades a uma fórmula.

Posso supor daí que a alegoria seria um princípio de objetivação e de concretização representacional de uma abstração. Temos assim que a alegoria também seria uma estrutura deformada: nesta nossa época, a técnica é uma alegoria, ou seja, a concretização de uma indeterminação dos processos científicos e econômicos que constrói nossas relações referenciais com o mundo.

Não estou me referindo, no entanto, aos critérios de barroco como estruturas textuais pós-modernas, mas a uma formação que atua dentro desta estrutura deformada, mudando a idéia das dobras da vestimenta narrativa para links do ciberespaço. Mesmo que se afirme que a estrutura técnica das mídias e hipermídias sejam organizadas seguindo princípios básicos da exploração econômica, política e cultural podemos dizer que os drapejados formam diferentes configurações de acordo com as geografias tomadas das espacialidades que já vimos no capítulo anterior.

⁴⁰ “Mas o Barroco não se projeta apenas em seu modo progresso. Ele projeta em todo tempo e em qualquer lugar, as mil dobras de peças que tendem a reunir seus respectivos portadores, acima de suas atitudes para superar suas contradições corporais e tornar seus chefes como muitos nadadores.” DELEUZE, Gilles. *Un critère pour le baroque*. Disponível digitalizada (2008).

Ainda é Deleuze que afirma que certa autonomia desta vestimenta rompe com o espaço. E, desta forma, o espaço perde a centralidade e a base da unidade se torna “a unidade coletiva em extensão”.

Même comprimés, pliés et enveloppés, les éléments sont des puissances d’élargissement et d’étirements du monde. Il ne suffit même pas de parler d’une succession de limites ou de cadres, car tout cadre marque une direction de l’espace qui coexiste avec les autres, et chaque forme s’unit à l’espace illimité dans toutes ses directions simultanément.⁴¹

Possivelmente, só inserido num espaço descentralizado poderíamos encontrar uma comunhão de tempos, isto é, tantas projeções temporais que são resgatadas e atualizadas em meio à possibilidade textual do ciberespaço. E, além disso, também se entrecruzam mais de uma forma de arte, a imagem/texto, o som/texto, a imagem/som se fundem nesta “unidade”. O que era uma proposta textual de escritores, quando faziam através das referências e descrições um ponto de partida para uma integração sinestésica de artes diversas da matéria textual, torna-se um padrão para a estrutura narrativa (interface) no suporte virtual.

Com base nesta breve reflexão, posso agora entrar no contexto de que a técnica permite o “barroco” como forma narrativa de integração polissêmica nas relações estruturais do ciberespaço. Devemos lembrar que só o *continuum* técnico (seu discurso e ideologia) foi capaz de preparar uma forma de temporalidade propícia para a realização convergente, criando modos de operação que permitissem a prática e a performatividade através dos recursos tecnológicos oferecidos.

A temporalidade a que me refiro ocorre no “espírito ou essência” da técnica, ou seja, é um tempo que não coexiste apenas na matéria e na sua transformação, mas na idéia preconizada de um progresso. Os cálculos de uma modernização científica que otimizaria qualquer objeto numa progressão geométrica a cada ano, tornando obsoleto todo o passado de sua criação, dispôs o tempo dentro desta “essência”.

Este foi um tema comum na Teoria Crítica dos filósofos de Frankfurt, isto é, a imersão da história na positivista linha do progresso. Seguindo os passos destes autores, podemos tratar de dois outros temas de suas discussões críticas e que voltaram ao centro das questões na apropriação dos Estudos Culturais, que são: representação e memória. Da memória trataremos ainda neste capítulo, deixando a representação como assunto do capítulo seguinte.

⁴¹ “Mesmo pastilhas, lonas e embalados, os elementos podem estar se expandindo e alongamento ao mundo. Nem sequer se fala de uma sucessão de limites ou de quadros, automóvel qualquer enquadramento que marque uma direção do espaço que coexiste com outros, e cada forma unida ao espaço ilimitado vão em todas as direções simultaneamente”. DELEUZE, 2008.

Como já vimos, a “essência” da técnica se forma em condições reais, vinculadas ou, como afirma Bourdieu, como estrutura/estruturante das relações sociais e culturais. Isto não impede que, apesar de suas raízes já formarem bases na superestrutura, as metáforas para a veiculação de um símbolo não sejam constantemente empregadas na afirmação desta “essência”.

É a partir desta imprecisão simbólica, em que percebemos que repousa sob a noção de progresso uma ausência de temporalidade que nos permite utilizar um infinito de metáforas temporais. Desta maneira, todas as espécies de neo, como prefixo de atualização de antigas divisões histórico-culturais, reaparecem. Todas as épocas são possíveis apenas porque já a podemos ver como a irradiação de uma estrela, e o que captamos e acrescentamos ao nome de “neo” é sempre uma imagem buscando um sentido e uma interpretação. A autora Ângela Ndalianis no livro *Introduction to Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, trata dos aspectos atuais das mídias – principalmente o cinema – como seguimentos da estética barroca.

Acreditando que não é possível uma ruptura total entre uma dimensão estética passada e uma contemporânea, Ndalianis propõe que o barroquismo que nos chega ao século XXI é o resultado de uma “mídia dentro da mídia”, o que explica a união e criação de vínculos cada vez mais estreitos entre narrativas em meios diferentes como cinema, jogos e até mesmo parques temáticos. Conforme a autora, tudo isso modifica a recepção, pois transforma o participante em parte da ficção:

Media merge with media, genres unite to produce new hybrid forms, narratives open up and extend into new spatial and serial configurations, and special effects construct illusions that seek to collapse the frame that separates spectator from spectacle.⁴²

Esta mídia surgindo de outra mantém a imagem dos drapejados de Deleuze e a idéia de um animal orgânico compostos de partes de outros, que é uma imagem tão barroca quanto à concepção de um *Theatrum Mundi* (O mundo como palco). Se o mundo como um teatro pode estar para as arcades de Benjamin e o Mundo como Panorama, podemos induzir que o ciberespaço também constitui um palco em que o mundo se apresenta e representa.

⁴² “A mídia se funde com a mídia, gêneros se unem para produzir novas formas híbridas, narrativas abertas e estendidas a novas configurações espaciais e séries, e efeitos especiais constroem ilusões que procuram o colapso da moldura que separa o espectador do espetáculo”. NDALIANIS, Ângela. *The Baroque and the Neo-Baroque*. Disponível em: <http://web.mit.edu/transition/subs/neo_intro.html>. Acessado em 29/07/2008.

The neo-baroque combines the visual, the auditory, and the textual in ways that parallel the dynamism of seventeenth-century baroque form, but that dynamism is expressed in the late twentieth and early twenty-first centuries in technologically and culturally different ways.⁴³

Ndalianis compartilha com outros autores a idéia destes entrecruzamentos-temporais (*cross-temporal*), e devemos ter em mente esta idéia de lugar de contato de diversas possibilidades temporais, pois são as suas narrativas que se entrecruzam. Por isso, a autora pode afirmar que o Barroco engloba o Clássico, e assim por diante se imaginarmos uma linha progressiva de acontecimentos.

Também pode ser considerada uma máxima barroca as oposições, ou melhor, justaposições entre o que Eco chama no artigo *O mágico e o científico*, de anulação da causa e do efeito. Isto ocorre pela aparência que a tecnologia estabelece entre o objeto e o seu uso, já que a técnica oferece o “futuro” disponibilizando um resultado do qual não precisamos conhecer seu processo de produção. Só mesmo tendo a idéia de estarmos num palco, podemos aceitar o que nos aparece também como uma forma de magia.

Estes deslocamentos para o passado e para o futuro, um multiplicando a representação do outro, numa “espiral de falsas promessas”, demonstram uma narrativa que realmente não obedece a uma linearidade temporal. Por isso, no meio técnico, no ciberespaço, esta forma é tão percebida e comentada. Da mesma forma, podemos aceitar como fragmentação textual os elos estabelecidos por links. O ciberespaço é aqui o meio da tecnologia por excelência, recebendo em seu contexto as suas próprias propostas narrativas, como o “curto-circuito entre causa e efeito”,⁴⁴ o que anula o tempo ou refrata para qualquer tempo possível.

2.2. MEMÓRIAS: AMPLIAÇÕES E RESTRIÇÕES

Se nos guiássemos pela máxima de que toda memória é uma virtualidade e que precisamos “acessá-la” para movimentar o processo de re-criação que é nossa única forma de dispormos dela, não nos sentiríamos tão pressionados por uma nostalgia antitécnica. Para chegar à memória temos técnicas de evocação: o acesso sensorial ao mundo e o acesso intelectual que nos guiam cognitivamente por analogias e sentimentos.

⁴³ “O neo-barroco combina o visual, o auditivo, e o textual de maneira paralela ao dinamismo da forma barroca do século dezessete, mas de forma que o dinamismo seja expresso no último século vinte e século vinte e um de maneira tecnológico e cultural diferentes.”Ibidem.

⁴⁴ ECO, Umberto. El mago y el científico. Disponível em: <<http://sindominio.net/biblioweb/escepticos/eco.html>> Acessado em março/2008.

A nostalgia é um processo evocatório nocivo, pois ela suprime o tempo presente. Deste modo, temos que aprender a negociar com a memória coletiva e individual do momento em que estamos inseridos. Isto não anula o aspecto de que um “espírito” nostálgico também é um dos fatores mais criadores do meio técnico, pois é através dele que, muitas vezes, observamos os recuos temporais dos autores e leitores que narram no ciberespaço. O que chamo de recuo temporal é apenas a busca contínua por idéias ou ideais que funcionam como suportes para o processo narrativo deste meio.

O sentimento da nostalgia não deveria, em tais circunstâncias, assenhorear-se do espírito, da mesma forma que a vacina não se assenhoreia do corpo sadio. Tentei mantê-lo dentro de certos limites através da noção da irrecuperabilidade, não biográfica e casual, mas necessária e social, do passado.⁴⁵

O ciberespaço permite a utilização de chaves para as memórias possíveis. Mas, quantos não dirão que isto corresponde a uma manipulação centralizada de um poder localizado? Ou melhor, que temos acesso apenas às memórias permitidas, que mantêm as estruturas dominantes. Isto corresponde a um lado da realidade. Porém, aqui está sendo enfatizada a liberdade de escolha por um texto que se inscreva na memória de quem o buscou.

Esta forma de memória, que não é totalmente biográfica, mas condizente com a identidade que se pretende apresentar social ou individualmente, determina os mecanismos de subjetividade, que por sua vez são os responsáveis pelas re-construções sócio-culturais de uma sociedade, como as máscaras que Benjamin evoca e que, esperamos nos sirvam, pois possibilitariam um repertório novo de vivências.

A virtualidade no ciberespaço é como o astrólogo, o adivinho, o charlatão, é aquela para quem entregamos a nossa identidade na expectativa de nos descarregarmos do peso em nossas identidades e ações. Neste meio “mágico” é mais fácil assumir as ações de um “outro”, mesmo que esse “outro” sejamos nós.

Esta é a memória individual que se deseja ampliar pelas possibilidades. Para um ficcionista poeta ou prosador, como Pessoa e Proust, a memória e o fingimento são tomados como parte da criação literária, podem se amalgamar na identidade e extravasar como obra de arte na sociedade. Mas, o fato do escritor ser o que Debord chama de “unificador mítico” do

⁴⁵ BENJAMIN apud GARBER Klaus. *Por que os herdeiros de Walter Benjamin ficaram ricos com espólio?* Disponível em: <<http://www.usp.br/revistausp/n15/klaus.html>>.

espetáculo, não impede que os demais escritores se comportem como “fingidores” num espaço em que consideram parte de uma obra de memórias coletivas: o ciberespaço.

Outra questão relativa à memória é sua conservação. Louise Poissant, no artigo *Conservation of Media Arts and Networks: Aesthetic and Ethical Considerations*, menciona que uma das especificações da obra de arte é ser conservada. Ela parte da idéia de que o artista deseja preservar uma imagem e espera sua durabilidade. Desta forma, explica as buscas constantes dos pintores por meios materiais mais duradouros.

Segundo Poissant, entretanto, a arte contemporânea busca a efemeridade dos materiais e quase a desmaterialização, o que torna difícil uma forma de conservação que, inclusive, se adapte aos recursos tecnológicos, rapidamente obsoletos, que são usados nestas obras. Nesta era das instalações descartáveis e da arte conceitual, a autora mostra o esforço dos curadores de museus para criar um arquivo que testemunhe sobre algumas destas artes que prezam pelo performático: “the context of the exchanges, whether circumstantial, factual, existential, referential or interactional, plays a determining role in the framework of those artworks that are essentially based on the establishment of a relationship”.⁴⁶

O que aparece em jogo também é a idéia destes artistas atuais: se desvincular dos conceitos de artes tradicionais e não conceber mais a arte como um patrimônio que deve ser eternizado. São considerações que buscam a dinamização da arte como um processo que muda a cada apresentação ou representação. Como no conceito de *Theatrum Mundi*, a obra de arte também se torna algo mutável como um espetáculo de teatro e irrecuperável, por isso não soa estranho ver o artista performático como uma espécie de ator, muitas vezes inserindo no corpo a sua obra artística.

São ações e reações pró e contra a memória, ou melhor, o memorialismo que torna a obra um fetiche. A autora cita J.J. Gibson, que concebe uma nova epistemologia em que a memória seja substituída pela atenção, percepção e julgamento inseridos no contexto. Esta concepção radical parece estranha se imaginarmos como julgaremos e perceberemos o nosso contexto sem a referência ao passado. Mas a idéia é que no presente já está delineada toda a representação de uma tradição cultural, com a qual estabelecemos contato de diferentes maneiras.

⁴⁶ “O contexto do intercâmbio, quer circunstancial, fatural, existencial, referencial ou interacional, desempenha um papel determinante no quadro das referidas obras que são essencialmente baseadas no estabelecimento de uma relação.” POISSANT, Louise. *Conservation of Media Arts and Networks: Aesthetics and Ethical Considerations*. Disponível em: <http://193.171.60.44/dspace/bitstream/10002/340/1/Louise_Poissant_refresh.pdf>. Acessado em março/2008.

Outra observação de Poissant é sobre os arquivos colocados na Internet e a autora aponta algumas dificuldades, como o acesso à obra ou como o tempo disponibilizado para a permanência de um site. Entretanto, posso apenas imaginar o que ocorreria nos grupos de *fandom* se todo o material disponível em arquivos na Internet fosse perdido ou apagado. Afinal, cada texto permaneceria existindo apenas na mente de seus autores, pois não dispõe da materialidade de um livro. Desta forma, se um texto existe apenas virtualmente ele será apenas “aura”?

Antes de entrarmos no conceito de Walter Benjamin sobre a “aura”, em seu texto mais comentado *A obra de arte na era da reprodução técnica* – e que serve como coração deste trabalho –, gostaria de comentar sobre o artigo *A Aura do Digital*, que dialoga justamente com o efeito da “aura” no ciberespaço e, mas especificamente, como ocorre a criação de uma “aura informacional”. Logo no prefácio, o autor faz a distinção entre obras de arte digitais e não-digitais:

Ao dividir a interpretação de uma obra de arte em vários “níveis” diferentes, torna-se possível reconhecer uma distinção fundamental entre obras de artes digitais e não-digitais, assim como perceber que a ideologia subjacente se baseia nos recursos infinitos; como tal, ela replica a ideologia subjacente do próprio capitalismo – a de que existe uma quantidade infinita de riqueza que pode ser extraída de um recurso finito. Essa ilusão emerge de fantasias de que a tecnologia digital põe fim à escassez ao aspirar à condição de informação.⁴⁷

Certamente o prefácio já condensa muitas “informações” e algumas que devem ser levadas em consideração sobre a relação entre a obra de arte digital e uma “era de informações”. Entretanto, e apesar de ser fundamentada numa ideologia capitalista, não podemos fazer a transposição direta de uma lógica de informação com o que é produzido ou reproduzido no meio digital. Além disso, o autor fala de “níveis” diferentes de interpretação e isto é uma questão de hermenêutica textual que existe independente dos recursos do qual a obra de arte se apropria, pois tem servido apenas para perpetuar interpretações dominantes.

Outro ponto é que as “fantasias” ou “ilusões” de recursos infinitos, e que no capitalismo se refere a exploração dos recursos naturais, não pode se aplicar diretamente à técnica. A técnica e a forma digital, como sua “apoteose” (Benjamin), já nasce desta idéia de “por fim à escassez”, não é um efeito da ilusão, mas sua causa. Do mesmo modo, não se pode referenciar apenas a obra digital neste aspecto, pois o exemplo que foi dado sobre o barroco

⁴⁷ BITENCOURT, Michael. *A Aura do Digital*. Disponível em: <<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=579>>, acessado em 04/11/2007.

demonstra que todo texto “busca a infinitude”. Abro ainda um parêntese para recordar que esta é uma confusão comum que toma a originalidade como a idéia de algo nunca feito antes.

Mas, o que seria a “aura informacional”? Por um lado, o aspecto físico das obras, seja como som, imagem ou texto desaparece, tornando-se valores binários idênticos distintos apenas pela máquina, mas (re)estruturados para compreensão humana. Por outro lado, há uma forma de ampliação da aura bejaminiana, pois a noção de “aura” passa a ser dimensionada por três fatores: o histórico, o simbólico e, pelo meio digital, a função social para o público.

Como Poissant, Bitencourt distingue que “o limite de uma obra digital não se baseia em sua decomposição física, mas sobretudo em sua disponibilidade dentro da tecnologia”. E, é através dessa disponibilidade mais aqueles “conflitos sobre propriedade intelectual” que fazem a obra digital aspirar à condição de informação. A idéia de que uma informação está aberta às interpretações e ao conhecimento público persiste neste caso.

Ao contrário de Poissant, contudo, o autor coloca que a “aura de informação exige que os espectadores ignorem a apresentação” e aqui se coloca uma questão interessante: o direito de ler. O direito de ler um arquivo em oposição ao desejo de possuir uma cópia oferece novas diretrizes para as noções de cultura e leitura. A veiculação do texto digital parte de uma premissa de “obra aberta”, obra a que se chega buscando de sua condição interpretativa uma função de informação. Neste ponto, concordo com a perspectiva do autor: há uma ampliação e um ganho na disponibilidade com que a tecnologia transforma, de novo, a interpretação em texto. O autor conclui, referindo-se à “ilusão do valor criado sem gastos”:

Nesse sentido, a “aura digital” pode ser identificada como uma miopia patológica: está implícita na fantasia anticapitalista de um “fim da escassez” que aboliria o capitalismo, e na ideologia capitalista reificada na ilusão de produção sem consumo. Cada uma destas crenças é, portanto, uma falsa consciência: um produto de cada uma negando a fisicalidade real, e portanto, os gastos e custos da tecnologia digital.⁴⁸

Agora podemos nos direcionar para a idéia de “aura” em Walter Benjamin. Para este autor, a aura “é a figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante por mais próxima que ela esteja”.⁴⁹ Esta definição está na *Pequena História da Fotografia* e se expande para a reprodução que é a forma de nos aproximarmos dos objetos. Neste sentido, Benjamin, tal qual Eco posteriormente, enfatiza que a diferença entre a magia e a técnica repousa em fatores históricos. Qual a razão destas

⁴⁸ BITENCOURT, Michael. Op. Cit., 2007.

⁴⁹ BENJMIN, Walter. Op. Cit. 1996, p. 101.

afirmações? Uma possível interpretação é o caráter de fetiche do objeto na magia, já que a produção de um resultado satisfatório depende da realização por intermédio do culto. A aproximação pode não ser real, mas a representação do objeto deve ser reproduzida como culto.

No caso, Benjamin critica a transformação da paisagem em objeto, uma vez que, com a fotografia, a representação da imagem assume qualquer situação apenas como descrição e ainda desvirtua a apreensão do acontecimento, assimilando tudo pelo sentido de valorização, como se dissessem “esta imagem presta e esta não”, ficando esquecido o fator social e histórico destas apresentações.

Uma de suas observações mais fortes neste ensaio é a forma de como uma foto pode criar uma narrativa, que fica tão “gravada” na nossa mente que de certa forma dispensa a veracidade da narração. Mas, não é uma questão do emprego da técnica, e sim do abandono da percepção de fatores técnicos na arte: “aqui aparece, com todo peso de sua nulidade, o conceito filisteu de ‘arte’, alheio a qualquer consideração técnica e que presente seu próprio fim no advento provocado pela nova técnica”.⁵⁰

Em textos como os de Walter Benjamin, o que podemos é sempre identificar fatores que se colocam alternadamente como crise e solução, por isso cada objeto analisado pelo autor traz em si a relação dialética de sua própria existência. A aura da obra de arte não está apenas no objeto único, mas na repercussão de seu desejo como objeto de reprodução. No dossiê da USP sobre Benjamin, Norbert Bolz⁵¹ reconhece que, para o filósofo, não há uma diferença concreta entre obra de arte e mercadoria.

2.3. RUMO A UMA MEMÓRIA COLETIVA

Segundo Susan Sontag (1981), a idéia de memória involuntária tem relação direta com o mundo das imagens. A autora observou que, na época de Proust, a reprodutibilidade da imagem era feita pela fotografia o que, de certa forma, fazia da imagem uma reprodução da memória, mantendo uma relação “congelada” com o passado e uma apresentação objetiva e direta com os objetos e pessoas. A memória involuntária surgiria quando os sentidos entrassem em relação com os objetos e os subjetivassem, abrindo assim todas as suas possibilidades.

⁵⁰ BENJAMIN, Walter. Op. Cit. 1996, p. 92.

⁵¹ BOLZ, Norbert. Op. cit., 2007.

Entretanto, é na atualidade técnica e narrativa que as relações subjetivas se desdobram em possibilidades de memória involuntária através das imagens, pois as imagens não precisam mais da aura tanto quando da presença. A presença, por sua vez, tem outras formas de se relacionar com os objetos e a memória, num processo de jogo coletivo, em que a descrição é memorizada pela técnica. Desta forma, os jogadores ficam responsáveis pelas representações e apresentações: aquilo que definimos como informação, institucionalização e valorização.

Mas uma vez podemos fazer uso do filme Matrix para uma analogia de temporalidade como aspecto apreendido na vida social. A realidade do protagonista Neo é formada por uma arquitetura que se estabelece entre o entendido e o não-entendido, o seu limite geográfico se resume ao corpo e é apenas o tempo de seu corpo que cria e, ao mesmo tempo, é projetado na virtualidade como sua interação com os demais “sonhadores”.

Neste caso, ser recebido na Matrix também é um ato de lembrança – a lembrança é a técnica do corpo. Não é apenas o inconsciente que se conecta com a memória, pois a lembrança real é tomada pela ação. Sonho e despertar são os aspectos dinâmicos da virtualidade e atualidade. Cada memória individual é um texto e como no filme Fahrenheit 451, o romance distópico de Ray Bradbury (1953), os “homens livros” guardam seus textos para usar em coletividade, mantendo a unidade de cada construção social. Quando recordamos pela obra de arte nunca estamos indo ao passado dela, mas nos re-agrupando e nos identificando numa comunidade em que estamos afetivamente afirmando o presente.

Só possuidores da técnica do corpo podem se comportar como os “homens livros”, ou melhor, os “homens textos”. O virtual não é o mecanismo da aparência, mas da presença, pois algo deve estar “gravado” para que se concretize. Daqui podemos nos remeter a Iser e Jauss e a Teoria da Recepção. É necessária a história como provocação ao literário. Não é apenas o contexto, mas o que no contexto é dito e ouvido: o que no contexto torna-se ação e passa para o plano da representação, sendo englobado, negociado ou não, com os interesses sociais. Neste caso, o contexto é mesmo pré-texto, um texto que está sendo revisto e revisitado para uma “nova edição”.

A recepção e a sua teoria fazem parte do entendimento da memória como arquivo coletivo, pois atualiza e amplia o sistema literário, além de recontextualizar a História da Literatura. Por mais individual que uma interpretação se manifeste, a sua concretização pertence a uma demanda coletiva de representações. A técnica, de certa forma, aponta para uma única direção, em que os acontecimentos se voltam para este epicentro, absorvendo e devolvendo a concretização mediada e meditada pela própria técnica.

O que recebemos nunca é a matéria bruta – que seria virtualidade -, mas, a atualização que é matéria simbólica. Por isso vale à pena recordar que a Sociomédia, no que fala sobre o emprego das tecnologias como recursos de aprendizagem, fala também de recepção, no que constrói como concretização criativa, em que se confundem meios e finalidades.

Por isso, não deve ser estranho que com a era da “aura virtual”, se mencionem tanto as modificações e adaptações físicas aos novos recursos. Desde Santaella (2000), com a aprendizagem cognitiva corporal do leitor imersivo e até a ampliação do conceito de *performance*, que também se torna uma corporificação da experiência textual. A *performance* substitui a arte conceitual, pois concretiza a expressão: os leitores que se transformam em escritores no ciberespaço jogam com a representação ao mesmo tempo em que suas funções corporais se adaptam a cada uma das mídias que ocorrem simultaneamente para uma única mensagem.

Entretanto, a *performance* é um instrumento social. Se o conceitual se anula na individualidade, a expressão ou o desempenho de uma experiência só se justifica ao ser passado para o público. Além disso, não há nenhuma novidade na relação entre memória e atuação social. Muitos se baseiam nesta idéia para afirmar a existência de uma tradição e fragilizam suas fundações quando as exaltam, fazendo uma sustentação maior das produções individuais do que das recepções sócio-culturais. Como afirma Benjamin, esta tradição se torna uma catástrofe, pois produz a imagem de um passado em que o desempenho particularizou-se através de alguns homens e de alguns textos.

A partir daí, Benjamin elabora uma crítica a Horkheimer, que afirma que tudo deve ser lembrado, porque o esquecimento apaga no presente a nossa aprendizagem com o passado. Para Benjamin, não aprendemos com o passado, mas com a imagem que formamos dele: “what science has ‘determined’, remembrance can modify”.⁵² Desta forma, as imagens entram em confrontos dialéticos, podendo exibir diversas projeções históricas que não se prendem a nenhuma relação estanque com o passado:

Apenas imagens dialéticas são genuinamente históricas – isto é, não arcaicas – imagens. A imagem que é lida – que é dizer, a imagem no agora de seu reconhecimento – carrega no maior grau a impressão do [...] momento crítico no qual toda leitura está fundada.⁵³

⁵² “O que a ciência tem «determinado», modifica a lembrança.” BENJAMIN, Walter. Op. Cit. 1999, p. 471.

⁵³ Ibidem, p. 463.

O que entendemos como progresso é a apropriação da técnica e ampliação de sua metáfora para os contingentes sócio-históricos. Em outras palavras, é a adaptação aos recursos disponíveis pelas tecnologias e que, desta forma, transforma a noção de progresso em noção de aplicação. Heidegger coloca a *techné* como forma de conhecer no ato de produzir: “consideramos como segunda evolução da técnica a introdução e o triunfo da maior ‘automação’ possível, cujo princípio de base é definido pela técnica da regulação e da direção, a cibernética”.⁵⁴

Apesar de buscar na técnica a “essência da técnica”, Heidegger não vê a informática como um dispositivo em que ela se manifeste, pois a informática se organiza por relações simbólicas. Sem nos atermos às perspectivas filosóficas, podemos imaginar que a técnica assim figura como um corpo indestrutível e sua essência caótica está no próprio homem. Neste sentido, Deleuze também se questiona por um corpo sem órgãos. A corporificação da técnica e a desmaterialização do texto podem ser entendidas como progresso, mas devemos lembrar que toda essência é imutável e universalizante; talvez seja isso que, em meio a técnica, nos faça sentirmos em ritmo de globalização, esquecendo que toda aplicação implica apropriação.

Os bens simbólicos estão sujeitos à recepção, e isso implica a informática como condição simbólica de apresentação da técnica. Com esta averiguação, não há uma repartição realmente binária entre bens simbólicos e bens de produção, mas sim uma integração e uma forma de recepção que ora afirma mais um e ora mais o outro. Neste sentido, ocorre a reificação, pois o objeto não representa a si mesmo, o objeto sucumbe na presença do simbólico. A noção de progresso, como afirma Benjamin, se alça por etapas de destruição.

Resumindo e integrando estas perspectivas, uma conclusão possível desta problematização é que o símbolo é responsável pelo caráter destrutivo do objeto e a técnica é responsável pelo aspecto produtivo do objeto. A recepção em seu contexto histórico se estabelece pela definição da produção técnica como reconhecimento do objeto.

Outro ponto decisivo do pensamento de Heidegger sobre a questão da apropriação técnica é a sua repercussão como técnica comportamental que interfere, através de recursos informacionais e comunicativos, no sistema de representação. A técnica passa a ser administrada sócio culturalmente como *poieses*, que é a maneira que o autor denomina toda a produção no sentido em que a técnica entra no fazer e no atuar das representações humanas.

⁵⁴ HEIDEGGER, M. *Língua da tradição e língua de técnica*. Trad. Mário Botas. Lisboa: Vega, 1975.

2.4. A MÁQUINA COMO ALIADA: NARRADORA E “NARRATRIX”

Seguindo a dobra barroca deleuziana, tudo o que se desdobra da narrativa propiciada pela técnica - e não a narrativa técnica, que é a grotesca metáfora capitalista - se coloca sobre a coletividade e serve para a dinâmica, à presentificação e à atualização das macro-narrativas, que se conservam pelas instituições nacionais e acadêmicas, ou seja, as que mais regulam a criação e manutenção de uma idéia unitária e funcional de cultura.

Alguns dos fatores que serviram para esta descrença na relação positiva homem/técnica se encontram, paradoxalmente, na Teoria Crítica. No livro *Karl Marx contra o Barão de Munchhausen* (1987), Michael Löwy tem uma percepção bastante interessante sobre o posicionamento de alguns dos principais teóricos de Frankfurt. O autor expõe, por exemplo, como o proletariado foi ganhando a idéia de “massa” informe e passou a ser visto apenas como consumista no processo industrial.⁵⁵ O que verificamos é como o conceito de técnica (indústria) deixou de ser uma forma positiva e passou a sugerir a negatividade nesta relação de recepção e produção: o antigo proletariado revolucionário transfigurou-se em “massa”.

Isto ocorreu também junto à “popularização” de uma literatura proletária e toda a forma de literatura que revelava o seu procedimento e linguagem técnica ou de “massa” (popular e já não mais revolucionário) foi considerada num mesmo contexto de massificação: o que até hoje é chamado de Indústria Cultural.

Segundo Löwy, estas idéias “novas” na Teoria Crítica se iniciaram com Horkheimer e tiveram continuidade com Adorno. Na mesma época em que se correspondia com Adorno, Benjamin estava em Paris, às voltas com a obra *Das Passagen-werk*, procurando compreender como a indústria e a técnica estavam influenciando a “massa” de consumidores e que transformações culturais ocorriam na aparência e na essência.

A ortodoxia que relacionou a máquina e, de forma direta, as tecnologias atuais como o computador, lembra o que fala Bachelard,⁵⁶ pois foi uma associação metafórica sem qualquer sistematização científica que servisse para sancionar nos dois meios tecnológicos a mesma identidade. Se a máquina serviu para manipular e tirar a dignidade do processo de trabalho humano, o computador, assim como seus antecessores analógicos, vai servir para a mesma alienação das forças produtivas. Se partirmos sempre desta funcionalidade de revolução

⁵⁵ LÖWY, Michael. *As Aventuras de Karl Marx contra o Barão de Münchhausen*. Marxismo e Positivismo na sociologia do conhecimento. Trad. Juarez Guimarães. São Paulo: Busca Vida, 1987.

⁵⁶ Bachelard, “persegue” a metáfora da ciência, que embota a ciência, pois determina o científico pela nomeação, desta forma o que se propunha em definir se estreita na conceitualização. BACHELARD, Gaston. *A formação do espírito científico*. Disponível em: <<http://groups.google.com.br/group/digitalsource>>

histórica pelos meios, não poderemos enxergar muitos dos sinais revolucionários que estes meios propiciam na cultura. E, se a “massa” não conseguiu através disso uma forma libertadora é pela força das mesmas instituições que reproduzem os discursos.

Estas observações são para retirar da máquina a “culpa universal” que lhe imputam. É desconcertante que muitos autores, que visavam a uma compreensão mais abrangente deste desenvolvimento histórico e cultural ao lado do técnico/científico, foram retomados como inimigos da técnica. O que autores, como Benjamin, não concordavam era com uma violenta manipulação do capitalismo através destas ferramentas que podiam contrariar, em combate utópico, o próprio conservadorismo dominante. Foi justamente devido à manipulação da técnica o que guiou os autores da Escola de Frankfurt para o conservadorismo e reacionarismo antitécnico e anticientífico.

Além da máquina o lado humano e, por isso, vamos conjugar a pragmática como observadora desta relação, já que as ações humanas interessam em suas realizações discursivas. Vamos supor que os homens seguem uma “programação” sócio-comunicativa, ou melhor, que suas relações os colocam em procedimentos de processamentos técnicos ou ações performáticas. Neste contexto, os estímulos sociais ao homem não são tão diferentes dos estímulos (ou programação) que o homem fornece à máquina.

Nesta espécie de matemática da fala, os processos de refinamento se associam às ações mediadoras da subjetividade e objetividade. Para a prática destas ações interpessoais, estruturadamente narrativas e essencialmente discursivas, a técnica se converte em material de linguagem. E foi esta linguagem que ensinamos às máquinas, uma vez que determinamos a objetividade como princípios binários.

Os “homens livros”, na realidade, são as “máquinas-livros”, pois são ferramentas permanentes de memória e reprodução. E, paradigmaticamente, temos que imaginar toda relação de interação social como a relação: homem/mensagem/máquina. A comunicação se adapta ao jogo de linguagem: a metáfora da máquina e a narração da máquina, mas não para o homem apenas como observador e sim como um aliado, pois a sua ação interfere na máquina. O texto narrativo é a mensagem que me interessa, pois aponta e discute a relação – antes tema de ficção científica – do processo narrativo em coletividade no ciberespaço e os caminhos que a literatura segue e abandona, se abandona, e no que inova, se inova.

A máquina, que na virtualidade aprendeu a linguagem humana e no ciberespaço compartilha a ação humana, tornou-se a narratrix (uma Matrix para as narrativas), ou seja, um lugar em que, lembrando Eco em *Da Internet a Gutenberg*, os textos arquivados podem construir, compartilhando com outros textos o extremo diálogo com a pluralidade e a

probabilidade. Já a combinatória entra num outro processo que acusa a identidade e que desvia a atualização para a automatização.

2.5 HOMEM E MÁQUINA: MÍMESE EM ERA DE (RE)APROPRIAÇÃO

Apesar do diálogo matemático e simbólico na relação homem/máquina (insistindo sempre na máquina como meio técnico para a produção humana), o que conhecemos como processo mimético não ocorre entre homem e máquina por meio de negociação. Desta forma, para entendermos a obra de arte e a obra literária, que se cria através desta relação, percebemos a desestabilização do conceito de mimeses que aparece na *Poética* de Aristóteles.

De forma geral, toda a relação mimética carrega a intenção da verossimilhança e do êxtase da referência trazida pela *anagnorisis* (reconhecimento). E situada como condição de experiência e “visão de mundo”, o princípio da mimese não poderia ser efetuado por uma máquina. Entretanto, lembramos o vídeo *A máquina somos nós*,⁵⁷ traduzido pela USP e divulgado no YouTube: no qual o texto (hipertexto) é pensado na adesão à máquina para promoção de novos relacionamentos sociais – interação. O processo sugere repensar conceitos, idéias, modos de vida.

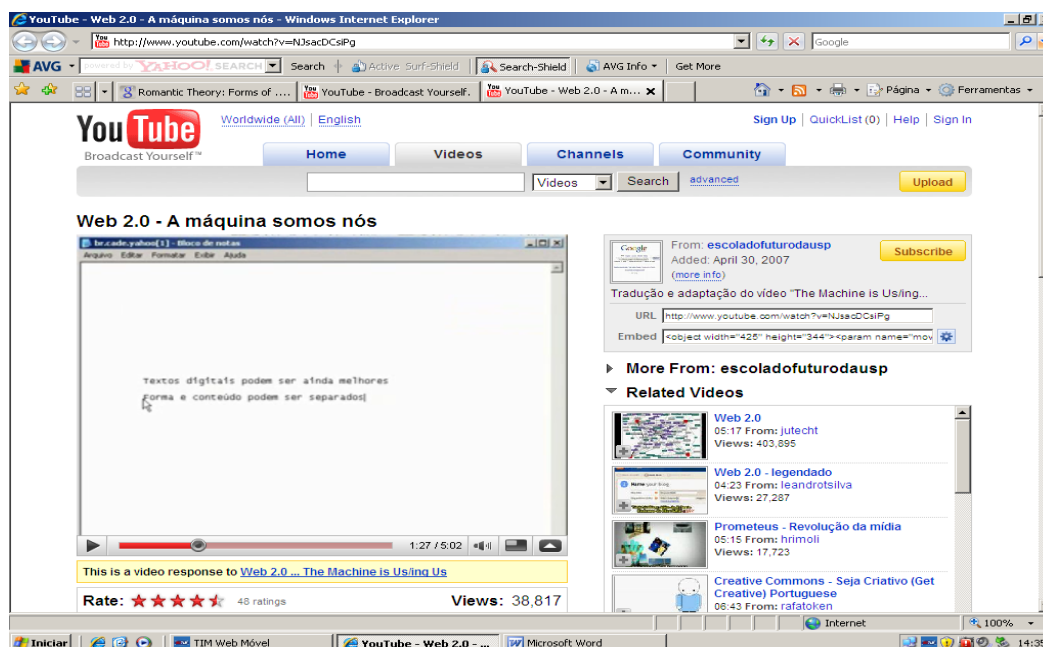


Figura 7. *A máquina somos nós*: “textos digitais podem ser ainda melhores, forma e conteúdo podem ser separados.” Fonte: YouTube.

⁵⁷ O vídeo apresenta o processo de modificação da linguagem da máquina e como esse processo possibilitou a separação entre o conteúdo e a forma criando, assim, novos canais de acessibilidade, aumentando as áreas de atuação, integrando e interagindo com estes novos espaços e com a interface humana.

Neste contexto, podemos resgatar a idéia de que ensinamos a máquina na medida em que aprendemos com ela. Assim, é possível verificar a relação mimética, que converte uma ação humana numa resposta (reação) dentro do reconhecimento possível da máquina, um gerando e outro gerenciando a experiência, enquanto a semelhança produz o aperfeiçoamento das interfaces.

Esta semelhança não é produzida no ato, mas vai sendo construída sempre que há uma interferência humana e uma decodificação da máquina. Aqui, ninguém pede que a máquina seja uma artista. Embora excelente em conceitualização, elas são matéria artesanal e crítica: basta que você “erre” na disposição de uma configuração do programa. E nisto está outro fator que não é levado em conta quando se recusa a admitir a versatilidade produtiva (como arte) em que se emprega a máquina (o computador), ou seja, que o artista precisa aprender a dominar a técnica criada e supervisionada pela linguagem abstrata ou virtual das ferramentas a sua disposição.

Apesar de não haver a negociação estética, mas uma imposição de referências e um sem-números de interferências em que a máquina arquiva, mapeia e torna absoluto todos os reconhecimentos, podemos supor que a idéia de diálogo sem negociação homem/máquina ocorre porque a mensagem é simplesmente copiada na estrutura (no cérebro) da máquina. A fixidez da mensagem não impede, contudo, o seu redimensionamento em forma de novo diálogo, pois a máquina tem capacidade de responder, redistribuindo a mensagem no seu corpo infinito de informações.

Podemos questionar o conceito de verossimilhança, já que na mimese tradicional funcionava na relação do objeto real e sua ilusão, de forma que ambos se harmonizavam, mantendo suas estabilidades na diferenciação. Sem esta fronteira de diferenciação, como ocorre no ciberespaço, a ilusão se torna simulação e a realidade o espaço de negociação.

O simulacro, agora associado à simulação, existente na ficção, ou melhor, na *antiphysis* (como “mundo possível” ou “narrável”), encontra no meio virtual da Internet o lugar propício para sua liberdade de representação de mundos textuais. Este efeito da *antiphysis* a que me refiro, está associado à *performance* do leitor diante do texto de hiperficção digital.⁵⁸

⁵⁸ O artigo apresentado para o I Encontro de Hipertexto 2005, se refere aos leitores/escritores de ficção na Internet, que só possuem a visibilidade de sua leitura através do desempenho/*performance* da escritura. Embora, haja também várias opções para desempenhos visuais, como os vídeos arquivados no YouTube ou imagens no DeviantArt.

A máquina da *antiphysis* se põe em movimento – um movimento que não a refere senão que a realiza. A *antiphysis*, portanto, não engendra alegorias, porque antes significa a exploração irônica e paradoxal dos avessos de nosso mundo da *physis*. Ela avança por cadeias performativas, isto é, que realizam atos e ações e não simplesmente os descreve.⁵⁹

Na hiperficção literária o realismo persiste e também os *best-sellers*: em ambos os casos a ilusão é o próprio texto e sua *performance* torna-se a sua reescritura ou escritura. A hiperficção literária obedece muito bem à prerrogativa de Costa Lima (1980) sobre a obra borgiana: “de controlada, como tem sido há séculos, a ficção se torna controladora – algo é aceitável apenas quando lhe serve de matéria-prima”.⁶⁰

Para Costa Lima, a ficção controladora se afasta inclusive da história e a ilusão só é válida quando se mostra como tal. De forma diversa, Briggs & Burke, no livro *Uma História Social da Mídia*, demonstram que “ilusão e realidade estão diretamente ligadas, mas nenhuma delas é autoevidente”.⁶¹ A ilusão influencia na realidade e por isso os autores questionam o termo “realidade virtual”. O que podemos entender é que este mundo virtual (simulacro) já tem um lugar como história, participando das relações e representações da provável realidade.

⁵⁹ LIMA, Costa Luiz. *Mimesis e Modernidade: formas das sombras*. Rio de Janeiro: Graal, 1980, p. 297.

⁶⁰ *Ibidem*, p. 300.

⁶¹ BRIGGS & BURKE. *Op. Cit.*, 2004, p. 324.

2ª Parte

A estabilidade, a fecundidade e a boa consciência passaram como indicadores de verdade. Esta é a mentalidade conservadora, estes juntam tudo o que não tenha sido abalado, os egoísmos dos proprietários constitui o seu argumento mais forte contra a filosofia do sec. XVIII: para os não-proprietários e os descontentes se tinha ainda a Igreja, ou, a rigor, as artes (aos raros indivíduos bem abastados se oferecia em agradecimento uma homenagem ao gênio, se eles trabalhassem em prol dos interesses conservadores).

Nietzsche

3. GÊNEROS NO CIBERESPAÇO E A “ESSÊNCIA DA TÉCNICA”

A “essência da técnica”⁶², que não é a tecnologia e seu uso, mas a disposição a uma práxis de memória e razão, visivelmente torna-se o material mais próprio a uma investigação crítica e da disposição a uma permanência teórica nos processos de produção – neste caso, a produção textual literária. Uma vez que razão e memória são os elos ditos como comuns nos critérios de valoração e recepção de obras literárias, sem que se confunda a técnica instrumental do escritor com a propagação técnica de sua escritura. Utilizo a “essência da técnica” como referência ao processo histórico que sigo aqui.

As idéias de Benjamin podem oferecer, na sua atualização crítica reflexiva, um novo enfoque sobre a inter-relação entre a mídia digital, Internet, hipermídias, que se integrariam como contingentes de um novo aspecto da produção e uma nova possibilidade de recepção do texto literário. Neste contexto, apresento o aspecto prático em que a “essência da técnica” mostrará sua face pública, como contribuição produtiva de um discurso social que oferece a participação e o registro desta participação nos meios digitais, deslocados e relocados pela Internet, destacando, desta forma, a recepção.

Podemos ainda, na perspectiva da recepção, relacionar a sociomédia com a sociocrítica, uma vez que ambas relacionam práticas sociais e atividades de integração mediadas pelas mídias. Se a sociomédia se preocupa em criar propostas pedagógicas utilizando o emprego dos suportes hipermidiáticos, percebendo a necessidade das mídias nas práticas sociais da atualidade, a sociocrítica busca nas relações das mídias e práticas sociais a construção de identidades. Desta forma, procuram entender alguns daqueles impasses que

⁶² Um trabalho mais aprofundado sobre o tema pode ser encontrada na tese de Castro (2005), que discorre sobre técnica e informática a partir do pensamento de Heidegger.

envolvem e problematizam as regras colocadas *a priori* nas relações sociais vinculadas às mídias e às idéias, verificando como as obras literárias estão sendo recebidas e que relações sociais estão criando no ciberespaço.

A proposta idealizada aqui é de conjunção, procurando na vivência textual do leitor compreender sua produção cultural. Por sua vez, direcionando a palavra textual para seu significado alargado de representação simbólica, estruturada em escrita ou imagem (multimodalidade como está sendo reconhecida a prática agora). Uma produção textual com suporte na experimentação individual e coletiva, que antecipa, critica e desenvolve recursos particulares de identificação e ficcionalização projetada socialmente, movimentando o texto para o contexto e o contexto para o texto, ou melhor, convertendo o material imaginário numa projeção de experiências concretizadas: a catarse, que suspende pela verossimilhança, a condição do real dentro do ficcional. Para simplificar, o leitor espera a maximização da ficção como narrativas, assim “explode” em milhares de produtos (filmes, brinquedos, jogos, seriados, livros em série) e novos gêneros digitais.

A história que provoca a crítica literária (Jauss) e a crítica que provoca a história (Benjamin) sobreviveram como discurso crítico congelado que mantém e reproduz a obra como um cenário, em que ainda se passam as peças teóricas. Na atualidade, a auto-reflexão tem que considerar as questões da virtualidade: uma noção de virtualidade, não como elemento do computador, mas como parte deste mundo de idéias, em que formas pedem nosso reconhecimento. Por isso, é quase um erro dizer que os leitores se colocam diante de um vazio que pode ser também palco de simulacros. Os leitores do “ambiente virtual” querem estar diante de algo concreto e já formado (não reconhecem as sombras), e é diante do projetado, ainda que em latência, que se sentem aptos às atualizações (reconhecimentos sincrônicos) nas quais depositam a sua aceitação e apropriação.

Então, a atenção se converte em devoção por parte destes leitores, mas não devoção a um único objeto e sim a cada uma das possibilidades: a partir da idéia da forma, podemos compreender todas as formas. Em outras palavras, o livro passa a ser usufruído em sua amplitude textual. A devoção se amplia com a experimentação, pois se reconhece a dificuldade, a impossibilidade e também o êxito. A empatia e a vivência entram no processo da devoção e o fazer leva a frustrações e sucessos. Portanto, o leitor que amplia por si mesmo um livro, seja em que direção for, mesmo na deformidade e na vacuidade egoísta, organiza em si a “essência da técnica”, ou seja, coloca à prova sua memória e razão.

Este leitor do ciberespaço tem outras finalidades que se aplicariam ao texto literário: falo de “novo leitor” não nos aspectos de receber, interagir e participar ou colaborar com o

texto, mas naquele que já lê com uma intenção definida, ou seja, de participar de uma comunidade (*fandom*) na Internet para interagir com os demais membros, que também se inserem e compreendem esta forma de leitura que será dinamizada numa escritura textual ou visual. Além disso, esse “novo leitor” se considera realmente um fã dos livros, assumindo assim a relação entre mídia e entretenimento, e pode manter a fidelidade a uma obra por anos, ou até o próximo livro que achar mais interessante e que possuam comunidades que lhes interessem participar.

E dinâmica de interatividade, veiculada em vários meios e, por isso, concorrendo ou superando as mídias anteriores no modo de persuasão e repercussão, coloca a Internet como construtora de estruturas. Nestes termos, o que é tratado como imposição, adesão, repulsão, atração, não é parte apenas da história da técnica, mas da história da vontade: é história do mito como técnica mnemônica da construção da vontade.

Para Benjamin, a técnica é a irmã do mito, pois uma estrutura é sempre uma estrutura – um lugar para permutas de hierarquização, um espaço para leis, um rigor sobre a natureza. O que a técnica, na sua veste de tecnologia, guarda ou esconde é o processo por onde se transfigura a memória e se persiste na promessa de uma razão. Desta forma, Walter Benjamin (1995) menciona:

Mas está inteiramente fora de dúvida que o desenvolvimento da escrita não permanece atado, a perder de vista, aos decretos de um caótico labor em ciência e economia, antes está chegando o momento em que quantidade virá em qualidade e a escritura, que avança sempre mais profundamente dentro do domínio gráfico de sua nova, excêntrica figuralidade, tomará posse, de uma só vez, de seu teor adequado.⁶³

Em muitos sentidos poderemos perceber que o “espírito da técnica” se adapta ao domínio da interpretação. Como dito acima, é também obra do romantismo – criador do “espírito da teoria” – o que hoje se critica como interpretações: o leitor acusado de superinterpretação estará provavelmente sendo acusado de romântico. Além disso, o que difere um leitor de outro é de certa forma o seu nível de técnica: são as armas, como dizem alguns. A afirmação não é incoerente, se tivermos na mente, não o objeto técnico (a máquina, o instrumento), mas a propagação social e cultural das condições que facilitam o “espírito da técnica” se perpetuar entre a consciência humana.

⁶³ BENJAMIN, Walter. Obras escolhidas II. *Rua de Mão Única*. Trad. Rubens Rodrigues T. Filho e José Carlos Martins Barbosa. 2ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995, p. 28.

O espírito ou a essência é a parte que medeia o produto e sua produtibilidade. A virtualidade é a mais profunda raiz do produzível. E em meio a tudo o que é fazer humano, a interpretação que projeta e reagrupa e afasta tudo o que pode embaraçar a crença de objetividade e subjetividade diante da atividade do pensamento. A técnica surge com o pensamento e a virtualidade almeja a experiência e a inesgotável memória – que é inesgotável pensamento interpretado.

É neste sentido interpretativo que também devemos entender o conceito de sociomédia, isto é, a disposição da textualidade pelos recursos hipermidiáticos, que são transmitidos e recebidos, de novas formas de mediações e reagrupamentos informacionais. A máquina se torna um depósito e uma localização para os textos, ou como coloca Edward Barrett (1994), na introdução a Sociomedia, o texto é um código, transformado em “produto”. O autor ainda se refere ao hipertexto como um “princípio de expressão” (proto-utterance),

Hypertext is an embodiment in a machine of the social construction of knowledge in human domain of thought and language. Hypertext, hypermedia, multimedia support all of the functions that define social construction: the collection and classifying of texts, the review and deconstruction of these texts, the exchange of texts among peers, the empowerment of the individual thought the ability to create marginalia (which may eventually take center stage).⁶⁴

Com isto, Barrett coloca que a criação de uma “marginalia” será a base para a diferenciação de uma cultura e subcultura hipermidiática, demonstrando que a “essência” ou “espírito” da técnica não é apenas um criador e transformador da construção social do conhecimento, mas antes é um perpetuador das relações individuais e sociais. Apesar das possibilidades de agrupamentos e do “produto” textual esperando por novas construções não se pode resgatar, da memória virtual, um conhecimento que não tenha bases na realidade, na validade das relações sociais.

A relação dialética abarca ainda a auto-reflexão da técnica como processo comunicativo-informacional. A partir do momento que a “máquina somos nós”⁶⁵ – materializando uma memória virtual e atualizando a interface de interação hipermidiática –

⁶⁴ O hipertexto é uma encarnação em uma máquina de construção do conhecimento social no domínio do pensamento e da linguagem humana. O hipertexto, hipermídia, multimídia apoiam todas as funções que definem uma construção social: a coleta e classificação dos textos, a revisão e desconstrução desses textos, o intercâmbio de textos entre pares, o empoderamento do pensamento individual da habilidade de criar notas marginais (que podem, eventualmente, tomar o centro da cena) BARRETT, Edward. *Sociomedia: Multimedia, Hypermedia and the Social Construction of Knowledge*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1994, p. 9.

⁶⁵ “Web 2.0. The machine Us/ing Us”. Vídeo exibido no YouTube, traduzido pela USP. O vídeo, entre outras coisas, mostra o processo de separação da forma e do conteúdo na linguagem digital de HTML.

não estamos apenas obedecendo a logaritmos previamente ordenados, mas agrupando informações vitais ao sistema operacional do suporte digital. A dialética ocorre entre homem e máquina/instrumento através da produtividade e a auto-reflexão através da receptividade.

A receptividade produz seus próprios valores, por isso, quando certos autores afirmam que a falácia técnica é não demonstrar que seu processo é cumulativo, – o que implica gastos econômicos e simbólicos no que medeia entre realidade e processo produtivo – deveriam considerar a recepção como processo seletivo. O processo seletivo reproduz a produção e aumenta o “capital” simbólico, em outras palavras, não haveria cultura sem desperdício técnico.

Neste aspecto a cultura mostra seu caráter destrutivo, além de produtor de barbárie como coloca Walter Benjamin (1986). O simulacro da produção simbólica corresponde ao fetichismo da cultura como representante de valor e verdade. Necessariamente, passa pela receptividade aquilo que podemos entender como desvio simbólico de uma estrutura discursiva – literária – e aquilo que reordena o “espírito da técnica” em sua materialidade estruturante. Poderíamos recorrer a Bourdieu e perceber a técnica também como parte do *habitus*, e imaginar que a recepção é uma *performance* do controle da técnica: a técnica é o controle imediato do “fazer” e do “gerir”.

O grande recurso da recepção é a interpretação, por isso, preserva a condição crítica que coloca em movimento a auto-reflexão. Fazer, destruir, atualizar, personificar, são estímulos ao espírito da técnica, e, além disso, moldam etapas de conhecimento, de reconhecimento, pois a razão é o dispositivo de comunicabilidade da técnica com a narrativa, considerando a narrativa no seu amplo domínio de informação do fato - real ou ficcional.

Seguindo esta perspectiva, uma das propostas da técnica seria agir como uma forma perpetuadora da interpretação, fazendo da recepção/ação uma das primeiras etapas reflexivas de provocação da técnica. Com estas coordenadas podemos nos situar nestes limites em que o objeto de investigação é tão difícil de revelar, ou seja, suas multifaces interpretativas como impossibilidade de uma experiência real. Cada face interpretativa, neste caso, cada vez que o leitor formular uma intervenção “concreta”, atualizando a obra literária, poderá ser vista como uma instrumentação da técnica, uma crítica participativa no discurso hipermidiático. Ou seja, nesta intervenção interpretativa, o papel do autor, do leitor e do crítico se torna indefinido: é o projeto romântico na “era da informação”, pois coloca no conhecimento as bases “naturais” do domínio dos recursos técnicos e universais, fazendo o elo entre reflexão e subjetividade.

A concepção lúdica de narração sempre esteve presente, principalmente quando se compreende o gênero empregado como recurso social e cognitivo: seria um complemento da

polifonia empregada por Bakhtin, pois as vozes no interior de um texto é que possibilitariam e dispersariam vozes exteriores, em que os leitores assumiriam os diálogos dos personagens.

Bakhtin concebia a forma de interpretação dialética para a produção da “voz viva do homem integral.” Só através desta “voz viva” podemos entender a produção dos gêneros textuais, literários ou não. O gênero ainda corresponde ao universo social em que “os planos não são etapas, mas estâncias e as relações contraditórias entre eles não são um caminho ascendente ou descendente do indivíduo, mas um estado da sociedade”.⁶⁶

Na visão de Bakhtin, a idéia era o *médium* que possibilitaria o pronunciamento de uma “essência humana”. Vamos admitir que a idéia concretizada seja a “essência da técnica” para chegarmos ao conceito crítico da época de Bakhtin e a necessidade da compreensão das relações sociais na construção de uma percepção/interpretação da produção. Em outras palavras, através da perspectiva lúdica multiplicaram-se os gêneros digitais e para esta produção era necessário o domínio da “essência da técnica”.

Os *cybergenres* (cibergêneros) possuem uma evolução própria verificadas em suas estruturas. Uma, de natureza implícita que ocorre de forma espontânea nas narrativas e outra, de natureza explícita que é a estrutura de permanência. Ainda, como na época de Aristóteles, estamos nos baseando em estruturas e suas definições sobre o texto. Entretanto, há a observação de um fluxo também definidor que, como na linguagem, altera e impede que cada gênero digital se “congele”. E esta impossibilidade é colocada em termos de novos instrumentos hipermidiáticos disponibilizados para os usuários do espaço/tempo digital. Não é possível entender um gênero digital sem também imergir na narrativa que é o próprio ciberespaço.

Podemos acrescentar que, na “era da informação”, pensamos os termos de gêneros híbridos, ou gêneros fronteirios, como gêneros que firmam os pés sobre concepções opostas, mediando formas convencionais através das possibilidades tecnológicas.

3.1. GÊNEROS: PERMANÊNCIA E RENOVAÇÃO

Para autores como Dominique Maingueneau,⁶⁷ debater as questões dos discursos é também verificar as questões de gênero. Um dos pontos levantados pelo autor é justamente esta separação entre gêneros literários e os “outros”. Neste contexto, o que chamamos de

⁶⁶ BAKHTIN, Mikhail. *Problemas da poética de Dostoiévski*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002, p. 27.

⁶⁷ Dominique Maingueneau é professor de Lingüística na Universidade de Paris XII e é membro do Centro d’Etude des Discours, Images, Textes, Ecrits et Communications – CEDITEC. Participou como Palestrante no Simpósio Diversidade e Unidade da Análise do Discurso, UFPE, 2008.

discurso literário é uma formação híbrida de gêneros que justificam a si mesmos e a outros discursos. Isto quer dizer, e o autor menciona Bourdieu, que os gêneros estão situados em campos discursivos, que traduzem as relações sociais e culturais de determinados grupos. É bom lembrar que, na tradição aristotélica, os gêneros ficaram divididos por categorias que definiam “lugares” na cultura: o político, o religioso, o literário.

O gênero, de maneira resumida, é a concretização de um discurso que se mantém conservado ou desaparece, pois seu processo ocorre apenas na sua ação, que se inicia pela doxa, e pode ser sistematizado e atualizado. Levando isto em conta, podemos refletir sobre o discurso literário e os gêneros literários clássicos e modernos, pois a instituição acadêmica faz seu campo discursivo através da preservação destes gêneros. É uma espécie de “antropofagia” crítica, em que a memória do cadáver (o texto literário) retorna naquele que o devorou. Entretanto, este não é o estado mais problemático dos gêneros, já que vivem, reproduzem e morrem, ou seja, têm vida dentro da preservação comunicativa humana.

O que defendo neste trabalho é que a Teoria Literária precisa atentar para a existência de novos gêneros literários em franca proliferação e uso na atualidade, para dar conta dos fenômenos e desafios mais prementes que essas novas práticas discursivas, mediadas pela tecnologia, estão colocando aos professores e estudiosos de literatura e que devem ser estudadas e verificadas também nas suas relações sócio-culturais.

A Teoria Crítica não se preocupava com a questão dos gêneros, porque parece mais óbvio naquela época do que agora que o texto tem um papel comunicativo e social. Isto faz sentido se verificarmos como a criação de uma mídia importava aos seus autores: a mídia escrita ou analógica colocava a problemática não dos gêneros em ênfase, mas das relações sociais. Em outras palavras, como a relação entre a sociedade e a mídia afetaria toda a dinâmica do sistema textual e que conseqüências estas mudanças comportamentais trariam.

Essa dinâmica social prevista por Bakhtin na concepção dos gêneros direciona a reflexão para o nível do conteúdo, ocorrendo aí curtos-circuitos na mensagem. Este é o caso das adaptações de livros em filmes, novelas e, na atualidade, de todos os gêneros, um assumindo o lugar do outro. Os gêneros agora negociam as suas identidades e sempre que isso ocorre há pequenos conflitos que nascem justamente pela vertente da técnica.

Maingueneau ainda sugere uma noção visual para o gênero: “o gênero está dentro de um quadro e o quadro define o valor pragmático do gênero”.⁶⁸ De forma abrangente, o autor nos remete aos pressupostos para o que seria uma formação que justapõe o gênero e o

⁶⁸ Esta frase foi anotada das discussões do curso Diversidade e Unidade da Análise do Discurso, realizado em setembro/2008 na UFPE.

discurso para uma análise cultural. O visual é a forma de apresentação estrutural do gênero, além de formar a sua encenação discursiva. A parte pragmática vai trazer a referência, já que apresenta os participantes no ato comunicativo: a literatura é um ato comunicativo e a leitura coloca em prática toda a enunciação e interpretação deste ato. Por isso, a leitura é sempre a atualizada e/ou concretizadora do texto.

O outro aspecto é a noção de valor, que já foi mencionada, mas que deve sempre ser resgatada, ou seja, se a validação indica a permanência de um gênero e situa os grupos e os campos discursivos temos, assim, que compreender como este fator subjetivo se integra a objetivação (concretização) de um texto num ato de leitura. Talvez, num ato de fala seja mais “simples”, pois ocorre no tempo/espaço atual, mas na literatura o tempo/espaço é sempre uma virtualidade, no sentido de uma possibilidade. Desta forma, o quadro precisa ser definido e se torna uma questão discutível que a valoração venha mais definida e a parte pragmática do texto literário seja menos verificada.

Retomando a questão das categorias, Maingueneau mencionou uma forma de autocategoria que estaria presente nos gêneros e seria responsável para que o gênero mantivesse sua proposta de autenticidade. A autocategorização pode ser confrontada com os conceitos de auto-reflexão crítica, que é a base deste trabalho, seguindo as perspectivas de Benjamin e da Teoria Crítica. Como podemos fazer esta atualização de diferentes conceitualizações?

Talvez, uma resposta seja que na crítica literária ou da literatura, levamos em conta a autocategorização, mas não a sua auto-reflexão, ou seja, que os gêneros literários mantenham e fortaleçam a autocategorização, mas sem introduzir nesta valorização constituída uma auto-reflexão que se torne valor constituinte. Sobrepondo estas duas formas de autodeterminação, percebemos que são duas formas de posicionamento da concepção discursiva do texto literário e do texto crítico acadêmico, uma vez que a autocategorização do gênero tem como mecanismo se manter e a auto-reflexão visa as delimitações desta manutenção, sempre propondo uma interrogação e uma “nova” realidade para os gêneros.

Para verificarmos o que se passa nesta relação temos que ter em mente o gênero como forma ativa do discurso literário que tem na base de sua auto-reflexão os processos de contradição com os outros gêneros e sistemas discursivos. Foi dito sobre as idéias de tradição e ruptura e como estas noções cristalizadas, se forem erroneamente interpretadas, prejudicam a auto-reflexão da crítica literária.

Mas, existe outra possibilidade que deve ser retomada, pois oferece dinamismo ao sistema literário: é como um texto influencia a recepção de outro texto e assim faz um

redimensionamento da história da literatura. Este redimensionamento, entretanto, deveria levar em conta a influência de um texto literário sobre o outro: o clássico exemplo ficcional de Borges no texto sobre Kafka, que segundo o autor argentino modifica a recepção dos autores que o influenciaram.

Nesta perspectiva, os gêneros servem para que possamos refletir como as transformações textuais ocorrem na relação de um livro com outros em todo o complexo cultural, como filmes, mídias, e na atuação de autores, principalmente se levarmos em conta que, nos casos das produções cinematográficas, os gêneros que se formam a partir do momento em que se estabelece a relação filme/público/texto literário possuem uma força de autocategorização genérica muito maior que o texto literário sozinho: uma interpretação de atores, como uma sinfonia executada com maestria, faz com que todo um processo de recepção se modifique e se re-estruture.⁶⁹

O exemplo de Kafka proposto por Borges, no texto *Kafka y sus precursores*, tem a idéia da forma espiralada em que o espaço e o tempo estão numa relação mais possível que absoluta, uma vez que cada autor pode gerar os seus precursores: “su labor modifica nuestra concepción del pasado, como ha de modificar el futuro. En esta correlación nada importa La identidad o la prolaridad de los hombres.”⁷⁰ De certa forma, os gêneros são gerados por estas pseudovoltas em que o texto se insere nas perspectivas sócio-históricas. O gênero é a “voz viva” que possibilita a auto-reflexão crítica.

3.2. TEORIA DO EFEITO/*ETHOS*/GÊNEROS

Ao considerarmos toda a estética como ato interpretativo e não-absoluto, em que a obra de arte produz uma correspondência com a visão de mundo do leitor/expectador, o gênero e a Teoria do Efeito de Iser e Jauss seriam verificadas como possibilidades de integração ou negociação estética.

Uma destas possibilidades de integração pode ser vista na questão da formação do *ethos*.⁷¹ O *ethos* se apresenta também como a estetização do comportamento de quem o usa, refletindo a sua visão de mundo. O *ethos* é menos interpretativo que performático, pois sua ação tem necessidade de criar um efeito de convencimento em quem se dirige. É bom lembrar

⁶⁹ Aqui no Brasil, isso se verifica com a “corrida” ao livro, após a sua apresentação como narrativa de novela, mini-série e outros na mídia televisiva.

⁷⁰ BORGES, Jorge Luiz. *Kafka y sus precursores*. Disponível em <<http://www.librodot.com>>, acessado em 20/10/2008.

⁷¹ Estas reflexões ainda têm como base a palestra de Maingueneau, no Simpósio de Análise do Discurso, da UFPE, no que se refere ao conceito de *ethos* encontrado na Retórica de Aristóteles.

que um gênero, literário ou não, se torna “ativo” por sua performatização, ou seja, por ter fincado as bases de sua reprodução no discurso sócio-cultural.

A Teoria do Efeito fala sobre a criação de um efeito do texto sobre sua época e seus leitores (geralmente aqueles que foram os primeiros a receber o impacto da obra), mas ela se expande para a verificação de outras formas de recepção do texto em épocas diferentes. Neste sentido, a Teoria do Efeito considera as possibilidades interpretativas do mesmo texto, mas é o leitor que ganha evidência. Fazendo a convergência, o leitor é a “presença poderosa” que faz a atualização do texto e relaciona o *ethos* e os gêneros.

O *ethos* do leitor é a auto-interpretação (positiva ou negativa) que coloca em movimento todo um mundo imaginário e pragmático, que são potenciais de memória e razão, além de criarem as etapas de mudança e permanência que leva do efeito para o gênero e do gênero ao efeito. Em outras palavras, o leitor cria seu próprio mecanismo de recepção, dado também pelo gênero, o interpreta em consonância com o seu *ethos* e o “arquiva” para a interpretação do próximo texto. O *ethos* assim se posiciona na “presença poderosa” do avatar.

De certa forma, o avatar seria o mito da pós-modernidade e no ciberespaço figuraria como o *ethos* que converge leitor/jogador/escritor: o avatar é um mito particular que precisa ser aceito pelo grupo em que o leitor/jogador está inserido. Um grupo que compartilha da mesma necessidade de representação numa realidade fictícia. Desta maneira, não é possível se referir a um mundo virtual em que a complexa feição do avatar não seja mencionada.

O avatar aparece como uma proposta de interação e desdobra-se como uma personalidade do jogador, além de torna-se um personagem virtual. A relação entre o “eu real” e o “eu virtual” é uma das principais questões colocadas quando se mencionam ambientes interativos como o SecondLife ou The Sims. Mas o avatar tem várias outras manifestações no meio virtual – posso recordar as personagens Mary Sue,⁷² dos fanfics,⁷³ que são conhecidos como *self-insertion*. Mas, são questões que não ficam apenas na proposta de criação de um “eu” fictício para um “eu” real, pois podemos encontrar vários personagens de mundos ficcionais tendo suas “vidas” recontadas em ambientes representacionais.

⁷² Mary Sue e Gary Stu foram nomes criados pelos escritores de fãficção e que denominam um homônimo para todo personagem introduzido num texto literário e que não tenha sido criado pelo autor/origem. Podemos dizer que são formas de avatar porque segundo os leitores/escritores, é o “eu” do autor do fanfic que se insere no texto, sempre exibindo características especiais e tendo grande importância na narrativa.

⁷³ Fanfics são hipertextos digitais que se apóiam totalmente em textos literários. Não são apenas reescrituras, são intervenções que os leitores gostariam de fazer nos textos que estão lendo e as escrevem e publicam em arquivos na Internet. Para uma compreensão mais acentuada sobre a matéria, ver Miranda (2003), que discorre sobre esta categorização do *fandom*.

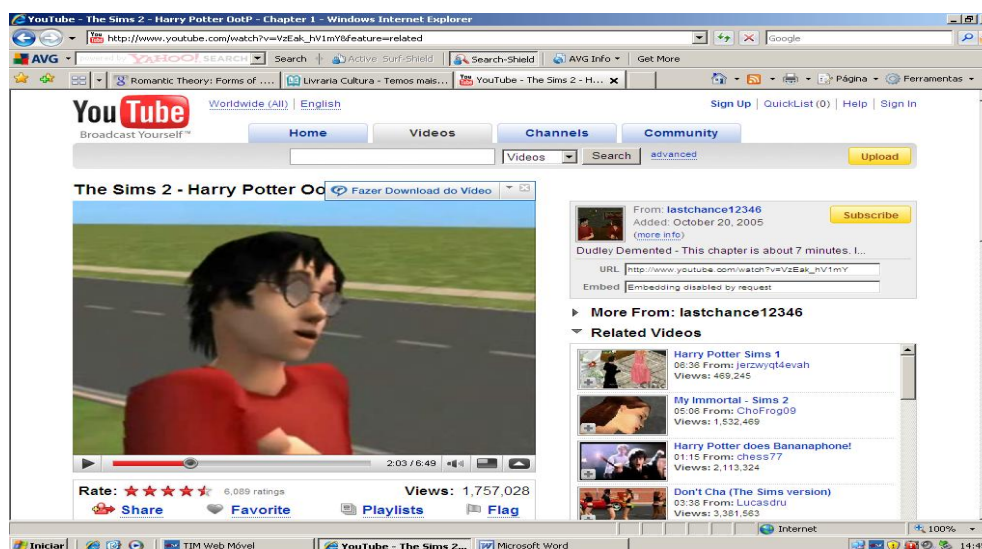


Figura 8. The Sims 2 - Harry Potter (OotP); autor: lastchance12346. Fonte: YouTube (Fan-vídeo)

O personagem Harry Potter tem sua segunda vida no The Sims: como se estivesse no mundo real ele pode entrar na ficção. Isto demonstra que a empatia e interatividade se somam no ciberespaço, e que uma vez que a recepção modifica o *ethos*, o *ethos* modifica a realidade.

Neste contexto, o avatar será manipulado para a criação de uma narrativa, conjugando aos leitores os papéis de jogadores e escritores. Em toda etapa nestes mundos, é preciso ter domínio de elementos narrativos, e tanto a descrição quanto a representação possuem grande força para a constituição física e atraente do espaço em que estes textos estão inseridos.

O avatar também é dotado de poder narrativo e deve contar a sua história: a verossimilhança apresenta-se como possibilidade. O que torna a história labiríntica é entrar em contato com outros avatares, todos conscientes de sua própria história. São vozes diferentes, mas que seguem regras e padrões preexistentes aos seus textos. A leitura destes mundos virtuais também segue regras de cooperação para avançar e chegar a um final.

Entretanto, se a obra literária não responde plenamente ao desejo do leitor, ele poderá recriar para si a resposta, reescrevendo o mesmo texto e adaptando até que este se insira em sua interpretação. Transportar os personagens para os tempos atuais é uma das maneiras utilizadas, assim com cruzar personagens de vários livros num único e novo texto.

Esta breve consideração foi para que pudéssemos ter mais um mecanismo teórico para entender o que ocorre com os gêneros que surgem no ciberespaço, pois neste meio, na ausência de uma identificação autoral, muitas vezes, podemos verificar a recepção dos textos pelo *ethos* individual e em sua relação com as comunidades nas quais estão inseridos. Ou seja, não é meramente um leitor que recebe um texto, mas uma criação de sua autoria que está

envolvida no seio de uma comunidade virtual, e, cada uma destas comunidades cria a forma de recepção (o tipo de efeito) para cada um dos textos que resgata e atualiza.

3.3 GÊNEROS DIGITAIS: “MOLDURA” VIRTUAL

O novo espaço conhecido como geografia pós-moderna – o ciberespaço – possibilitou o surgimento de uma forma de gênero que não estava prevista pela Teoria dos Gêneros Clássicos e Modernos: os gêneros literários digitais podem ser considerados Gêneros Pós-Modernos, sendo a sua relação com o ciberespaço uma característica irreduzível.

A idéia de pós-modernidade aqui resgatada é uma construção baseada em documentos da virtualidade, da mesma forma que os documentos da modernidade eram de base industrial, ou seja, a conversão da técnica em sua própria documentação é a oficialização textual. Walter Benjamin (1986), no texto *Crise do Romance*, antecipa que o romance como forma que destaca o “indivíduo em solidão” deu lugar a uma nova estrutura épica, no que resgatava a voz oral baseada em narrativas diversas,

A montagem destrói o *roman*, tanto na estrutura quanto no estilo, e abre novas possibilidades, genuinamente épicas. Principalmente na forma. O material da montagem não é arbitrário. **A montagem legítima baseia-se no documento**⁷⁴ (grifo meu)

Benjamin deveria ter em mente a montagem dentro do livro ou de uma escola como o Dadaísmo. A montagem aparece como uma integração de partes – aquelas consideradas sem importâncias – em sua relação com o todo, que neste caso seria o corpo social que será construído dialeticamente num palco de tensões históricas e culturais. Além disso, a montagem forma a consciência sobre as partes percebidas e reintegradas: a montagem relaciona a produção aos componentes. Idéia semelhante nos apresenta Deleuze quando afirma que apesar da idéia de Mallarmé ser o “livro total”, o poeta francês nunca deixou de “operar por fragmentos”.

Entretanto, apesar de ter uma forma de permanência legitimada pelo ciberespaço, estes textos montagens não correspondem, em minha opinião, a uma verdadeira noção de “montagem” narrativa: dentro do ciberespaço, esta legitimação da montagem é ainda a “dobra barroca”, a conjunção infinita entre textos. Neste caso, o texto literário representa um

⁷⁴ BENJAMIN, Walter. *Documentos de cultura, documentos de barbárie*: escritos escolhidos. Seleção e apresentação Willi Bolle. Trad. Celeste H. M. R. de Souza, et. al. São Paulo: Cultrix Ed. da USP, 1986, p.127.

documento para a composição desta montagem, não em seus recortes e reposições dentro de outros textos, mas na força que possui de se tornar uma narrativa dentro de uma comunidade.⁷⁵

Este recorte no documento “obra literária” não é a passagem material do texto dentro de uma nova estrutura – o que seria o princípio da montagem, ainda que o contexto se moldasse ao desejo do seu autor o que é viável com os recursos hipermidiáticos. A montagem ofereceria um recurso interpretativo direto e que serviria para alterar o texto original. Entre as comunidades virtuais, encontram-se montagens de outra natureza interpretativa, que possuem uma relação mais estreita com o texto literário, pois sua “montagem” não principia de uma mudança formal ou de estilo, mas de uma experiência enunciativa sobre o texto lido. Enunciar com bases em um texto já existente é a confirmação da permanência e função narrativa “viva” do texto literário.

Os textos que são apenas digitalizados ou os que recebem a forma de hipertexto no ciberespaço, de certa forma, modificam a nossa maneira de receber o seu efeito, pois mudam todo o *ethos* de seus leitores. Para isso, basta verificarmos o “hábito” de leitura virtual de um leitor jovem. Falo especificamente do leitor jovem porque este “hábito” faz parte de sua vivência de mundo, ou seja, já nascem integrados numa cultura digital.

Esta mudança do espaço e do campo objetivo, além da projeção da “presença poderosa” na tela virtualizadora, não mostra o mesmo texto que o livro, ainda que idêntico, mas converge uma série de fatores que atuam na percepção e na sintomática re-formulação dos “valores” na verificação crítica literária. E, de certa forma, estabelece a relação entre técnica e sociedade, como diz Heidegger *apud* Castro,

Esta ciência (cibernética) corresponde à determinação do homem como ser ligado à práxis na sociedade. Pois, ela é a teoria que permite o controle de todo planejamento possível e de toda organização do trabalho humano. **A cibernética transforma a linguagem num meio de troca de mensagens.**

⁷⁵ Benjamin (1986) nos oferece um “texto-drama-crítico”: *O que os alemães liam, enquanto seus clássicos escreviam*, e nele falam a Voz da Ilustração e a Voz do Romantismo. Nos diálogos as duas Vozes tentam “ganhar” para si a adesão dos Literatos. A voz da Ilustração garante que tem “a ver com o grande público e o gosto, mas também com o povo e o saber elementar” (p.65); já a Voz do Romantismo diz que sua voz é anônima. No fim, surge a Voz do Século XIX que em seu “século ofereceu ao espírito humano meios de divulgação mais rápidos que a leitura” (p.83). Benjamin termina com a Voz do Locutor que considera a “tirania do minuto” a voz deste século. Entretanto, cada uma destas vozes questiona e relaciona três aspectos que ainda podemos perceber no mundo atual: a Ilustração (técnica e ciência), o Romantismo (crítica e anonimato) e o Século (divulgação e expansão), cada um destes elementos podem ser re-apropriados nas tensões que hoje (Voz do Século XXI) relacionam hipermidiatização, comunidades virtuais e “massificação”, isto é, tudo o que contribui para a construção de gêneros textuais.

As artes tornam-se instrumentos controlados e controladores da informação⁷⁶
(grifo meu).

Se compreendermos a cibernética como teoria e a Era da Informação como filosofia, podemos definir como se veicula a produção de gêneros na sociedade, através desta relação, de um sistema baseado em linguagem e que se vincula com as mensagens produzidas. Esta questão se torna relevante para compreender qual a “essência” de um gênero digital, que já nasce de uma concepção espacial cibernética e de uma metáfora de sua “naturalidade”: o ciberespaço.

Outra questão relevante é a arte como “controlada” e “controladora”, pois Heidegger se refere às informações que são possíveis apenas como mensagens e associadas à técnica ou ambiente tecnológico. Em outras palavras, não é possível apenas dizer que gêneros digitais se apropriam de recursos e discursos midiáticos e hipermidiáticos, transpondo suas características de um espaço para outro, mas que o ciberespaço modifica a forma de produção do gênero, pois redefine a “práxis na sociedade”.

O espaço foi sendo aberto para todas as formas de atividades humanas e suas relações sociais, apesar das teorias da cibernética e sua dimensão de reguladora da “razão e da memória”. O que parecia ser um eficiente modo de organização do trabalho tornou-se também um produtor de textos totalmente subjetivos, de mensagens que subvertem a linguagem e de uma presentificação, em que a sociedade se perde nas informações e se reencontra nas relações textuais que se estabelecem pelo ciberespaço. Os gêneros digitais são etapas de uma nova mensagem técnica e suas formas artísticas são o vínculo consciente entre informações, mensagens e produtividade, que tentam ainda se fixar na razão e na memória.

O gênero pós-moderno digital tem, porém, uma característica definida: é o gênero do leitor. Colocar no leitor, a centralidade deste gênero ainda que seja na perspectiva de autor, ou seja, que lê e escreve a partir do livro lido, é uma discussão complexa. As formulações teóricas estavam ainda voltadas ao texto, e o que se passava entre autor/texto/leitor se situava na perspectiva interpretativa indireta, subjugada ao texto ou textos relacionados. Talvez, porque não previssem que o texto, assumindo uma identidade também ligada ao mercado e às formas técnicas que se firmaram na virtualidade do livro, pudesse ter um efeito divulgador de experiências definidoras de interpretações.

O texto “conteudista” confeccionado por fãs/leitores no ciberespaço, apenas reforça, ou melhor, coloca em evidência as questões da técnica como ferramenta para a legitimação de

⁷⁶ CASTRO, Murilo Cardoso de. Op. cit., 2005.

uma “presença” da escritura. Terry Eagleton, no livro *Walter Benjamin, or, Towards a Revolutionary Criticism*, afirma que:

The enigmas of history force the techniques of their decipherment into a peculiar self-consciousness, so that concealment on one level produces exposure on another: a fetishized reality gives birth to a fetishized hermeneutic, but one so palpably so that it lays bare its own devices.⁷⁷

Na perspectiva de deciframento, que também sugere o “desocultamento” pela técnica heideggeriana, podemos conceber os gêneros como mecanismos em que os processos da consciência se revelam pela linguagem oral e escrita. Tornar autoconsciente a linguagem faz parte da técnica da escritura, em outras palavras, encontramos na produção dos textos muito mais do que significação, informação ou estetização, mas a origem da técnica na formação dos gêneros e sua vinculação ao meio social e cultural.

⁷⁷ “Os enigmas da história forçam as técnicas de sua decifragem em uma auto-consciência peculiar, para que a ocultação em um nível produza exposição em outro: uma realidade fetichizado dá origem a uma hermenêutica fetichizada, mas um modo tão palpável que ele estabelece os seus próprios dispositivos.”. EAGLETON, Terry. *Walter Benjamin or towards a revolutionary criticism*. London: Verso, 1981, p. 22.

4. LEITOR E PRODUTIVIDADE TEXTUAL

Se aparecem contradições entre experiência e teoria, deve-se revisar uma e outra.

Horkheimer

Temos em mente que um leitor que escreve passa para a postura de um autor, porque consideramos posturas definidas como regras criadas com base na idéia de leitura e de escrita. O conceito de escritura de Barthes e a noção de obra aberta de Eco mostram que a hierarquia nem sempre segue o modelo, sendo a relação autor/texto/leitor apenas posicionamentos dinâmicos que se justificam num determinado momento: cada vez que resgatamos a hierarquia e esquecemos a ação interpretativa, retornamos à dicotomia criação/recepção.

Numa realidade em que temos mais leitores nas posições de autores que autores profissionais questionamos o que é criação e o que é produção neste contexto. Enquanto os autores profissionais (ou aspirantes a este papel) procuram construir uma relação com a tradição e um projeto de criação individual, os autores/leitores (que veremos ser o público leitor com nova postura) simplesmente sentam-se, comunicam-se com outros membros das comunidades dos quais participam, e produzem para a coletividade os seus textos literários digitais. Neste caso, a relação com a tradição surge de uma necessidade de re-apropriação e não da valoração da tradição.

Mencionei que este leitor tem características românticas, mas há uma idéia paradoxal nesta afirmação quando nos aproximamos de concepções de que o romantismo trazia em si uma postura crítica em relação à técnica associada ao capitalismo. Walter Benjamin incluiu o uso da técnica para fins bélicos nesta preocupação. Entretanto, ele também ressaltou o lado positivo daqueles que “não manejam a técnica como um fetiche do holocausto, mas como uma chave para a felicidade”.⁷⁸

O autor estava certo ao afirmar ainda que esta emancipação possui em sua base uma ausência de curiosidade sobre a técnica: apesar de ter noção da importância do suporte e da imprescindibilidade do ciberespaço, o leitor atua sem a consciência desta instrumentação, sendo comum que nas comunidades existam os que manejam e os que não sabem manejar as ferramentas disponibilizadas e, por isso, vivem numa ajuda mútua. E nesta relação de ensino/aprendizagem pseudotécnica, os usuários (hiperleitores) criam alternativas quando não se sentem satisfeitos com o resultado.

⁷⁸ BENJAMIN, W. Op. Cit. 1996, p. 72.

Sabemos que toda a tecnologia de Internet que conhecemos hoje surgiu realmente para servir propostas bélicas, mas raramente lembramo-nos de “narrações coletivas”, como o do movimento Luther Blissett.⁷⁹ Este grupo pratica um *ethos* coletivo, em que muitos escritores se colocam sob este homônimo e realizam escrituras e intervenções políticas e culturais.⁸⁰ Com idéias como “não odeie a mídia, minta para a mídia” ou “Guy Debord está verdadeiramente morto”, as milhares de pessoas que se reúnem sob este nome, conhecidos também como “terroristas mediáticos”, “agentes da guerrilha semiótica”, promovem intervenções e criam, na centralização de um mito, uma postura crítica sobre os acontecimentos globais, midiáticos e artísticos.

O grupo foi criado em 1995, no auge, da Internet, e os autores que dele participavam agrupavam todas as formas de expressão artísticas, grafites e fanzines, discutindo assim o marginal, ou como diz o artigo “une contribution nouvelle à l’antagonisme qui régit souvent les relations entre art et ordre public⁸¹.” Os seus participantes afirmam o “ser comum” (Gemeinwesen) contra a idéia do individualismo e usam na Sociedade do Espetáculo “o falso contra o falso”, ou seja, atacam as mentiras das mídias com “gai mensonge” (alegre mentira), que oferece à “contra crítica” a Braudillard e Debord, que vêem o falso como usurpador da verdade. O grupo Blissett vê tudo como possibilidade e a verdade como uma interpretação “indispensable de produire de nouvelles clés de lecture⁸².” De certa forma, a coletividade facilita este “espírito textual”, pois todos assumem os riscos.

O leitor/público/interessado possui a mesma experiência estética que um autor profissional, o que difere é a funcionalidade que cada um dá a sua experiência, uma vez que a estética tem uma função comunicativa, que se projeta na ação e na sua função social. É interessante que a frase, melhor dizendo, a marca do FanfictionNet corresponda a esta idéia libertadora: “solte sua imaginação e liberte a sua alma”; ou a Wikipédia, que se define como “a enciclopédia livre”.

Com isto, os sites de arquivos de textos re-apropriados pelos leitores/fãs/escritores criam a sua relação com os usuários para um convite ao prazer estético, construindo um vínculo direto e afetivo do leitor com os livros que leu e com os próprios textos colocados

⁷⁹ Uma visão sobre este grupo se encontra numa entrevista de Henry Jenkins a Wu Ming Foudation (grupo que substituiu o Luther Blissett), *Narrati3n Coletiva y Cultura Popular*, 2006. <www.wumingfoundation.com>, acessado em 19/08/2008.

⁸⁰ Podemos até encontrar ações com a do BPT (*Brigade de Propagation Textuelle* – Brigada de Propagação Textual/2003) que com paródias e ironia quer sabotar Jaimemaboite.com=Iloveycompany.com (euamominhaempresa.com).

⁸¹ “Uma nova contribuição ao antagonismo que rege as relações entre arte e ordem pública.”

⁸² “Indispensável para produzir novas chaves de leitura.”

nestes espaços. O leitor que menciono de forma alguma tem uma relação desinteressada com o texto de que re-apropria e que escreve.

Uma relação que infelizmente muitos autores profissionais já não assumem, e se colocam eles mesmos distantes de seus textos, achando que assumir uma postura neutra traria prestígio ao escrito. O autor que assume a crítica de sua própria escritura e para isso adota o discurso teórico, modifica as estratégias que se diferenciariam de uma crítica especializada. E uma vez que os espaços se confundem, ou seja, que os críticos são poetas e poetas são críticos, onde fica o espaço para o “de fora” que surge como uma terceira via de representação, ou seja, aqueles que possuem a produção não considerada por esta “tradição” dos que se reconhecem no “campo literário” legitimando?

Bem, vale aqui mostrar a relação entre o público leitor, representante desta “terceira via”, que “testa”, que coloca em prática o conhecimento da “obra de arte total” (*Gesamtkunstwerke*), numa forma de recepção estética que, segundo Bolz, precisa ser freqüentemente recuperada, já que o espectador/leitor se situa entre

os críticos intelectuais não saberem "curtir" e os burgueses "curtidores" não saberem criticar nem serem sagazes, dois mil anos de cultura burguesa foram atozes, do pondo de vista de Nietzsche. Ele via na *Gesamtkunstwerk* a grande esperança para a ressurreição deste espectador antigo, genuinamente estético.⁸³

Pregar sem uma reflexão a autonomia da critica literária, como se esta nada tivesse a ver com a sociedade e, muito menos, com o “leitor comum” é um dos paradoxos de uma crítica subordinada aos valores culturais pré-estabelecidos e dominantes. É um fator recorrente, não apenas em crítica literária, que a especialização e, o que é pior, a contradição entre o fazer e o ser, transformem o texto crítico numa máscara de pretensa objetividade, mas firmada em certezas pseudo-empíricas e conceituais. A relação intersubjetiva dos leitores, que escrevem seus textos nas comunidades do ciberespaço, consegue uma forma de produtividade que desmitifica este “leitor comum” ou “mediocre”, pois compreende o seu ser integrado ao seu fazer na escritura.

Esta verificação entre experimentação e relação entre ser e fazer (também associado ao *ethos*) anula outra questão que é apenas valorativa, ou seja, da qualidade destes textos. O que quero dizer é que cada texto corresponde a uma atuação e um domínio simbólico de seu autor e a forma como ele/ela encontram soluções para expressar o que foi apreendido, emprega a

⁸³ BOLZ, Norbert W. Op. Cit. 2007.

noção de bom e mau texto como uma abstração, principalmente num meio que permite que outros leiam e se identifiquem com o texto. Pois, dentro da sua cognição e subjetividade, este texto representa uma forma de prazer estético.

Neste quadro, a tão criticada relação homem/máquina vai fazendo com que a mecanização, como regra de produtividade, ceda lugar a uma compreensão artística, onde o texto/produto é feito com quase “devoção” pelos membros destas comunidades do ciberespaço: é a forma de uma alta-tecnologia permitir uma “manufatura” digital que exprime o caráter e o desejo de cada um daqueles que a produzem.

Outro fator importante nesta questão da produção é a sua relação com a interpretação. Entretanto, devemos fazer uma distinção entre a interpretação hermenêutica que se tornou uma forma independente de interpretação que busca uma “verdade” no sentido do texto; e a interpretação que é o ato de leitura em si. Interpretar, nestas comunidades do ciberespaço, é negociar os sentidos do texto e os comentários nem sempre se centram no texto principal, já que cada um leu o livro num sentido de apropriação e sabem que não estão negociando com as verdades do textos, mas com as suas “falsas” possibilidades que correspondem aos desejos do leitor.

O autor como produtor, do qual falava Benjamin, segue, digamos, uma herança maldita, que podemos remeter aos folhetins, outrora acusados como “to strike out against an industry that dishonor the press and that is detrimental to the business of the bookstore”,⁸⁴ os fanzines, considerados material *kitsch*, e as fanfics. Toda “interferência” ao modo de produção de escrita oficializada surge na “marginalia” até que seja absorvido por estas formas e perca o seu caráter revolucionário de oposição ou de revisão da produção. Este caráter marginal se apresenta mais como uma literatura de “fronteiras” sendo produzida, no ciberespaço, pelo leitor como produtor.

4.1. O LEITOR BARROCO/VIRTUAL

Depois de ser dito que a leitura é muito mais uma dinâmica, e que os lugares de leitor e autor se tornavam negociados, parece contraditório colocar uma primazia no ato de ler e evidenciar as características deste leitor. Entretanto, parto da idéia semelhante que nos faz analisar um livro sempre ou na perspectiva do texto ou do autor/origem, já que a intenção de

⁸⁴“Fazer uma greve, contra a adoção de uma indústria que ofende a imprensa e que é prejudicial para o negócio da livraria”. BENJAMIN, W. *Arcads Project*, 199, p. 772.

analisar a obra a partir da sua recepção ao que parece ficou com a historiografia e que, neste caso, não é uma questão de analisar apenas a recepção, mas a autoria do leitor.

Este leitor não é uma concepção relativa nem mesmo a sua escritura, mas é um leitor que já existe e se posiciona como leitor e público. E como não poderia deixar de ser, o fato de ser um público faz deste leitor também uma parte pública da obra, tanto assim que nas comunidades do ciberespaço o leitor é a maior propaganda. Com este leitor o texto passa a interagir com sua continuidade na sociedade, abrangendo e expandindo até mesmo a noção de autoria(s).

Para definir o que é o leitor barroco/virtual, verifiquei a noção de único e a noção de continuação. A questão da unicidade só pode ser valorada quando a arte se tornou produção autônoma, por isso, Marx, na *Ideologia Alemã*, considerava a idéia do único como objeto impossível de ser estudado nas ciências da história; de modo semelhante, Simondon afirmava que o objeto técnico não pode ser visto como parte de processos históricos, pois a tecnicidade tem uma continuidade que leva de uma etapa de produção para outra e de uma época à outra. O que poderia me levar a concluir que a idéia do único é a idéia da perda da continuidade sócio-histórica do objeto e da sua forma de produção.

O interessante é que o que parece óbvio não se comporta como tal e isto não está no fato do artista se considerar um produtor autônomo, pelo contrário, a idéia da dependência existe de forma consciente, paradoxalmente, no mesmo momento em que a arte se emancipa. O que o artista pode se vangloriar de liberdade e autonomia ficou unicamente no que hoje em dia cobramos em outras áreas, ou seja, na ética.⁸⁵

Então, imaginemos que estamos seguindo e atualizando um único objeto que é a obra de arte (projeto romântico) e que esse objeto, ao invés de ganhar uma forma concreta, tornou-se cada vez mais impalpável e híbrido (projeto barroco), e entre estas paralelas encontramos o leitor contemporâneo. Apesar de Deleuze afirmar que o Barroco acontece no espaço, ele também afirma que a virtualidade é uma “potencialidade”, ou seja, que o virtual é a concretização de uma das características da obra artística que é determinada por um tempo (o aqui/agora de Benjamin). Deleuze defende que o virtual difere do atual, que é ação. Isto porque o atual seria divino. Pierre Lèvy compreende o atual como criação e ação. Portanto, a

⁸⁵ A perda do compromisso ético dos artistas, escritores, é a sua “arma” para se manter afastado dos valores da sociedade, por isso proliferam as metanarrações e as indefinições de posturas éticas ou os reacionários crônicos. Certamente, isto não é colocado aqui como uma generalidade, mas apenas uma forma de problematizarmos o porquê aquilo que falta aos autores cobramos aos leitores.

maneira como o texto se apresenta no ciberespaço só pode ser as duas coisas ao mesmo tempo, virtual/atual, potência e ação (abstração e concretização).

Com isso, o leitor se torna uma quimera: cabeça virtual, mão atual e corpo de técnica. Somente o lúdico pode dar ao leitor o ponto de referência de confrontar naturalmente o que muitos teóricos têm dificuldade: unir a ciência com o mito, ou, a tecnicidade do ciberespaço com o imaginário, misto de mídias e livros. Assim, é a partir da recepção que fica mais clara a função da produção, ou seja, a recepção é a forma em que podemos observar a continuidade do objeto/obra e sua unicidade vai sendo dilacerada pelas camadas da memória, entre perda e conservação.

Conforme Deleuze, a obra é um acontecimento impossível, de mundos possíveis dentro do espaço de relações. Cada livro se abre a um barroquismo de espelhos e labirintos em que ao leitor/jogador são permitidas todas as atividades e afinidades. Se já não podemos resgatar a obra aberta pelo texto, vamos fazê-lo pelo leitor, que na verdade são infinitos.

Os textos e os leitores no ciberespaço também estabelecem relações de convergência e divergência entre si e geralmente a obra/origem e a comunidade virtual a que estão integrados guiam estes dois movimentos. Inicialmente há uma divergência, já que o leitor deixa o texto do livro e vai em direção ao seu mundo possível, para depois convergir no mundo da comunidade, que muitas vezes impõe os seus limites. Se pensarmos na dobra barroca, cobrindo por etapas toda a extensão ao seu redor (como a criança Biosintética e de mente expansiva, do anime Akira) podemos ver nos links outras dobras que permitem a convergência/divergência no ciberespaço.

O jogo é a forma de ver na totalidade, no que Dilthey (1992) – bem longe de minhas inferências – falava sobre a contraposição daquilo que é material/exterior que seria a percepção (os sentidos) e do imaterial/interior que seria a reflexão (o cognoscível). Quando se repete que a experimentação tem servido como forma de aprendizagem no ciberespaço não se está apenas pensando em simulações destituídas de significado, mas se enfatizando que se pode aprofundar a própria percepção através de uma consciência da ação.

O jogo, a concepção lúdica que os leitores têm na interação nas comunidades do ciberespaço, é uma ferramenta que talvez não tenha sido prevista pelos idealizadores do hiperespaço: a idéia que possuíam de jogo se associava aos games de interação online. A maioria das comunidades virtuais ainda conserva parte da espontaneidade lúdica, embora convivam com o cerceamento de alguns fatores políticos e culturais.⁸⁶

⁸⁶ O que me refiro aqui são, de forma direta, o caráter erótico e violento permitido em muitas comunidades. O mais interessante é que, recentemente, o professor Maingueneau ressaltou que certos discursos são atópicos, ou

O barroco também é a época do mundo das imagens – é estranho que Debord não tenha começado a partir dele o seu *Mundo do Espetáculo*. Mas, este mundo do qual faço a junção ao mundo dos Panoramas do século XIX, estudado por Benjamin, é a nossa atualização no ciberespaço, e as imagens tomam formas de dizer, de invocar, de ensinar e possuem a mesma categorização como não-obra, como se o excesso do visível levasse a uma perda.

Mas, perguntando “perda do que?”, posso recorrer a Manguel (1997) que nos lembra da leitura silenciosa que inicia de certa forma a leitura moderna e, ao que parece, o silêncio da palavra modificou a ação, então o visual cobra a palavra que a completaria: ver é uma atividade ligada ao ato de pensar. Na leitura silenciosa estamos apenas escutando, apesar de ficar ao encargo da imaginação a construção do texto. As duas atividades se correlacionam e, por isso, posso dizer que o texto visto é o texto lido.

O que é colocado no ciberespaço permanece sobre aquela tensão de que é parte de uma visão deformada da realidade ou uma extrema ilusão de acontecimentos, de fenômenos não verificáveis ou apreendidos. Por seu caráter de preciosismo visual (do gosto ao mau-gosto) pode ser considerado barroco e por seu caráter de “grande mercado” (onde se vende até a imagem) pode ser considerado como as galerias parisienses. E ainda não é nada disso. É a constatação social de uma leitura e de uma escrita, que é momentânea, compulsiva e tão inesgotável quanto a fala.

O que me interessa agora é a integração do leitor no processo lúdico do ciberespaço. A sua comunhão devota com as comunidades das quais se tornam membros – embora a analogia com a religião não sirva, a projeção mítico-religiosa mostra-se plausível – e a abrangência social, principalmente entre os mais jovens.

Affonso Ávila colocou a “propensão lúdica” do homem barroco como um “instrumento de afirmação criadora” e, ainda, como “vontade totalizadora da arte, manifestando-se no espetáculo global”.⁸⁷ Estas proposições só vêm a acrescentar o que sabemos do “ritual” do ciberespaço que reafirma sua forma lúdica e sua cadeia de reações.

seja, sem legitimidade social, como a pornografia, e que permanecem numa relação de fronteiras com os discursos permitidos na sociedade, neste caso, o ciberespaço permite uma “casa” para estes discursos.

⁸⁷ ÁVILA, Affonso. *O lúdico e as projeções do mundo barroco*. 2 ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1980, p. 37.



Figura 9. A imagem pretende representar a realidade dos jovens nas comunidades da web 2.0. European Media Arts Festival/2008, cujo tema foi *Young Identities - Global Youth*.

Ainda do lado do jogo e da linguagem, Max Bense afirmava sobre a Poesia Concreta, uma herdeira do barroco, que a poesia (vamos ampliar para a escrita no ciberespaço) deve voltar a sua “função orgânica” na sociedade, voltar a ter significado como linguagem que possui *denkgegenstanddenkspiel* (objeto contendo pensamento, mas se fazendo concreto através do jogo). Cabe a teoria se fazer entendida na linguagem e no jogo.

4.2. O LEITOR/ESCRITOR DO CIBERESPAÇO

O teórico de literatura, ao se deparar com milhares de hipertextos, de caráter mítico-literário, encontrados no ciberespaço, deve levar em conta as possibilidades destes textos. Pois, eles apresentam formas de expressão literária e possuem um significado social e cultural, principalmente no que pode explicar a leitura e a escrita e as relações pragmáticas, já que revelam o tipo de relação que leitores mantêm com textos e mídias. Desta forma, pode ainda perceber em que contexto estético ocorre esta reapropriação e qual a forma de realização crítica cognitiva são as bases formadoras destes escritos.

Uma vez que a teoria literária se torna também recepção de novas compreensões de escritura, podemos dizer que há uma redefinição no campo literário, as possibilidades e ferramentas sobre o “domínio” do texto se ampliam. Uma teoria estética do texto se reintegraria a uma estética da hipermídia – do hipertexto. Ainda que o hipertexto se coloque também como um texto em integrações com hipermídias diversas, sendo essencialmente uma

simultaneidade de semioses, muito de sua recepção semiótica modifica-se, trazendo a necessidade de um aparato de integração para os críticos em literatura.

Além disso, mesmo que o hipertexto não concorra com outras mídias, mas co-ocorra, devemos ainda verificar em que sentido o texto escrito “sai” do *movie*, do *cartoon*, do seriado de televisão, e se torna um texto reescrito por um leitor anônimo, ou melhor, um leitor que procura criar um *ethos* em função de sua relação com estes elementos.

Quando menciono o leitor romântico sempre tenho em mente que entre as características do romantismo estava a caracterização espiritual e física dos que o propagavam – ou não estariam próximos os atuais *emos*⁸⁸ e o mal do século? Este vínculo da época em consonância com um texto e a formação do *ethos* dos leitores é no ciberespaço um processo de grande narratividade de uma geração que, muitas vezes, é acusada de acrítica, mas que, de certa forma, tem nos seus atos as marcas de uma contracultura que surge e se define dentro do espaço virtual e em suas relações na Internet.

Há uma resistência em relacionar a idéia do aspecto de comunicação do texto literário e de imaginar uma estética numa “literatura do mass-media”, entretanto, as duas formas existem e já Max Bense⁸⁹ (teórico estético, lógico e semiótico) afirmava que a teoria estética é antecipada por um *fazer* estético, mas não por um *ser* estético.

Os leitores/escritores do ciberespaço só compreendem e apreendem sua estética na medida em que colocam o texto como um “fazer” particular e depois que recebem comentários dos que os leram. Pode-se dizer que são duas lógicas ou procedimentos diferentes de criação literária e que uma não anula a outra, já que é também sabido que os autores profissionalizados têm uma consciência definida ou em definição sobre o objeto/texto literário e que sua relação com a “tradição” os libera de certas justificativas do fazer estético.

Bense ainda relaciona a idéia de práxis do texto, que se encontra em Walter Benjamin e Ludwic Wittgenstein, no que esta se integraria numa conceitualização mais abrangente da informação. Xavier (2007), a partir de Wittgenstein, retoma a idéia de jogos da linguagem, mas associada a uma perspectiva de sóciointeracionismo de construção do conhecimento nas relações hipermediáticas. Estes autores, entre estética, filosofia, pragmática, do passado e do presente, convergem na estruturação da linguagem, uma lógica de funcionalismo textual na

⁸⁸ Inseridos no que se chama cultura jovem, grupos como os Emos, os Cyberpunks, os Góticos, criam através do *ethos* grupal um cenário para suas narrativas dentro da sociedade. O caráter contestador está sempre presente: o choque com a geração paterna e com suas “leis” e modelos traz o aspecto de questionar o consumo e o modo de agir “padrão”. Os emos são consumistas que trazem toda a carga de tristeza e do vazio que isto oferece. Do visual até as ações, estão em consonância com a imagem que querem construir.

⁸⁹ BENSE, Max. *Programmierung des Schönen*: Allgemeine Texttheorie und Textästhetik. Agis-Verlag Baden-Baden und Krefeld, Germany, 1960.

dinâmica das relações sociais e culturais. Afinal, vemos que se a informação está na premissa do ato comunicativo, pois faz parte da prática relacional esta troca de “mensagens”, podemos admitir que o texto seja a matéria deste processo e que a interação no ciberespaço, como aponta Xavier, conjuga em mais de uma forma material a mensagem.

De certa forma, o jogo e a linguagem – não apenas o jogo da linguagem – definem bem estes leitores na “aura da informação” e os fazem leitores de uma “Era da Fantasia” e não membros do espetáculo. O espetáculo midiático e seu pretensão oposto a “alta cultura” são para estes leitores dois espelhos colocados um em frente ao outro, ou seja, o arcabouço infinito de imagens que podem ser escolhidas, redefinidas ou desprezadas. E, já que a moldura é o ciberespaço, tudo que ocorre no intervalo destes mundos se transforma em ato comunicativo e disperso pelos mundos imaginários. É no jogo que o mundo se reduz à imaginação: no jogo de xadrez entre a Rainha de Copas e Alice⁹⁰ as peças sempre correspondem à miniaturização do real.

A grande parte dos leitores do ciberespaço tem em mente esta forma redefinida de leitura e escritura, que se constitui da união de fragmentos de diversas mídias, e seu sentido de montagem se aproxima ao de Walter Benjamin, quando menciona o colecionador e o fetiche. A montagem em Benjamin se faz dos recortes de tudo o que possa oferecer uma informação associativa que cria um motivo para a narrativa, e já o ímpeto colecionador cuida numa postura de devoção de cada um dos objetos que integra o seu mundo, desperta a lembrança do seu estado de letargia e sempre carrega o consciente de “energia” informacional (Bense).

Desta forma, os autores que se “recarregam” na informação e assumem o fazer estético no ciberespaço, mantendo um vínculo, ainda que inconsciente, com a tradição, fazendo uma superabundância mítica narrativa. Esta abertura narrativa, devida a estrutura e a apropriação temática, oferece uma montagem. Na literatura, esta variação de temas também desloca o mito para o plano dos significantes. Isto equivale dizer que o intertexto é percebido pela inferência do leitor ao texto e a subjetividade transfigura o conteúdo, libertando, dos temas percebidos, os mitos pessoais.

⁹⁰ Lewis Carroll, além de escritor para crianças, foi um matemático e lógico na época vitoriana. Muitos chegam a dizer que o livro *Alice no País das Maravilhas* corresponde a um estudo de matemática da linguagem. Acredito que este era um período em que a lógica estava associada à idéia de jogo e que se tornava um caminho para entender os componentes da linguagem, já que esta não podia ser definida bem, nem como apenas lógica da fala e da gramática e nem como jogo do cotidiano, criado e reinventado pelos falantes. Temos historicamente dois momentos de começo de séculos (sec. XX e sec. XXI) e duas fronteiras entre o domínio técnico e o domínio do imaginário. As referências à Alice são claras em Matrix, quando mandam que Neo “siga o coelho branco”.

A crítica não parece inclinada nem ao menos a seguir o “ponto de vista” ou “mitos pessoais” dos leitores, como escritores ou receptores dos textos literários no ciberespaço. Entretanto, ocorre um desequilíbrio entre “mitos pessoais” e sistema tradicional de literatura que revela uma tensão que a Teoria Crítica não poderia ignorar na fundamentação de um novo espaço de tensões também estéticas. Este desequilíbrio se estabelece pela produção dos leitores que multiplicam os textos lidos e submergem no seu mundo virtual ao ponto de trazerem o imaginado para o real.⁹¹ Neste contexto, é preciso aprender a receber o leitor em suas diferenças e semelhanças que se confundem com a relação obra/cultura. Ao contrário do que comumente é dito o leitor não precisa ser “especializado” para receber qualquer obra, todo texto ainda é um monte de palavras até que se faça a “montagem” e se crie o vínculo do “desejo”.

Quadro 1. *Fanfic* do filme *Matrix: O outro escolhido*

<p>Nome <i>O Outro Escolhido</i> Autor Newtonrocha Gênero: adventure/angst</p>
<p>A sala era perfeita. O mármore branco do chão combinava de maneira fria e matemática com as paredes de metal espelhado. No fundo da sala, um enorme retângulo negro ocupava quase toda a parede. No centro da sala, uma gigantesca mesa de metal cinza, rodeadas de cadeiras forradas com couro. Couro sintético, é claro.</p> <p>Marc Hauser observava a sala, pensando em como a limpeza e a esterilidade do ambiente combinava com os Agentes que estavam presentes. Nenhum nome lhe foi dado, nenhuma pergunta feita, eles apenas o colocaram em um carro governamental e o levaram para este lugar. Se isso tivesse acontecido há poucas horas antes, se tivesse acontecido enquanto ele ainda estava na ignorância da sua verdadeira realidade, Hauser estaria desesperado nesse momento. Mas não era isso que acontecia. Estes seres eram programas sentientes, inteligências artificiais geradas e supridas pela Matrix. Hauser não podia conter a sua admiração pela perfeição matemática exibida pelos Agentes. "Consciências livres da carne", pensava o obeso hacker.</p>

Fonte:FanfictionNet (2008)

Quanto à fantasia, que está presente em cada um destes meios narrativos, torna-se necessário definir, ou redefinir, as relações entre mito e *ethos* no que assumem uma dimensão amplamente negociável nas hipermídias atuais. A noção de fantasia parece totalmente deformada e sua positividade parece residir apenas no fato de que deve manter-se longe do real, enfatizando uma reação daqueles que não vivem sem a idéia do “real”, contrária aos que não vivem sem o efeito da “fantasia”: os extremos se chocam.

⁹¹ N. da A. Um exemplo de emergência do mito pessoal no real são os *cosplays* (que fazem parte do *fandom*). O *cosplay* é caracterização e *performance*, que reflete o texto na pessoa, ou seja, os participantes (artistas) se produzem como os personagens favoritos de livros, animes, filmes.

4.3. DO LEITOR INDIVIDUAL AO LEITOR DO *FANDOM*

Ora, grande parte da leitura em suporte hipermidiático não se difere tanto assim da leitura comum no suporte livro. A mudança é que nem toda leitura ocorre com bases na individualidade, geralmente, se inicia para exceder o limite de “uma” leitura para compartilhar “minha” leitura com tantas quanto possíveis. Se o processo não é novo, é, ao menos, muito mais abrangente e imediato. E à medida que quero dizer o que li e como, preciso escrever um texto que exercite minha compreensão.

Este leitor que precisa ser recebido e bem recepcionado pela crítica literária é um leitor também “emissivo”, quando se compreende que sua relação com o texto se externaliza nas suas práticas sócio-culturais e nas suas manifestações comportamentais. A narrativa em sua conjunção mito/*ethos* se extravasa do suporte textual, integrado ao ciberespaço, e se coloca como “presença poderosa” para responder os “e daí?” que surgem nas interações destes leitores/narradores.

Já falei da função do mito e do *ethos* para a condição de experiência narrativa destes leitores, mas posso reforçar esta noção. Cada época, cada período em espiral escolhe suas estruturas de apresentação. Quando falo de “Era da Fantasia” isso enfatiza que toda uma forma mítica é escolhida e tomada como representação destas questões,⁹² e isolar totalmente estes elementos é não ter a “visão de pássaro” que mencionei no início deste trabalho, principalmente sabendo que, ao contrário da *Rua de Mão Única* de Benjamin, a literatura, ou melhor, a narrativa que ela implica, sendo, além de outras coisas, manifestação da fantasia temporalizada e espacializada, é via dupla, em que persiste a condição de cruzamento de referências, ou seja, não há um limite entre Literatura e ações literárias (narrativas) que estão no domínio de todos e em todos os meios reprodutivos (técnicos).

O leitor como inventor/criador no ciberespaço é anônimo, já que todos passam a dominar e compartilhar o ato inventivo, mesmo que, como já vimos, seja a expressão de um personagem. É interessante que o vínculo personagem/ídolo de cinema tenha se estreitado tanto, e que, apesar deste fator ser uma recorrência no imaginário sócio-cultural, esta recepção tenha se acentuado com veremos adiante.

Assim, todos os leitores no ciberespaço formam um corpo de inventores à espera de uma “figura” que ponha seus membros em movimento, ou seja, que faça a convergência para

⁹² Mais uma vez o exemplo do romantismo re-apropriado, fugindo ao meio livro, mas vinculado com o literário, podemos observar na banda finlandesa *Sturm und Drang*, que ao seu modo procura resgatar e criar pontos em comum com o movimento alemão.

o centro de novas narrativas. Mas, para o leitor nesta condição de autor e inventor em meio a um grupo o aparecimento desta “figura” é relativo ao seu anseio e, por isso, aparecem muitos entre eles, basta que alguma delas fortaleça sua “visão de mundo” e se posicione com argumentos convincentes sobre uma história que terá adeptos, embora estas adesões sejam rápidas encenações do *ethos* de cada participante.

Como vemos, este leitor só existe em conjunto ou, se preferirmos, como jogadores entre/textos. Por isso, afastaremos estes leitores do domínio do *logos* de uma lógica pela palavra e o aproximamos do domínio comunicativo. É um erro pensar que estes leitores investem apenas no criticado “conteudismo” do texto, pois, para convencerem e para fortalecerem aquilo que acreditam *estar* no texto, eles se utilizam de todos os instrumentos discursivos para convencimento e atração do outro ao seu ponto de vista. E como adaptam esta posição sobre o texto na sua própria criação textual e literária acabam afirmando o que Maingueneau estabelece como *ethos* discursivo, sem vínculo direto entre autor e narrador.

Walter Benjamin enfatizava que a força da palavra estava no seu uso comunicativo - os lingüistas funcionalistas também perceberam esta competência verbal. E se nos detivermos nestas noções, verificaremos que a força de um texto está também na sua comunicabilidade e, assim, o número de respostas que o texto tiver tem um significado muito grande na sua perpetuação “natural” e prática. No campo literário esta idéia oscila, pois há momentos em que a obra de arte de grande recepção é bem aceita (D. Quixote e outros best-sellers agora clássicos) e há momentos de rejeição, todo o caos da literatura tem que voltar à ordem da crítica literária.⁹³

Certamente, como as palavras dentro de um enunciado, a ordenação da linguagem é necessária, mesmo que a ordem ocorra mais produtivamente quando se estabelece o equilíbrio numa relação de construção de sentidos. Um texto literário nem sempre prefere ser “econômico” em formações de sentidos, por isso o sistema literário precisa de sua gramática crítica, sem os exageros de filólogos e de estudiosos como Max Bense que propunha uma “gramática estética”. E, como já dizia Brecht (1982) no seu poema *Galileu*, tudo na hierarquia e produção gravita sobre uma ordem: o *fandom* literário surge para ordenar o universo textual e mítico narrativo do leitor.

⁹³ A ação ordenadora da crítica não é aqui desconsiderada, apenas questionada. Como qualquer ciência humana, é preciso estabelecer uma relação com o objeto de estudo, e os textos literários são objetos evasivos por natureza. A objetividade e a subjetividade, em excesso, os tornam mais virtuais que uma página no ciberespaço.

3ª Parte

5. FANDOM: O NOVO SISTEMA LITERÁRIO DIGITAL

Por outro lado, pensamos que a nossa maneira de ver não terá a generalidade que pretendemos que tenha se apenas for verdadeira para um dos casos. Mas o modelo deveria ser claramente apresentado enquanto tal, de modo a caracterizar a discussão na sua globalidade e a determinar a sua forma. Isto faz dele o ponto focal e, assim, a sua validade geral dependerá mais do facto de determinar a forma da discussão do que da afirmação de que tudo o que é apenas verdadeiro relativamente a ele será também atribuído a todas as coisas que estão a ser discutidas.

L. Wittgenstein.

A criação de um modelo se apresenta mais ou menos como na citação de Wittgenstein acima. O novo modelo oferece uma instrumentação; uma forma de abarcar e perceber um objeto de investigação que já não pode mais ser amparada apenas pelos paradigmas e representações anteriores. É ainda uma atualização do conceito em uso.

Neste trabalho, o nosso leitor “total”⁹⁴ já transitou, dentro e além do ciberespaço, por diversos paradigmas: o barroco, o romântico, o virtual e por imposição da ordem dos sistemas a tudo isso na versão “reload” do pós-moderno. Se o leitor individualizado no mundo “real” choca-se com o cânon em sua sistematização institucionalizada, o leitor “coletivizado” do *fandom* estabelece uma harmonização com o cânon quando cria estratégias de leitura e escritura grupal no ciberespaço.

Este entrelaçamento de posturas de leitura é permitido pelos recursos e pelo ideal de apresentação e representação dos leitores. Desta forma, podemos ver como uma estrutura normativa, que foi fixada como constituição mimética desde a antiguidade é adaptada por uma estrutura que permite uma imensa liberdade formal. Nesta fase, o leitor já convertido completamente em autor abre mão da “obra única” e se vincula a uma “obra universal”, em que a interpretação – destacada da recepção – será uma das principais estratégias de escritura. Pois, o desenvolvimento destes gêneros surge com o leitor e a comunidade em que está inserido textualmente, isto é, o seu texto precisa se converter em “produto” argumentativo, inserindo-se assim nas perspectivas de vários outros leitores. Neste sentido, a interpretação procura na adaptação estética um modelo a que se vincular.

⁹⁴ No contexto deste trabalho, estou denominando leitor “total” aquele que se torna o avatar de uma narrativa escolhida. Além disso, é um leitor que assume multifunções no campo literário. É interessante notar que os próprios leitores não percebem a sua “presença” como leitores, pois muitos ainda concebem a leitura como aquela que precisa de um livro. Neste caso, são leitores que ainda não perceberam que suas interpretações e atuações, com base em textos escritos ou não, são formas de leituras.

Os estudos que envolvem as mídias e que têm mais de um século não correspondem de forma alguma ao conceito de modernidade, vem se mantendo como formas de “paradoxos da modernidade” e que se veiculam como uma hipótese *ad hoc* que mantém a generalidade, que por si destrói os arcabouços do Moderno. É um disparate metodológico da mesmice, pois a relação com os instrumentos técnicos na atualidade é totalmente diferente e implica uma mentalidade histórica com características particulares à qualquer época anterior. Para este modelo também não vou utilizar o termo pós-moderno⁹⁵ devido às divergências conceituais decorrentes do seu uso.

Nesta indefinição de nomenclatura e referências conceituais surgem denominações “livres”, como o termo *webcismo*⁹⁶ que já vem sendo mencionado por uma geração de escritores na web. Talvez, eles compreendam as possibilidades textuais e literárias produzidas no ambiente virtual como relacionadas a um novo movimento literário em época de globalização e Internet. O uso do ciberespaço e de suas ferramentas são formas de atualização tecnológica que fomentam uma ruptura com os movimentos precedentes, pois oferecem formas que o diferenciam do movimento literário moderno – o Modernismo, do século XX.

Entretanto, os textos do *fandom* não se colocam como um novo movimento literário, mas num movimento de recepção e leitura do texto já existente. Além de que são feitos para a leitura de grupos pré-definidos, que são as comunidades que “circulam” em torno de uma obra, de um filme, de um seriado. Desta forma, o *fandom* se coloca como movimento de representação e compreensão textuais, mantendo-se na “vanguarda” de um movimento global devido ao suporte técnico e virtual de leitores que buscam legitimação de seus textos e entre uma tradição ao texto (impressos e mídias) já legitimado ou em processo de legitimação.

Termos como *webcismo* e *fandom*, por enquanto, fazem parte dos recursos inventivos dos que buscam criar, através de uma palavra, uma atualização significativa, que carregue todas estas noções: pós-modernidade, sociomédia, tecnocracia e público de fãs/leitores convertidos em escritores. Neste trabalho, o termo *fandom*⁹⁷ vem sendo utilizado como uma designação já reconhecida e normalmente empregada pelos leitores/autores no ciberespaço.

⁹⁵ O termo pós-moderno representa ou equivale a expansão dos Estudos Culturais, erroneamente vistos como culturalistas ou de minorias. Os Estudos Culturais em literatura tem um papel herdado pela Teoria Crítica, apesar das diferenças, mas se mantém o olhar de “recorte” que apreciava Benjamin: a pesquisa das partes no todo e sua relação com a totalidade da cultura e sintonia com as referências históricas.

⁹⁶ Disponível em http://www.jornalexpress.com.br/noticias/detalhes.php?id_jornal=7070&idnoticia_=1506. Acessado em outubro/2008.

⁹⁷ Não vou fazer aqui um apanhado de hipóteses para descobrir a origem do termo *fandom*, pois minha leitura tem sido sempre sobre a forma anônima em que este termo é recebido, aceito e compartilhado pelos seus participantes. Entretanto, para caráter formal, coloco sua iniciação com a cristalização dos fãs no ciberespaço, nos meados dos anos 90.

O conceito curva barroca defendida por Deleuze, que faz a idéia de centro se divergir na idéia de “pontos de vistas”, pode oferecer elementos à discussão sobre o *fandom*. Uma curvatura no sistema literário e um agrupamento de “pontos de vistas” que se estendem do centro para fora e depois se inclinam mais uma vez para a centralidade em que o sistema, como sistema geocêntrico, só pelo impulso da ciência e da técnica pode ser revisto. Esta revisão não ocorre na propriedade apenas de integração ao sistema, mas na sua conjuntura definidora em totalidade, ou seja, como num sistema que se faz por autor, obra, leitor, crítico, instituição literária e de mercado, precisa receber este fenômeno que não se situa em nenhuma das definições acima e, ao mesmo tempo, carrega todas as características de um sistema dentro de um sistema. Um exemplo da organização sistêmica do *fandom* segue abaixo

Indeed, this is one of the major distinctions between "fan" readings and academic ones. Fandoms are characterized by the tendency to discuss the fictive universe as if it is a real place, existing independently not only of the author's intent, but even of the canonical text itself.⁹⁸

O fórum de discussões *Overanalyzing The Text* funciona como uma ambiente para críticas de textos do *fandom*, geralmente fanfics, mas também questões sobre autoria e cânon (todos os livros re-apropriados) pela leitura e fazer escrito dos fãs. Na citação, o tema proposto foi *Authorial Intent, Fan Readings and "Canon"*. O participante debate sobre a diferença da leitura acadêmica e a leitura do fã, que vê no livro um “lugar real” que existe independente da intenção do autor.

O *fandom* pode ser visto como produtor de textos de “essência” literária. O *fandom* literário, entretanto, teria seu elo mais firme ou mais visível com obras literárias dos mais variados gêneros, inclusive textos midiáticos como seriados de TV, desenhos, filmes e games. Nesta condição, o *fandom* é um dos maiores configuradores do texto que podemos observar, já que ele faz convergir os gêneros uns nos outros e através das multimídias muda a forma dos textos lidos. Mas, *fandom* não é algo abstrato e nem uma máquina de escalonamento, é a ação dos leitores fãs de textos literários, cultura de massa e mídias/hipermídias. Como um único corpo, estes leitores se integram no homônimo *fandom*: um corpo textual que tem sua visibilidade no ciberespaço, mas que tem forma ativa também no espaço “real”.

⁹⁸ “Na verdade, esta é uma das principais distinções entre o “fã” de leituras e o acadêmico. Os fãs são caracterizadas por uma tendência para discutir o universo fictício como se fosse um verdadeiro lugar, já existente, independente da intenção do autor, até mesmo do próprio texto canônico”. *Overanalyzing the text*, 2002/2003 <http://skelkins.com/hp/canonical_plausibility_and_reading_practice/>.

Este novo leitor, imbuído da sua *performance* narrativa também pode ser considerado parte do sistema *fandom*: salvaguardando a individualidade de seus participantes em suas interpretações textuais e correspondendo a uma nova realidade do e para o texto – o leitor é o texto (*cosplay*). A idéia de um leitor individual e de uma interpretação particular deve ser questionada, pois os textos pertencem a todos e não admitam identidades absolutas. Em outras palavras, o grupo mantém o texto como a “regra” mais importante, que todos devem seguir.

O texto compartilhado é a narrativa que mantém sua vida ou essência apenas quando comentada e mediada pelos membros do *fandom*. Certamente, sempre houve leitores em práticas textuais distintas, mas este leitor se apropria do suporte técnico do ciberespaço e da interação na Internet, para agir com evidência sobre outros textos e formar, assim, uma reação em cadeia que afeta de muitas formas o sistema literário. As mudanças podem não ser percebidas ainda onde os redimensionamentos ocorrem de maneira mais lenta dentro do processo histórico, como a academia literária, ou para aqueles que querem preservar (contrariando todo elemento externo) uma concepção unívoca das obras literárias.

Esta nova produtividade textual tem dinamizado diferentes mídias a um novo posicionamento na construção e atualização de seus textos. Procurando se adaptar ou se apropriar do *ethos* e do mito destes grupos textuais do ciberespaço, a confecção de uma linguagem apropriada aos ambientes hipermidiáticos e interativos tem servido a uma nova postura, de marketing e consumo, que busca mais na interpretação destes grupos do que da própria obra em si. Pois, nesta Era de (Re)Apropriação, o livro ganhou um novo lugar na mentalidade de muitos: o livro (que sempre foi visto como objeto) e as idéias nele contidas se tornaram o brinquedo, como Benjamin já previa em suas reflexões.

Só o livro em sua dimensão lúdica como brinquedo e o texto como jogo poderia ter criado o *fandom* e sua intensa difusão no ciberespaço. E, antes que haja posicionamentos contrários ao meio (ciberespaço) que transforma o objeto (livro) que carrega a tradição e a cultura de uma sociedade - o canônico -, devemos observar a função mítica do texto e dos objetos que oferecem uma dinâmica que ocorre no momento da interpretação. Neste contexto, não há para o leitor qualquer “quebra” de uma perspectiva de valoração do objeto/livro: é neste livro e nesta técnica (hipertexto) de brincar, que temos um sistema literário que cabe todo nas páginas daquilo que o leitor tomou como possibilidades de textualização.

Uma das preocupações mais justas sobre esta forma de apropriação não vem, entretanto, do sistema literário, mais de um de seus aspectos menos citado, que é o aspecto econômico, já que isto implica na possibilidade ou não-possibilidade do acesso ao texto literário para todos. Pode parecer que um suporte técnico, como o computador e seus recursos,

torne ainda mais excluído o público e que aqueles que sempre estiveram distantes do objeto literário, como experiência, fiquem duplamente órfãos do que deveria ser parte de sua cultura.

A Internet e o *fandom* surgem como formas também utópicas desta idéia de converter o que era restrito em algo aberto e perpetuador. Por isso, não é difícil ver que quem surge como um adepto desta mudança, possível pelos textos digitais, sempre vê na disseminação das idéias e dos bens simbólicos o expoente principal para o uso dos recursos hipermidiáticos. O paradigma possibilitado pelo hipertexto (ver Xavier, 2000) parece inserido no discurso de autonomia, em que cada um tem a liberdade de fazer seu aprendizado e sua auto-reflexão crítica.

Apesar de entendermos que há em toda a sociedade uma renovação das formas de individualismo, é uma falácia dizer que o ciberespaço seria o responsável por este modo de viver e de compreender o mundo. E escolher um grupo e se afiliar a ele e/ou ler um livro à sua maneira seriam fatores de individualismo ou de interpretações extremas? Vemos que o direito à escolha e à autonomia tem um lado negativo e um positivo. No *fandom* a interpretação muitas vezes desarma o individualismo, já que quem leu o texto deve compartilhar o seu ponto de vista com outros que também esperam uma resposta. Além disso, estimula que se retome muitas vezes o texto, impedindo que a visão única permaneça. E mesmo que este ir ao texto já esteja impregnado do ponto de vista próprio, ele também terá traços dos pontos de vistas dos outros que fazem parte do grupo.

Interpretar é um dos componentes da leitura mais rico, pois carrega muito de objetividade e de subjetividade. A objetividade da interpretação é que se está diante de um “outro” ainda que seja um texto e fazer do texto um “eu” é um processo refinado de escrita. O *fandom* permite que este processo possa ser compartilhado, fazendo também do “eu” um “outro”. As mediações são feitas nos espaços de conjugação desta circulação de idéias como os fóruns, os blogs e chats, em que os leitores podem difundir suas idéias sobre o que leram e como pretendem reescrevê-las a partir dos pontos de vistas colocados e ampliados pelos membros destas comunidades. As respostas que aparecem nos comentários assemelham-se ainda mais as dobras barrocas deleuzianas, pois um assunto promove outro e assim uma justaposição de referências e textos que não fogem da idéia inicial, mas oferecem novas referências.

Com isto, temos uma noção do que é um *fandom*, sistema e modelo de leitura e escritura. Um acontecimento dentro de uma era da informação, em que o excesso de interpretações “vaza” do excesso de informação, e entram em contradição com a estreita via da “alta cultura” (da alta literatura) e a via ampla da “realidade virtual” que permite a

digitalização de obras literárias canônicas, best-sellers, quadrinhos, mangás. Junto a isso os recursos técnicos permitem a transformação constante do texto e da realidade lida. Convém informar que o *fandom* muitas vezes representa a primeira liberdade de expressão escrita de muitos jovens, sempre que foram obrigados, por uma interpretação convencional e escolar, a abrirem mão de suas próprias interpretações literárias.

Sobre esta questão das implicações que resultam das informações e dos processos de escrita e leitura atuais, Peter Burke (2002), historiador britânico, faz uma bem-humorada reflexão sobre a “explosão da informação” na época de Gutenberg e os aspectos negativos que surgiram como o questionamento à igreja e às autoridades por aqueles que tinham acesso a leitura. O autor ainda menciona como a produção intensa de livros repercutiu na sociedade, fazendo que muitos falassem de uma ordem do livro (*ordo livrorum*) e “bibliotecas sem paredes” ou que a “multiplicação dos livros” levaria a uma barbárie.⁹⁹

Segundo Burke, foi à época em que “o surgimento da história literária sugere que houve um deslocamento de objetivos: o mundo do livro estava se tornando um objeto de estudo em si mesmo mais do que um meio de entender o mundo em sua amplitude”.¹⁰⁰ O autor estava comparando a “réplica” atualizada na Internet e por isso citou Roger Chartier, e poderia ter citado Umberto Eco. Neste sentido, colocou ainda que a “leitura intensiva” deu lugar à “leitura extensiva” e se esta tem o ponto positivo de oferecer mudanças nos formatos do texto, dando novas formas de percepção ao leitor, tem como ponto negativo a criação da especialização, que impede um “conhecimento universal”.

Há, ainda, o redimensionamento da interpretação. Santos¹⁰¹, num artigo sobre a recepção do livro na época medieval, descreveu as relações “mágico-evocativas” que eram construídas a partir de uma estética baseada na hermenêutica do texto religioso. Desta forma, o autor mostrou que houve um “deslocamento na função do livro”: a leitura comunitária passou a ser individual na época de Gutenberg (a mudança do Medieval para a época Moderna). O que vemos na atualidade é mais um deslocamento, pois a leitura individual “volta” a ser comunitária (na época da Internet).

Outra coisa que chama atenção no artigo é que, na época do “surgimento” do livro, a população era de maioria analfabeta. Até certo ponto, isso coincide com as noções de “analfabetos digitais” da atualidade e do alto índice de “analfabetos funcionais”, que são

⁹⁹ BURKER, Peter. Problemas causados por Gutenberg: a explosão da informação nos primórdios da Europa Moderna. Trad. Almiro Piseta. *Revista Estudos Avançados*, n.44.v.16 jan/abril. USP, São Paulo, 2002.

¹⁰⁰ *Ibidem*.

¹⁰¹ SANTOS, Pedro Paulo Alves. Significados Mágico-Evocativos na Concepção do Livro. *Estética e Teologia do Imaginário Medieval. Revista Gláuks*. V.7. n.1, 2007, pp. 66-88.

testemunhos terríveis que comprovam o desnível entre produção textual e leitura, mas que podem demonstrar por que o contato “mágico-evocativo” e as interpretações mediadas pela comunidade virtual são tão bem aceitas na relação com o livro e com o texto.

Voltando ao processo de leitura extensiva, o leitor também amplia as suas posições e pode ser, além de leitor de texto, um fã de textos. Esta perspectiva é usada pelos que estudam o fenômeno dos fãs na cultura contemporânea, como Henry Jenkins.¹⁰² O autor, que une Estudos Culturais e Estudos de Gêneros, criou um blog para debater as questões relacionadas às comunidades de fãs, principalmente das séries de TV norte-americanas.



Figura 10. The Official Webblog of Henry Jenkins (Jenkins é diretor do Comparative Media Studies Massachusetts Institute of Technology. (No blog, o autor discute estudos culturais, mídias, cultura infanto-juvenil).

A *Fan Culture* é discutida justamente neste processo de propagação pela Internet e como uma dinâmica das “subculturas”. Para os que estudam este movimento, não podemos nos firmar nos binômios que definem: "Culture Industry = Badness X Some 'resistant' fan activities = Goodness¹⁰³". Para os autores que discutem e comentam neste blog, fica claro que o *fandom* faz parte dos estudos de novas mídias, não podendo ser simplesmente associado com a Cultura Popular e a Cultura de Massa.

O que podemos ver é que o *fandom*, como objeto e ambiente (devido as suas comunidades e subcomunidades) de estudo tem repercussão em diversas áreas pelo seu caráter comunicativo e interacional/interativo. Um dos aspectos interessantes é que sua

¹⁰² Confessions of an Aca-Fan. The Official Webblog of Henry Jenkins. (23/08/2007).

¹⁰³ “Indústria Cultural = Maldade X Alguns fãs de atividade resistentes = Bondade”.

constituição no ciberespaço são dinâmicas que podem ser verificadas em suas práticas. Muitos pesquisadores, como Jenkins, participam destas comunidades e entendem as motivações de seus participantes.¹⁰⁴

Se a idéia do conhecimento universal, que ironicamente se perde com toda globalização, torna-se impossível, a idéia de compartilhar do menos conhecido é um dos atrativos no *fandom*, e uma forma que os fãs (já que neste meio nem todos são leitores de livros) encontraram de criar uma própria “biblioteca sem paredes”. E mesmo para os não-leitores de livros existe sempre a possibilidade de criação de um texto: os que se negam a fazer a leitura de uma determinada obra, acabam lendo a obra como outro texto apresentado na comunidade em que está inserido.

5.1. O RECONHECIMENTO DO TEXTO LITERÁRIO NO CIBERESPAÇO

Na Internet são conhecidos dois grupos de escritores: os que não buscam qualquer reconhecimento e querem apenas o “Ah, Um Soneto...” de Fernando Pessoa (Álvares de Campos) e se felicitam quando recebem um comentário de um amigo; e os que vêm na Internet uma oportunidade de divulgarem até mesmos seus “livretos” impressos em casa. Neste último caso, uma editora interessada e uma resenha crítica já soam melhores que o comentário. Estes textos, em sua grande maioria ignorados, que às vezes nem duram no arquivo ou ficam perdido em algum blog desativado, poderiam entrar no Catálogo dos catálogos que Burke menciona ou nas bibliotecas borgianas. É a era virtual, dos *ghost-writers* e dos textos de fantasmagoria que parecem nunca terem existido: apenas viveram para o seu autor. Então cabe ao autor que viveu o seu texto escrito, se lhe for perguntado como reconhecer um texto literário, responder: “eu reconheço o que escrevi”.

Quadro 2 – Fanfic de Sherlock Holmes: Qual o motivo da morte de Sherlock Holmes?

<p><i>Qual o motivo da morte de Sherlock Holmes?</i> Autoria: Mariexinha (14 anos). Gênero: aventura/humor.</p>
<p>Arthur não acreditava mais em tudo que estava acontecendo em seu mundo obscuro. Subitamente, algo em sua cabeça se desenvolveu, controlando-o por inteiro: livrar-se para sempre de Sherlock Holmes. Desde 1891, já pensara a respeito da morte de seu personagem, alegando que o mesmo afastava-o de coisas mais sérias. Mas agora, a idéia que antes era apenas voltado a si, seria compartilhada por todos os leitores assíduos de Sherlock.</p> <p>- Isso! Morra Sherlock Holmes! – Dizia freneticamente Arthur, repetindo a toda hora. Sentou-se novamente</p>

¹⁰⁴ Em Miranda (2008), pode-se verificar como ocorre parte desta dinâmica: muito do que foi comentado e revelado sobre os desejos dos leitores para possíveis finais na série Harry Potter foi transformado em textos (fanfics); imagens (fanarts); vídeos (fanvídeos) e até canções (fanhits).

na desconfortável cadeira, que seria testemunha da morte precisa do personagem, começando a escrever o conto decisivo. “Que fim faremos a ti, Sherlock?” Refletiu Arthur. Logo, decidiu o palco para o encontro fatal entre Holmes e o Professor Moriarty, seu maior rival: as cataratas Reichenbach, na Suíça.

Após horas escrevendo o grande fim, Arthur terminou a história. A morte foi redigida.

- Ele morreu! Que peso saiu de meus ombros! – Disse Arthur, vitorioso, como se houvesse ganho uma longa batalha com Sherlock Holmes.

Após grande empolgação, Arthur tirou o papel da máquina e deixou ao lado. Depois, tornou a se arrumar para tirar um belo cochilo, sossegadamente. O assassinato de Sherlock Holmes foi um plano perfeito. Ninguém mais ouviria o nome do personagem na vida.

Fonte: FanfictionNet (2008) - A crítica do leitor/autor se deve ao criador do personagem tê-lo feito retomar a vida à pedido dos fãs (sec. XIX), tornando, assim, o personagem maior que o seu autor.

Como o *fandom* se utiliza de textos previamente escritos, muitas vezes, ocorre o que uma das autoras do *Overanalyzing the Text* coloca como “my own idiosyncratic reading practice, it is also a writing problem¹⁰⁵”, e complementa:

Where it does become a problem for me, though, are the few places where I find myself running into a conflict between how the writing itself led me to visualize a scene while reading, and how I feel almost certain the author meant for me to visualize the scene.¹⁰⁶

Estas questões da “idiossincrasia de leitura” e “problema de escritura” só preocupam a autora por sua consciência de que para reconstruir um texto, depois da leitura, ela fica entre o que “realmente” o escritor quis dizer e sua própria interpretação: a sua preocupação central é que, para compor um texto sobre outro, faz-se necessário chegar a uma imagem mais próxima do que o autor escreveu, pois esta leitura “correta” garante também certa legitimidade ao novo texto produzido.

De qualquer forma, a intenção aqui não é discutir, nem analisar estes textos literários no ciberespaço, mas problematizar a sua existência e a sua “infiltração” e refutação na relação entre a obra literária e o “espírito da técnica”. Observo que estes textos não produzem uma “redução” da obra literária, mas a sua ampliação, seja no domínio interpretativo, seja no domínio da escritura.

O reconhecimento destes textos como processo verificável na sociomédia, como um texto legítimo e aceito socialmente que se estabelece pelos recursos hipermediáticos, parece entrar em conflito com o plano do valor. Mas, como categorizar uma valoração a um texto cuja natureza é subversiva? Uma subversão que nem sequer é desejada pelos seus autores,

¹⁰⁵ “Minha própria prática idiossincrásica de leitura, é também um problema de escrita.”

¹⁰⁶ “Quando ela se torna um problema para mim, porém, são poucos os lugares onde me encontro em um conflito entre a forma como a escrita em si levou-me a visualizar uma cena durante a leitura, e como eu sinto que quase acerto o significado que o autor quis me dar para eu visualizar a cena”.

mas que se estabelece pela inversão da ordem, tornando do texto “reprodução” tão importante socialmente quanto à obra literária.

Esta importância social não se interessa em desmontar o privilégio e a importância cultural das obras já aceitas e as que ainda serão relidas e re-valorizadas no processo crítico e receptivo, mas acaba por revelar que o processo existe e que ele é o responsável pela verificação e entendimento desta “ordem” textual. O reconhecimento da obra literária também se alimenta de um reconhecimento institucional, fazendo com que obras que possuem apenas o reconhecimento social nem sempre entrem no processo de avaliação e valoração. Se entendermos a palavra “reconhecer” como uma razão impregnada de identificação (afetividade), podemos deixar de lado estes textos que materializam o plano da subjetividade de quem lê, relê, escreve e reescreve, critica, investiga, comenta, distribui: isto é o sistema do *fandom*, construindo o seu próprio processo.

5.2. *FANDOM*: A ORGANIZAÇÃO DO SISTEMA

5.2.1. Definição: mas, o que é *fandom*?

Na introdução deste trabalho, considerei todas as perspectivas que convergem para definir o *fandom* como forma de apropriação recente da literatura pelos públicos da Internet, abrindo para o crítico literário contemporâneo um campo de estudos heterogêneo. O *fandom* oferece um espaço rico para a observação dos processos de recepção e de recriação textual (incluindo a “leitura” produtiva também nos campos iconográfico e musical) que foram proporcionados pelo ciberespaço.

No campo que nos interessa, o literário, o *fandom* mostra como a recepção da literatura, (re)apropriada pelos usuários em contexto hipermidático, vem permitindo uma atualização do sistema literário, com a renovação das atividades tradicionais de leitura e escrita e com a formação de novos cânones. Constituídos por obras clássicas e modernas, eruditas e populares, esses cânones parecem se compor obedecendo tanto a critérios antigos quanto a demandas contemporâneas, que incluem não só a capacidade de os textos eleitos responderem ou continuarem respondendo às interrogações da atualidade, como também as possibilidades que os próprios textos, clássicos ou não, oferecem ao exercício da interatividade, que parece ser a marca distintiva da leitura e da crítica no *fandom*.

Para efeito metodológico, considero o *fandom* um sistema virtual e digital que inclui diversas manifestações no campo literário: desde a leitura até a crítica literária, numa

perspectiva inovadora na qual já não cabem as atitudes passivas da leitura e da crítica tradicional e acadêmica. Leitura e crítica, no *fandom*, são atividades essencialmente criativas, geradoras de novos produtos: sejam eles novos textos, fictícios, poéticos ou teóricos; e novas formas de crítica, construídas a partir de releituras plásticas, musicais ou de outra natureza (pequenos filmes, clipes ou jogos) que refletem, criticam ou recriam a partir da obra de origem.

O hiperleitor é, portanto, o elemento mais importante neste sistema, não obstante o próprio texto (reconhecidamente obra de um autor específico) jamais seja desmerecido. Ao contrário: parece ser valorizado e cultuado como o ponto de partida e de inspiração para novas criações. Daí o próprio nome do sistema – *fandom*: “domínio dos fãs”. *Fandoms* são, portanto, sistemas multimodais de leitura que se estabelecem em torno de uma obra literária eleita, por diversas razões, como valor de culto e valor de exposição. No *fandom*, a obra é cultuada em si e por sua potencialidade de oferecer material à exposição. Por sua capacidade de enfrentar a reciclagem sem se desfazer. Por sua resistência à desleitura e à desconstrução crítica e criativa. Como diria Harold Bloom (1991), pelo seu poder de precursividade.

O leitor/fã/escritor no *fandom* – campo de investigações instigante e ainda completamente inexplorado – parece ser, basicamente, o público jovem, não especialista em literatura, mas com suficiente formação escolar para ler e selecionar obras segundo critérios próprios, partilhados por comunidades que vão se definindo segundo as suas motivações e necessidades. Tais comunidades, que se constituem virtual e espontaneamente, não sofrem a tutela da academia nem da universidade, e não são, em geral, monitoradas pela escola nem por professores. Seus membros raramente são apenas leitores passivos, ou meros fãs de alguma obra. Comunidades de *fandoms* quase sempre incluem leitores que também escrevem e publicam extra-oficialmente, na Internet, a partir de ou sobre as obras de seus cânones. Nesse espaço, têm as suas produções lidas, criticadas e comentadas pelos seus pares ou por visitantes ocasionais.

5.2.2. Histórico: o processo construtivo

Acredito que, no processo de formação dos *fandoms*, surgiu, primeiramente, a necessidade de subjetivar o sistema literário oficial, criando representações distintas de textos e autores para o público distinto dos *fandoms*. Em seguida, houve a necessidade de sistematização, quando os leitores/fãs/escritores se depararam com o verdadeiro universo textual que estavam construindo no ciberespaço. Esta necessidade acabou formalizando e

formatando um sistema que não se encontra localizado, mas “espalhado” pelo espaço virtual e em diversas comunidades.¹⁰⁷

Com esta deslocalização, o *fandom* existe por uma convergência “imaginária” feita pelos seus integrantes. Isto quer dizer que é o sentimento de “fazer parte de” uma comunidade que gira em torno de um livro, o elemento que promove uma identificação entre textos, imagens, vídeos, mesmo que estes elementos não estejam localizados num mesmo lugar. Muitas vezes, é num fórum que os leitores reintegram estes elementos, fazendo links com diversos corpus narrativos que constituem, afinal, o *fandom*.

Esta característica do *fandom* – sua forma de integrar narrativas e gêneros, textos sempre atualizados pelos leitores – o transforma num sistema digital online, que assume todas as características do sistema literário, mas na perspectiva da recepção e de uma produção também construída sobre esta recepção. Se o sistema literário tradicional se constitui de obras (onde o texto é o elo entre autor e leitor), mercado (que medeia o autor/texto/leitores) e crítica acadêmica (que medeia o mercado e a sociedade); no *fandom*, apesar destas funções estarem menos definidas, podem ser verificadas e cada participante pode assumir todas estas funções.

Uma outra questão que deve ser levada em conta é a origem e a especificidade do *fandom*, pois tanto a palavra como a atividade participativa dos leitores/fãs em torno de uma obra é um fenômeno observado há muito tempo no sistema literário¹⁰⁸. Comunidades de leitores, fãs, críticos e cultores de obras literárias sempre existiram e estiveram na base da formação canônica oficial, dos textos a serem adotados nos manuais e nas escolas. A própria disciplina História da Literatura deve a esse movimento de admiração, valorização e estudo dos receptores de obras literárias a sua constituição.

Mas o *fandom* é um fenômeno típico da era da Internet e, como tal, traz contribuições próprias à reconfiguração da História Literária. Embora se espelhe nos sistemas já estabelecidos pelas instituições que determinam e avaliam, oficialmente, as produções literárias, o *fandom* se diferencia por se constituir num espaço democrático e aberto, alheio a questões de poder e de interesses que transcendam a própria literatura. Os participantes são

¹⁰⁷ Como no sistema literário, podemos notar que a noção de organização interna e formalização é sempre maior nos *fandoms* mais completos e complexos, que reúnem maior número de colaboradores, como os das séries *Harry Potter* e *O Senhor dos Anéis*. As comunidades que giram em torno destes *fandoms* constroem uma unidade que é feita pela reunião de textos, vídeos, desenhos, músicas, o que não ocorre num *fandom* que só possui fanfics, por exemplo.

¹⁰⁸ Neste caso, podemos destacar que alguns *fandoms* que existiam pré-hipermídia e que apenas passaram para o ciberespaço, como as comunidades da série de ficção científica *Star Trek*, possuem filiações bem menos flexíveis. A idéia de *fandom* que assumo aqui é a da criação espontânea, que vai sendo construída com o interesse momentâneo numa obra. Assim, é uma produção seguida imediatamente com a recepção: é a construção crítica que surgirá como novo texto, para ser mantida ou não.

anônimos ou se apresentam com pseudônimos e nomes fictícios. Não há critérios seletivos para a inclusão de um membro numa comunidade além de seu apreço pela obra cultuada, e sua vontade de comentá-la ou de partilhar as suas criações pessoais em torno dela. A admiração gratuita pelo texto parece ser, portanto, o principal critério para o estabelecimento de um *fandom*, um critério pouco científico e bastante criticado nos meios acadêmicos. Além disso, o *fandom* é um espaço que permite uma convergência de atividades e reconfigura gêneros literários e midiáticos, cultura jovem, cultura de entretenimento e contra-cultura, fazendo todas essas manifestações dialogarem produtivamente.

Se o nascimento da categoria do “autor” e da “literatura” como mercadoria resultaram das conquistas da era industrial, com o surgimento da imprensa e a expansão do público leitor e consumidor de informações e de lazer; a era digital permitiu a reconfiguração desse leitor em co-autor, crítico e criador. Para esse novo público, o anonimato não parece ser um problema, uma vez que o interesse maior é dar continuidade às obras lidas e compartilhá-las, além de ensaiar produções próprias. O espaço do *fandom* pode ser considerado, muitas vezes, o de um imenso laboratório criativo, acessível, acolhedor e constante. Neste sentido, a literatura afasta-se do universo do mercado – criação destinada à comercialização de idéias –, e aproxima-se do universo do seminário – germinação de idéias sem destino específico, que podem vir a se tornar textos e obras a serem partilhados gratuitamente.

Apesar da importância e da riqueza do processo literário que se cria em ambientes virtuais como o *fandom*, não se observa ainda o devido interesse por parte das instituições como a universidade e a escola pelo estudo desse fenômeno contemporâneo. As instituições, que lidam preponderantemente com o binômio autor-detentor de direitos/obra única-mercadoria, em torno do qual se organizam os cânones, tende a ignorar manifestações espontâneas como os *fandoms*, ou a enquadrar suas produções na categoria de meros pastiches. Mas, desde os anos 60, quando se tornou inegável o papel das mídias na produção cultural, questões como as da autoridade sobre as idéias e da originalidade das obras passaram a ser revistas, gerando grandes polêmicas até hoje não resolvidas.

O que se observa cada vez mais é que o texto literário impresso na página de papel já não é a única maneira de se estruturar uma narrativa, e que outros meios de comunicação vêm conquistando cada vez mais espaço no hábito de leitura do público jovem. A Internet possibilitou um novo momento nas relações entre público e técnica e afirmou a convergência de construções canônicas e não-canônicas, pois ampliou o espaço para negociações identitárias e estéticas. A disponibilidade de obras clássicas ou de best-sellers proporcionada pelo espaço de leitura virtual ampliou incomensuravelmente o público leitor, mas também o

universo dos escritores, aspirantes ou efetivos. Todos parecem se sentir criadores na atualidade.

Um dos aspectos mais importantes do *fandom* é o seu caráter formador não só de um público aficcionado e fiel para obras novas e inéditas, mas também para obras de cânones tradicionais, que vão assegurando sua permanência na História também através dessas comunidades. Nos seus prováveis dez anos de existência, os *fandoms* são responsáveis pela criação de toda uma geração de novos leitores com hábitos, expectativas e comportamentos diversos daqueles da era da imprensa. Trata-se de um fenômeno que, como já disse, demanda uma atenção urgente e específica, pela abrangência que atinge, por não estabelecer fronteiras e por reunir um número crescente de adeptos, considerando que se multiplicam em escala vertiginosa. Leitores de *fandoms* organizam-se em torno de cânones “pessoais”, indiferentes aos determinados pelos manuais das escolas. Incorporam textos clássicos, mas os desconstróem e reconstróem à exaustão. As formas de relacionamento com a literatura são diferentes e dinâmicas, e nascem da prática constante e entusiasmada da leitura e do debate livre e não monitorado sobre os textos.

Para este público de leitores e para muitos jovens¹⁰⁹, por exemplo, o fanfic (ficção do fã) tem tanta importância quanto um texto impresso. Muitos autores de fanfics já conseguem ter seus nomes reconhecidos nessas comunidades e suas obras servem de modelo e inspiração para outros leitores. Estes textos assumem, no *fandom*, uma dimensão de “clássico”, paralela às obras de autores renomados da literatura universal. No ciberespaço esta forma de interação se estabelece muito mais tranquilamente do que na geografia exterior, ou seja, no mundo “real”. O diálogo se estabelece não porque não exista mais a hierarquia, mas porque a noção do jogo, e até mesmo do lúdico, permite a coparticipação no texto.

Neste contexto de receptividade com auto-aprendizagem, o *fandom* serve não apenas para fomentar a leitura e a escritura como práticas habituais e estimulantes, mas, também, como medida para se verificar quais as obras clássicas que permanecem no sistema dos leitores/fãs/autores; ou seja, quais as obras que ainda gozam de prestígio junto ao público do ciberespaço e servem para a reapropriação no sistema *fandom*, embora devamos levar em conta que o meio divulgador dos fãs é o próprio *fandom*, o que gera uma circulação de certos livros e de certas leituras. Entretanto, ainda estamos diante de um sistema espontâneo de

¹⁰⁹ O público e os membros dos *fandoms* são de jovens (entre 15 e 30 anos), mas é um público que muitas vezes “envelhece” dentro de sua comunidade de *fandom*. Além de que um público cada vez mais jovem (como podemos conferir em diversos fóruns) tem ganhado espaço. Muitas vezes, estas gerações do *fandom* se misturam, e podemos observar as trocas de experiências de leituras e escritas e, até mesmo, do manejo com as novas técnicas disponíveis no ciberespaço.

leituras e escrituras, que tem a peculiaridade de mostrar o domínio de uma geração de jovens leitores num *locus* (ciberespaço) em que muitos consideram uma “pátria”.

5.2.3. O *fandom* como sistema: elementos de formação e de reprodução

Como um sistema espontâneo e aberto localizado no ciberespaço, o *fandom* comporta uma série de elementos que convergem em torno de uma obra já escolhida pelo público que integra uma determinada comunidade. Já vimos que este leitor antecipa a escolha de uma comunidade, levando em conta principalmente a empatia com a obra ou com um personagem, ou até mesmo com o autor/ídolo.

A partir desta escolha, o leitor/fã decidirá que tipo relação irá manter dentro da comunidade e qual será a sua participação. Alguns preferem apenas manter uma relação através dos *fóruns*, comentando e debatendo os temas que mais lhes interessam sobre o livro e sobre as leituras paralelas que vão surgindo. Outra etapa mais comum é a escrita de *fanficção*, pois mesmo os leitores que não se consideram “aptos” para a escrita assumem o risco de inserir alguma modificação subjetiva no texto lido. E, ainda, o leitor resolve desenhar ou produzir um vídeo. Estas estratégias de leitura/crítica/criação revelam tanto a afinidade desses leitores com o texto como com os elementos da técnica no espaço virtual, surgindo assim as *fanarts* e os *fanvídeos*. Para os leitores que dominam uma segunda língua, o trabalho para sua comunidade pode ser a tradução e a disponibilização de material traduzido online, no caso de *fandoms* criados em comunidades de várias procedências linguísticas.

Esses gêneros, por assim dizer, são produzidos exclusivamente para o espaço virtual. Mas como já vimos, o *fandom* pode adquirir um caráter performático e buscar o espaço real para suas representações do texto. Os encontros de *cosplay* e os *festivais* em que bandas se organizam em torno de uma obra e criam músicas para os personagens e as histórias lidas (*fanhits*) são, em sua maioria, gravados e disponibilizados nas comunidades ou em arquivos para vídeos como o *youtube* e o *dailymotion*. Esta disponibilização imediata permite que fãs em várias partes do mundo também “participem” destes eventos. É um processo de inclusão espontânea, pois o que conta para as comunidades de *fandom* é a quantidade de membros, que amplia a participação pública em torno da obra e aumenta a quantidade de textos (no sentido amplo do termo) produzidos no *fandom*. Veremos como os gêneros do *fandom* estão se sofisticando e ganhando espaço dentro e fora do ciberespaço.

5.2.4. Características dos gêneros do *fandom*

Antes da definição e exemplificação destes gêneros é preciso lembrar que estamos falando de elementos textuais que convergem e divergem entre o real e o virtual, naquele movimento “dentro/fora” que foi mencionado no capítulo do espaço. E que estes gêneros não são “puros”, mas permitem a agregação de vários elementos de cooperação e de participação, englobando funções diversas numa mesma definição (Apêndice – A). Por exemplo, embora a *fanficção* tenha como objetivo primeiro a recriação ficcional de um texto de origem, pode incluir também a atividade dos revisores dos textos produzidos, os *betareaders*, e a dos tradutores, quando necessário.

5.2.4.1. *Fanfics*

A *fanficção* é certamente a mais visível manifestação no *fandom*, que permite a verificação mais imediata do fenômeno da recepção na atualidade. Uma recepção midiática e multimodal que enxerga na obra, sobretudo, a abertura para novas leituras, para o desmembramento de novos textos. Ler uma obra torna-se equivalente a pensar produtivamente sobre ela, questionando-a e recriando-a. Um exemplo recente ocorreu com o seriado *Capitu*, em que a emissora de televisão Rede Globo “desmembrou” a obra *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, e disponibilizou na Internet os mil trechos para que os internautas produzissem vídeos a fim de homenagear o centenário da morte do autor. Trata-se de um exemplo de um *fandom induzido*, que revela que a potencialidade e a força desse fenômeno virtual já estão sendo apropriadas pelos meios de comunicação. Embora aqui não haja escolha pessoal do leitor, certamente os idealizadores da série contavam com a espontaneidade criativa desses usuários.

< Update! or Die WTF? >

Capitu, os Mil Casmurros e a TV Globo na Web

por *Alexandre Inagaki* em 22 de Novembro de 2008 às 7:23 pm

Update!

Assine esses updates

Share

Keywords:
TV & Séries, Sites

O romance *Dom Casmurro*, uma das muitas obras-primas de Machado de Assis, vem despertando paixões, discussões e polêmicas desde a publicação de sua primeira edição, em 1899. Dentre tantos motivos, por ter legado a fascinante figura de Capitu, a personagem dos "olhos de resaca" que recentemente motivou a publicação de um livro, *Quem é Capitu*, composto por ensaios, crônicas e contos escritos por nomes como Millôr Fernandes, Lygia Fagundes Telles e Luis Fernando Veríssimo instigados pela dúvida mais conhecida da literatura brasileira: houve ou não a traição a Bentinho?

Luiz Fernando Carvalho, diretor da minissérie *Capitu*, que será exibida de 9 a 13 de dezembro na rede Globo, também é autor de um dos textos desse livro, publicado pela editora Nova Fronteira. E, a fim de divulgar essa adaptação para a TV, que trará as atrizes Letícia Persiles e Maria Fernanda Cândido personificando Capitu, duas ações foram criadas pela agência *LiveAD*, com desenvolvimento da *Simple Brasil* e design da Sant. a. A primeira, *Capitucrossing*, deixou cerca de dois mil DVDs com imagens da minissérie em locais públicos de 5 cidades - São Paulo, Rio de Janeiro, Belo Horizonte, Recife e Brasília -, com instruções para repassar o material a outras pessoas e compartilhar suas impressões **no site**.

A segunda ação é o projeto *Mil Casmurros*, a maior leitura coletiva já promovida de Machado de Assis. *Dom Casmurro* foi dividido em mil trechos, disponibilizados na Web para que internautas de todo o país possam lê-los e gravá-los, por meio de webcams e câmeras digitais. Nomes como Tony Ramos, Camila Pitanga, Regina Duarte, Ferreira Gullar, Elke Maravilha e Fernanda Lima já deixaram seus vídeos de leituras no site. De minha parte, já tratei de gravar o **meu vídeo**, outro update que deixou **sua leitura** por lá foi o **Neto**.

Conforme já havia sido relatado por **Daniel Castro** em sua coluna na Falha de S. Paulo

rolou um post?

SIGA O UOD NO **Twitter**
CLIQUE AQUI

RSS

Jan / 5 / 2009 Mon 01:00:01 PM

UoD / LIVE

- Brazil arrived from google.com.br reading anySIM est
- S, Brazil arrived from images.google.com.br reading Hip Hotels archive
- Bras, Brazil arrived from google.com.br reading Coldplay VIVA: download gratuito
- Brazil arrived from google.com.br reading 2008 March archive
- Campo Grande, Brazil arrived from images.google.com.br reading Morando na Kombi
- Caldas Da Rainha, Portugal arrived

Figura 11. Os mil Casmurros (a emissora de TV Globo se utiliza do potencial do público da internet).

Isso demonstra que a recepção recente, apesar de ainda se focalizar na escritura, sente-se muito mais à vontade no âmbito da co-criação, sobretudo quando amparada pelos recursos hipermediáticos. Em outras palavras, torna-se mais fácil compreender o texto recriando-o de alguma forma, e partilhando essa recriação com um grupo, o que constitui um “leitor coletivo” que não se vincula a uma leitura “correta” e acadêmica, mas a uma leitura afetiva e comprometida com a coletividade da comunidade do *fandom*.

A *fanficção* ou ficção escrita por um leitor/fã não pode ser considerada uma mera redação escolar, pois sua ação se frustraria como proposta didática, já que o propósito não é *hermenêutico* (de decifração e explicação de significados), mas *pragmático* (de criação a partir da re-utilização de recursos). No entanto, apresenta todas as características que muitos docentes, às vezes, penam em conseguir dos seus alunos, ou seja, uma produção escrita que reúna interpretação, pesquisa por iniciativa própria, crítica e ainda desejo de correção e de avaliação, quando não até mesmo o de tradução.

Muitos escritores de *fanfics* querem primar pela escrita, buscando um estilo e uma adequação gráfica e gramatical. As *betareaders* oferecem seus serviços e são muito requisitadas pela maioria dos *fanfiqueiros/fanwriters*. E, da mesma forma, é quase uma exigência do autor de *fanfics* que surjam comentários, pois são estes que dão a avaliação do que foi ou está sendo escrito. Podemos perceber que ter seu texto traduzido para um *fandom* em outro idioma ou ter seu texto plagiado é motivo de muito orgulho ou indignação por estes escritores. E tudo isso é debatido nos próprios fóruns de *fandoms*.

Didi 'Oito Dedos' 's Beta Reader Profile	
action :	Send Message . Subscribe . Favorite
profile :	Member Profile
email :	Email
since :	06-25-06, id: 1075161
web :	Homepage
Author has written 23 stories for Harry Potter, Aliens/Predator, Lord of the Rings, Master and Commander, Sopranos, 3:10 to Yuma, CSI, and Misc. Books.	
β : Didi 'Oito Dedos' is a registered beta reader and is currently accepting beta reading requests.	
Beta Description	
Beta Bio:	general description as a beta reader Sou professora de português, adoro ler e escrever, e incentivar que outros o façam também.
My Strengths:	beta, writing, or reading strengths Corrijo textos de variados tipos, desde acadêmicos à amadores. Menos poesia.
My Weaknesses:	beta, writing, or reading weaknesses Não gosto de dar pitaco nas histórias e minha fraqueza é não dá-los, talvez.
Preferred:	types of entries I prefer over others Sem preferência, mas não gosto de NC ou superiores. Não sou de poesia.
Would Rather Not:	types of entries I do not want to beta for Talvez Anime, talvez outra coisa. Preciso ler primeiro. Mas em definitivo, os textos que possuem erros horrendos e o autor que não se toca disso.
Beta Preferences	
Language:	Portuguese
Content Rating:	Fiction K » M
Categories:	categories in black are ones this beta has authored for
	All Anime/Manga All Characters All Comics All Movies

Figura 12. Betareader - A *betareader*, Didi 'oito dedos' oferece e divulga os seus serviços. Ela se apresenta como professora de português, que não dá “pitaco” nas fanfics e não revisa fanfics eróticas.

As *fanfics* com obras de autores brasileiros ainda estão em processo de gestação. Talvez Machado de Assis seja o autor clássico mais considerado na produção dos fãs, mas essa afirmação demandaria uma ampla pesquisa em todos os *fandoms* existentes, o que transcende os objetivos deste trabalho. Ao que parece, toda a fortuna crítica e todas as reescrituras criativas *pré-fandoms* não foram suficientes para esgotar o poder de precursividade canônica da obra machadiana, que continua a incendiar as mentes e os corações agora no ambiente virtual. A resistência de um autor/obra a essa passagem é uma verdadeira prova iniciática de sua força como um clássico, até porque é preciso considerar que o *fandom* representa uma cultura jovem, que prefere não seguir os textos já “fixados” pela cultura tradicional, ou seja, cultura que identificam como a regra que desejam contestar. O texto clássico poderá ser amado, mas enquanto representar liberdade e não convenção.

Figura 13. *Fanfic: O ponto de Vista de Capitu* (escrita a partir de *Dom Casmurro*, de Machado de Assis. A autora tenta resgatar a forma narrativa machadiana). Fonte: Site Nyah!Fanfiction.

Apesar de geralmente procurarmos nas *fanfics* a transformação de um texto clássico (ou não) em outros textos, devemos levar em consideração que muitas vezes a fonte da recriação não procede da literatura. A inspiração para textos literários pode surgir das artes plásticas e do cinema. Muitos *fanfics* surgem depois de um leitor admirar uma *fanart* ou se “inspirar” por um *fanvídeo*, da mesma forma que um quadro ou uma música pode servir de “inspiração” para um poeta. No *fandom*, a hierarquia textual (que coloca na forma gráfica toda a prioridade) é muito difusa e se movimenta continuamente entre/textos.

O *FanFiction.Net* ainda é um dos maiores e mais representativos arquivos para textos de fanficção. Nele os *fandoms* se classificam por obras. Assim, podemos encontrar, no *index de livros/books*, centenas de títulos disponibilizados por ordem alfabética a partir nos nomes de autores, obras ou personagens, constituindo, cada um destes títulos, *links* que remetem a milhares de textos de fãs. Há, por exemplo, *fandoms* que podem ser acessados pelos títulos, nos *index: Bíblia, Mitologia Grega, Homero, Dom Quixote, Alice no País das Maravilhas, Peter Pan, Harry Potter*. Os próprios verbetes mereceriam um estudo, pois já revelam se a força narrativa se concentra na figura do autor, na obra ou num personagem.



Figura 14. Nyah!Fanfiction. Um dos sites/arquivos brasileiro, em que encontramos autores nacionais como Machado de Assis, Aluisio de Azevedo, Clarice Lispector e Pedro Bandeira. Este site está em expansão e as obras nele contidas são as preferidas pelo público-fã brasileiro.

Os textos são escritos nos mais variados gêneros literários, e o mais interessante é que alguns *sites* já organizam seus arquivos colocando a *fanfic* como um gênero particular, junto a gêneros tradicionais como conto, poema, crônica. Isso revela ao leitor inserido nesta cultura que, ao clicar em “fanfic”, entrará em contato com textos escritos por fãs a partir de uma obra original e reconhecida. Quem procura a *fanficção* não busca apenas uma história nova, mas busca uma nova perspectiva e uma nova experiência sobre a história existente, que tenha algum desdobramento “extra” sobre a vida de um episódio ou personagem. Assim, a *fanficção* poderia ser considerada um gênero de *leitura*, não exatamente de *escritura*, uma vez que está vinculada a uma *escritura* prévia, e que se apresenta necessariamente como um desdobramento daquela para os conhecedores do texto de base.

O *fanfic* tem se popularizado como *leitura* alternativa e certamente supera a própria produção de outros gêneros literários produzidos e divulgados no ciberespaço. As hiperficções e os blogs literários não oferecem ao leitor a mesma dinâmica constituinte das *fanficções*, e isso pode ser observado no fato de que muitas ficções interativas perderam seus ares de novidade. A *fanficção*, ao contrário do que se poderia esperar de mais um “modismo” entre os jovens, vem conquistando uma segunda geração na Internet.

5.2.4.2 Fanarts

As *fanarts* representam as variações gráficas do *fandom* – na Wikipédia, por exemplo, os desenhos, as colagens, os doujinshi e os vídeos são colocados como fanarts. Neste trabalho, entretanto, considero fanart apenas os desenhos e pinturas feitas no e para o *fandom*.

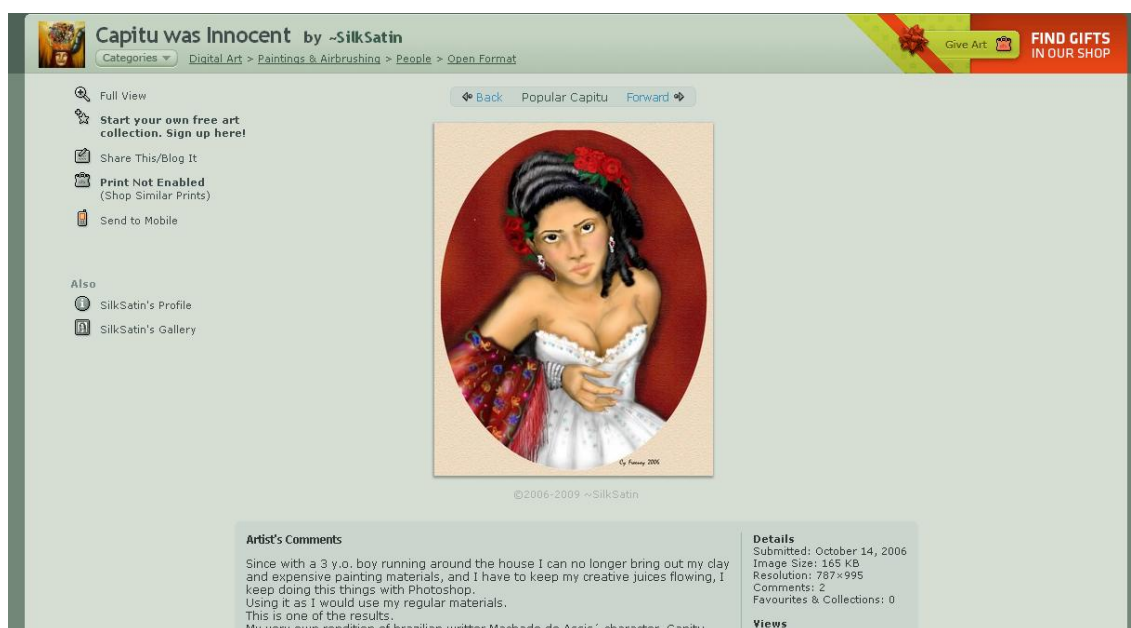


Figura 15. Fanart de Capitu. A imagem foi criada a partir da leitura do livro *Dom Casmurro*. O fanartista norte-americano comenta que se apaixonou pela personagem. Fonte: DeviantArt

Uma das especificidades da fanart é a possibilidade dos leitores/autores fazerem encomendas/commissions de desenhos, ou seja, muitos artistas de fanarts fazem desenhos por encomenda e recebem por isto. No universo do *fandom*, a fanart apresenta sua face comercial: os que não sabem desenhar e desejam possuir um desenho ou incluí-lo em seus trabalhos, podem encomendá-los. Para os que sabem desenhar, portanto, a fanart é um negócio rentável e basta que os fãs ou otaku solicitem os desenhos informando os seus personagens favoritos e a cena que imaginam para a figura, em seu padrão de expectativas e desejos.

As encomendas funcionam seguindo a lógica da Aura Digital, ou seja, apesar de todos poderem ver o desenho disponibilizado num site (como o DeviantArt), a propriedade pertence a quem fez a encomenda e o proprietário recebe em casa o original do desenho. O que, em certo sentido, torna o fã que encomenda uma espécie de “mecenas” no *fandom*.

Em relação à autoria, é comum que alguns fanartistas recomendem que não seja feito uso indevido das suas obras e que elas não sejam reproduzidas sem autorização prévia. Mas não há um controle total sobre estas produções que muitas vezes vão parar em fóruns, blogs

ou podem ser impressos. Para proteger seus direitos autorais, muitos fanartistas disponibilizam as imagens em baixa resolução ou em miniaturas.

Outra questão que existe é que cada artista escolhe a técnica que irá utilizar para compor o seu desenho. As técnicas utilizadas para as *fanarts* podem ser diferentes, sem que isso modifique a especificidade do gênero digital, já que o produto forçosamente será digitalizado e exposto online. Podemos encontrar desde rabiscos em cadernos (feito durante as aulas provavelmente) até os que se utilizam de técnicas de photoshop, tablet, técnicas clássicas (bico de pena, aquarela, guache) e mesmo técnicas orientais de sumiê. Por exemplo, a fanart de Bentinho/Dom Casmurro que se segue, elaborada em grafite:

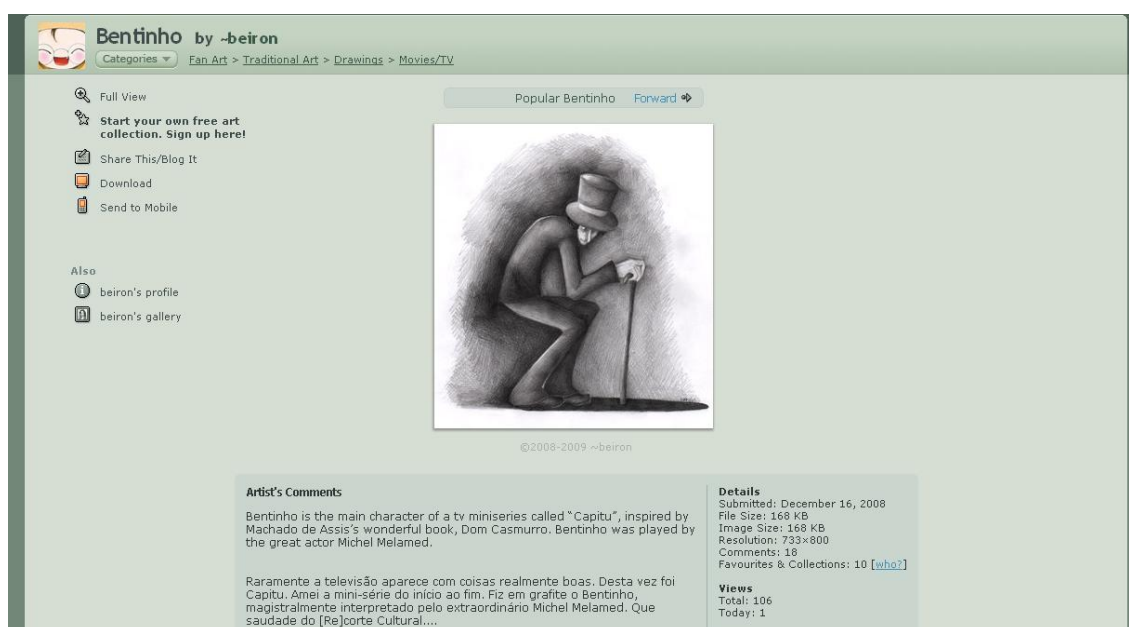


Figura 16. Fanart de Bentinho. Neste caso, a imagem foi feita a partir da (re)leitura da minissérie Capitu, apresentada pela Rede Globo. Fonte: DeviantArt.

Na *fanart* ocorre o mesmo que nas fanfics, ou seja, o leitor/fã/ilustrador quer demonstrar a sua interpretação da obra lida, seja um personagem ou seja um momento – um recorte de alguma cena do livro. Muitos autores integram *fanarts* em suas *fanfics*, como forma de ilustração da história e é comum que ocorra interações entre os fãs-escritores e os fanartistas que colaboram juntos numa produção. Ou os *tesauros*, que são trocas de presentes entre os participantes das comunidades, sendo comum um fanartista “presentear” com um desenho uma fic da qual particularmente tenha gostado.

Outra forma de produção gráfica bastante comum nos *fandoms* é o *fanzone* ou *doujinshi*, ou seja, os quadrinhos feito pelos fãs. Neste caso, os recursos hipermiáticos permitiram uma maior produção e uma melhor qualidade de histórias disponíveis para leitura e

download. As histórias contam e recontam os textos já lidos pelos fãs e são mais próximas das narrativas das *fanfics*. Assim podemos ver os personagens de um texto sobre o ponto de vista de vários fanzineiros.



Figura 17. *Doujinshi* de Sherlock Holmes (alemão) personagem de Conan Doyle. Fonte: DeviantArt.

No Japão, por exemplo, os doujinshi aparecem como produção paralela ao mangá e pode conter vários gêneros literários: policial, erótico, ficção científica, infantil.



Figura 18. *Doujinshi* de Senhor dos Anéis (japonês) de Tolkien. Fonte: DeviantArt (2008).

Também devemos nos lembrar dos *ícons*, que são pequenas imagens colocadas para representar os membros das comunidades/fandoms. Como no caso do personagem Coringa, do filme Batman, já mencionado, que causou uma verdadeira “febre” de ícones com a figura do Joker. As imagens podem ser desde fotografias em que se incluem frases ditas pelo personagem até animações.



Por fim, os *emoticons* e *gifs* (graphics interchange format) também são um importante elemento dos *fandoms*, pois introduzem o elemento gráfico em muitas *fanfics*, substituindo uma descrição por uma representação que pode revelar até mesmo o estado de ânimo do personagem.

5.2.4.3 Fanvídeo

Muitos *fanvídeos* surgiram a partir dos *AMVs* (*Anime Music Videos*) que são produções em vídeos feitos com animes (desenho japonês). Os *AMVs* são montagens sobre as séries de anime, ou sobre várias delas, em que o produtor coloca um fundo musical, que geralmente caracteriza o estilo do vídeo, ou seja, se será uma paródia, um drama, um romance.

Neste sentido, os *AMVs* e os *fanvídeos* procuram contar uma história e a produção é feita como a edição de um filme, em que se escolhem as partes das cenas que mais colaboram no efeito que o diretor quer criar. Já existem sites arquivos específicos para os *AMVs*, como *animemusicvideo.org* que disponibiliza os vídeos em categorias como nome do artista ou série de anime. Mas, sem dúvida foi o *youtube* que permitiu e ampliou este gênero do *fandom*.

Para seus próprios criadores, o *youtube* promoveu o “faça você mesmo” entre os seus usuários, que compreendem desde artistas de vídeo arte até amadores. O “faça você mesmo” demonstra muito do conceito de “liberdade” que entra como um dos discursos mais fortes das mídias digitais, além de que responde ao fazer como o processo de experimentação da técnica.

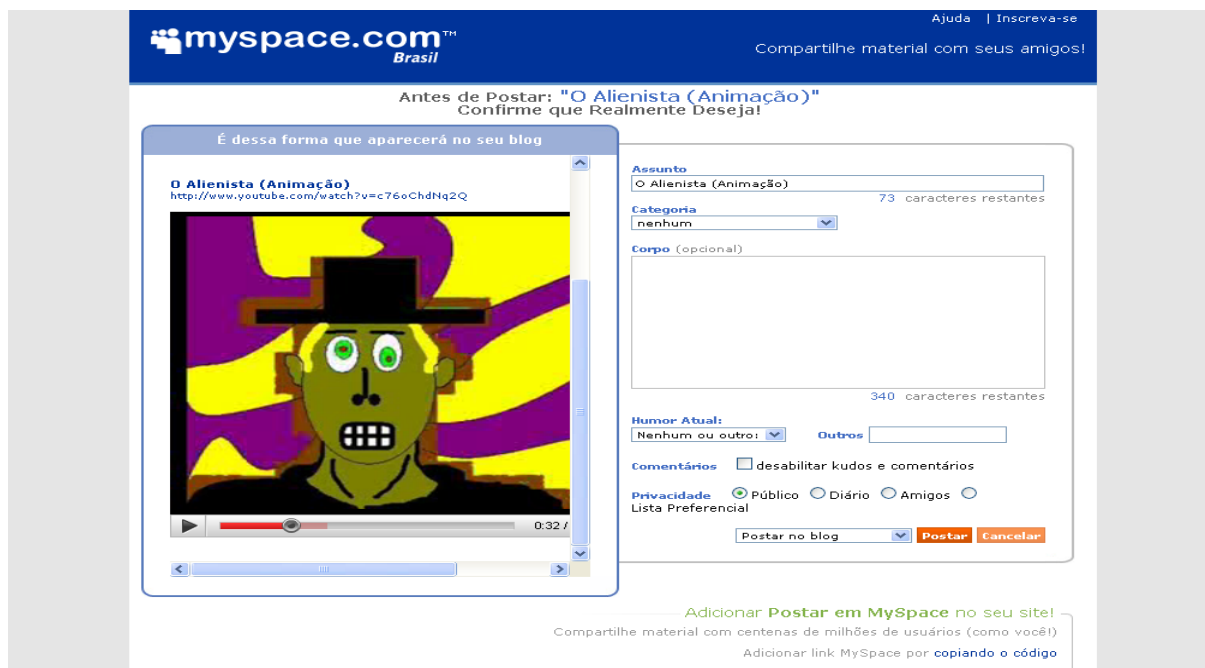


Figura 19. Fanvídeo O Alienista. Fananimação sobre o conto homônimo de Machado de Assis. Esta animação torna-se interessante porque o autor utilizou os poucos recursos técnicos que possuía para se expressar sobre o texto lido.

Entretanto, o domínio da técnica para a criação de um vídeo não conta somente com os programas, já que a principal ferramenta para um vídeo bem aceito e bem elaborado é a conjugação feita pela “sensibilidade” do artista para escolher as cenas, montá-las e definir a música, pois é comum que as maiores críticas nos comentários sejam pela escolha desequilibrada entre o tema musical e as imagens escolhidas. Para o fã inserido neste contexto algumas vezes a obra origem é reconhecida apenas pelo título do vídeo ou pelo reconhecimento das histórias narradas, pois muitas vezes o produtor fez uma seleção totalmente arbitrária de elementos para a montagem.

Os *fanvídeos* deixaram as suas características mais próximas dos *AMVs* e começaram a criar até mesmo uma independência com as séries de origem, já que muitos livros não estão disponíveis como imagens. Para os fãs/cineastas a ausência de imagens relacionadas a sua história favorita cria várias possibilidades no universo fandom. Quando existe um filme sobre o livro, como na série *Harry Potter* de J.K. Rowling, as imagens do filme são reutilizadas para uma montagem: ou apenas um musical ou propondo uma nova narrativa. Desse modo, podemos dizer que os fãs, desejosos em antecipar os livros da série que já foram lançados, mas ainda sem a perspectiva de exibição dos filmes, criam seus próprios filmes sobre a série infanto-juvenil britânica. Para isso escolhem cenas de outros filmes, ou até mesmo desenhos de *fanarts*, e montam as histórias. Um detalhe curioso é sobre a escolha do personagem, pois o produtor do vídeo irá procurar atores que se pareçam com a idéia mental que fizeram

durante a leitura do livro. É bom lembrar que a escolha dos personagens “oficiais” desagradou a maioria dos fãs da série.

Há, ainda, duas formas de produção de *fanvídeos* que vêm ganhando adeptos: o *fantrailer* e as *fan-animações*. Os *fantrailers* se diferem dos *fanvídeos*, principalmente, porque quem interpreta são os próprios fãs, caracterizados como personagens.

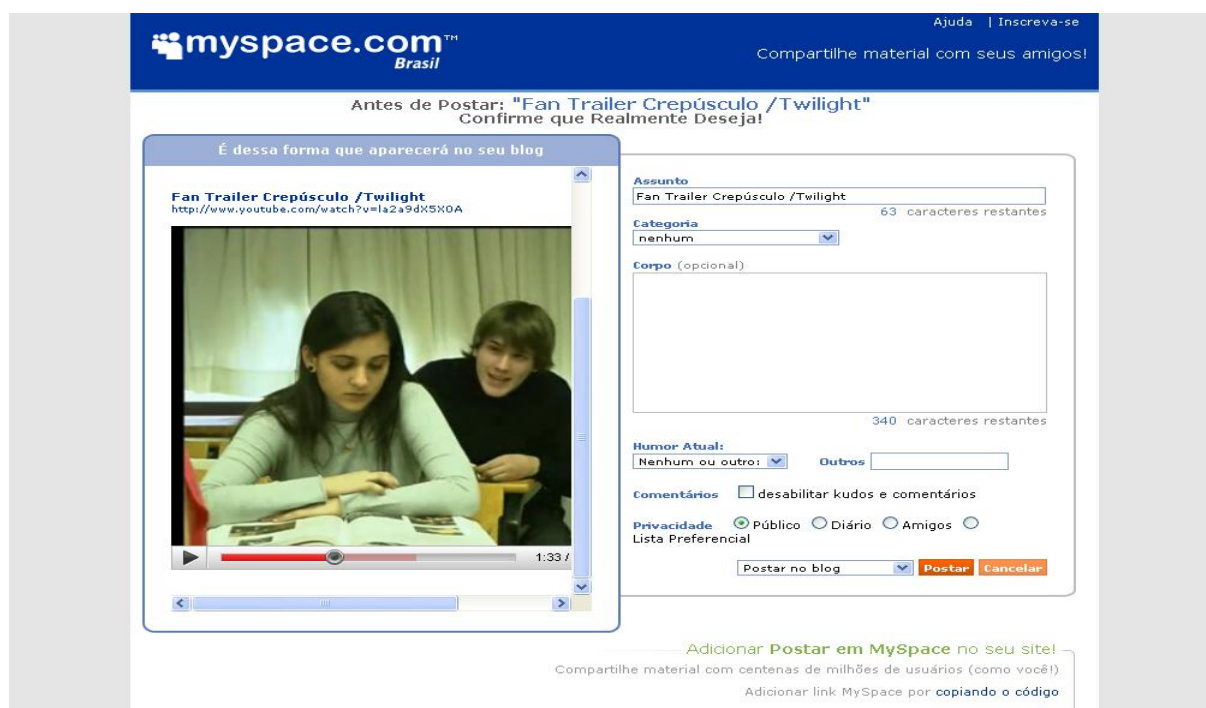


Figura20. *Fanvídeo* Crepúsculo. *Fantrailer* sobre o filme homônimo do livro de Stephenie Meyer. Fonte: Youtube (2008).

Os fãs procuram imitar desde a atuação até os cenários, mas isso não impede que façam paródias ou atualizem as obras (como num *fanvídeo* sobre *Dom Casmurro*, que mostrava a vida de Bentinho nos tempos atuais). Outro exemplo performático nestes vídeos de participação dos fãs é o *LiveAction*. O *LiveAction* tem origem nos seriados japoneses, entretanto ficou mais conhecido pela teatralidade de seus personagens que muitas vezes saíam dos desenhos animados para serem encenados por atores. Os *LiveAction* fazem uma união entre os *fanvídeos* e os *cosplays*, que veremos adiante.

A outra forma que vem se popularizando são as *fan-animações*. Herdeiras das animações de *cartoon* ou anime, as *fan-animações* precisam se utilizar dos mesmos recursos tradicionais e por isso muitas delas são feitas por fãs que trabalham em estúdios de produção animada ou que dominam bem as técnicas de animação e possuem programas específicos para isso. Boa parte das *fan-animações* ainda são muito simples e rápidas, já que sua produção é cara. Sua compensação é o resultado que se torna uma história mais próxima ao imaginado

pelo seu produtor. Um exemplo nacional é a *fan-animação* sobre o *Alienista* de Machado de Assis. Esta *animação* conta com poucos frames, ou seja, quantidade de quadros por segundos, mas a música *Sanidade*, dos Raimundos, contribuiu para a atualização e originalidade do vídeo.

Na falta de recursos técnicos e financeiros, os fãs elaboraram mais uma “saída” criativa para construir seus vídeos narrativos em suas comunidades/*fandom*. O novo recurso vem dos jogos interativos como o *The Sims* e *Second Life*, pois estes softwares permitem a criação de avatares e de cenários. O fã aproveita o espaço virtual e nele constrói a sua narrativa para seus personagens favoritos, podendo “jogar” de forma mais “realista” no mundo que construiu e que, na verdade, é o mundo do livro em que sempre quis interferir – como nos lembra a recente produção cinematográfica *Coração de Tinta: é ainda o desejo do mundo possível* e a auto-representação dentro da história lida.

5.2.4.5. *Cosplay*

O *cosplay* reúne a idéia de customização e jogo/*play* e que, simplificando, significa fantasia. De forma geral, podemos dizer que são os fãs vestidos com fantasias que caracterizam seus personagens preferidos. E, embora não seja uma prática originária do ciberespaço, tem conquistado mais adeptos justamente pela fácil divulgação de imagens na Internet.

O *cosplay* tem uma forte relação com a mídia em geral (seriados de televisão e de filmes) e, a partir de seus *fandoms*, são realizados eventos de fãs, que primam pela caracterização e a performatização para representar séries de TV/livros/games/desenhos. Como no *LiveAction*, uma forma de teatralidade ocorre nos festivais de fãs (*Fanacs*, ou seja, *Fannish*¹¹⁰ Activities – Atividades dos Fãs), pois não basta colocar a fantasia, já que atuar como o personagem é o que conta para uma boa caracterização. Em outras palavras, os eventos propõem uma suspensão do mundo real e colocam os participantes num mundo possível, que se torna o mundo do qual retirou a sua “vestimenta”.

¹¹⁰*Fannish* aparece definido como um termo abstrato, que caracteriza as inter-relações entre os fãs.

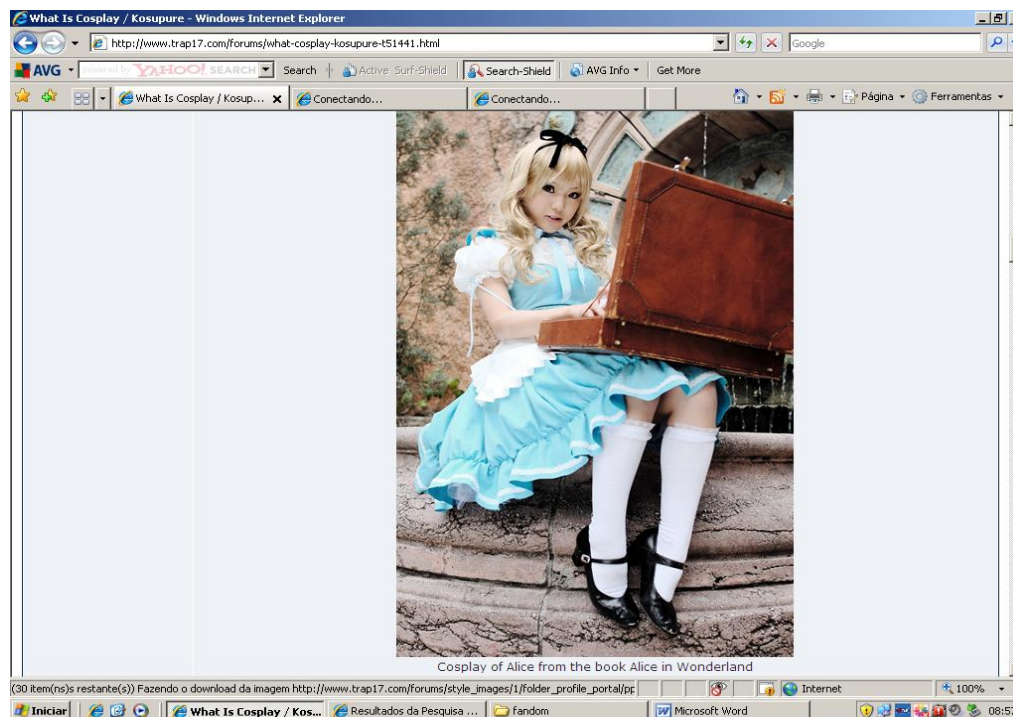


Figura 21. *Cosplay de Alice* (personagem de Lewis Carroll). Fonte: <<http://www.trap17.com/forums/what-cosplay-kosupure-t51441.html>>.

Em *Fanacs* “mistas” podemos ver diversos mundos num mesmo espaço. Em outros, como os eventos de *Harry Potter* ou do *Senhor dos Anéis*, podemos nos sentir transferidos para o Mundo Bruxo ou para a Terra Média, e, certamente, seremos cumprimentados em linguagem élfica. Para aqueles que não estão inseridos na contextualização destas histórias torna-se até difícil entender as expressões e termos utilizados pelos participantes, que muitas vezes fazem “poses” numa forma de dramatização estática.

Outra característica do *cosplay* são os concursos de apresentação. Na grande parte deles, um ou mais personagens (ou até mesmo um grupo inteiro) se apresenta num palco para representar uma cena do livro ou da série que escolheram para o *cosplay*. Muitos destes grupos se formam de improviso, ensaiam as falas por alguns minutos – alguns decoram todas as falas dos personagens – e se apresentam no palco. Estes são os momentos mais esperados dos eventos, tendo inclusive música e iluminação para acompanhar a cena.



Figura 22. *Cosplay Final Fantasy* (com encenação do personagem). Fonte: rodrigoflausino.com/blog/cosplay.

O *cosplay* foi apropriado pela cibercultura e, com a facilidade e rapidez de comunicação, os eventos agora podem ser organizados até internacionalmente. *Fandoms* específicos promovem *Fanacs* anuais ou em épocas comemorativas que tenham algum significado especial para estas comunidades.

É através da “vestimenta” (*cosplay*) que o fã se torna o *avatar* no mundo real, sendo a virtualidade sua atuação. Neste caso, surge uma realidade diversa daquela existente na relação do navegador com o mundo virtual e que seria a noção de que projetamos o nosso “eu” na virtualidade para torná-lo ficcional, como ocorre nos jogos interativos que reproduzem vidas aparentemente desejadas pelos seus integrantes. No *fandom*, o *cosplay* faz o caminho inverso, sem que seja necessário “enviar” a mente para o ciberespaço, trazendo a narrativa para o corpo. Desta forma o “jogo” ocorre no âmbito do real e o corpo se integra à mente “imaginante”, criando, ou melhor, recuperando personagens e histórias, que serão “lidas” pelos que estiverem assistindo.

5.2.4.6 *Fanhit*

Outra forma de performance que “sai” do ciberespaço é o *Fanhit*. Podemos definir o *fanhit* como uma composição musical feita pelo fã, que depois será tocada para o público dos eventos do *fandom* (*Fanac*) ou disponibilizada para o público online. Os fãs escrevem as músicas para seus personagens (como *Good Morning Voldemort*, que tem até um videoclipe no

youtube) ou formam bandas que levam os nomes dos personagens (como “Draco and the Malfoys”; e “Alastor and Nagini”): os exemplos se integram ao *fandom* de Harry Potter. O *fanhit* não é uma música para o personagem, mas a música dos personagens, como se estes contassem as suas histórias ou narrassem o seu desenvolvimento no livro, muitas vezes em formas paródicas.

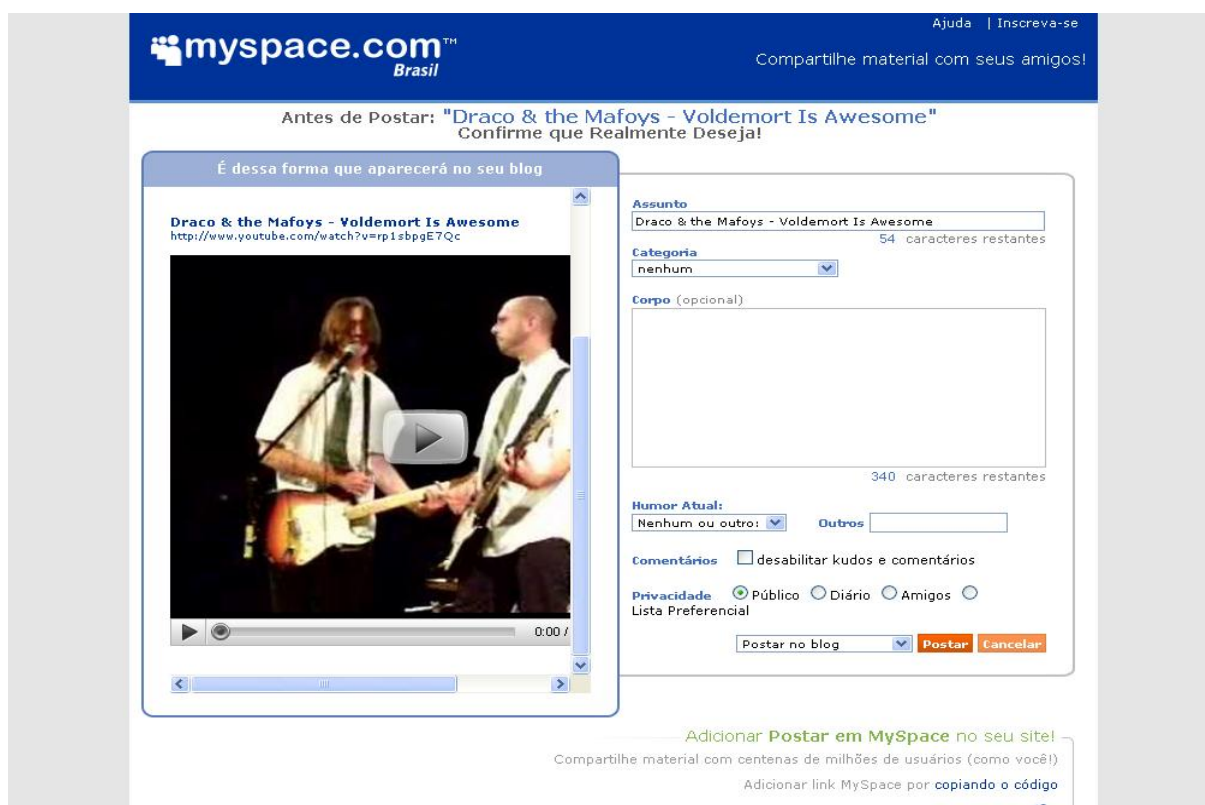


Figura 23. *Fanhit Draco & the Malfoys*. Fonte: Youtube (2008)

Como foi demonstrado, o *fandom* funciona de forma agregadora e se reproduz a partir de outras obras. É neste sentido que o *fandom* contribui como um novo sistema literário digital, uma vez que elementos diversos se formalizam através desta produção na comunidade virtual. Um dos temidos efeitos de projetos de lei sobre internet é que passem a criminalizar os *fansubbers*, que são grupos de fãs que fazem a tradução e divulgação de livros, filmes, desenhos, quadrinhos, alguns que nem chegam ao nosso mercado.

Internautas fazem 'flashmob' na Avenida Paulista contra lei de internet

Manifestação 'relâmpago' ocupou canteiro central da avenida. Alvo é projeto de lei de internet do senador Eduardo Azeredo (PSDB-MG).

Renato Bueno
Do G1, em São Paulo

Clique para ampliar

Cerca de 50 internautas se reuniram no final da tarde desta sexta-feira (14) na Avenida Paulista, em São Paulo, para protestar contra o projeto de lei do senador Eduardo Azeredo (PSDB-MG) sobre crimes de internet.

O "flashmob" (protesto relâmpago) ocupou o canteiro central da avenida, em frente ao prédio da Faculdade Cásper Líbero, em duas sessões rápidas, que terminaram em contagem regressiva aos gritos de "não". Participaram da manifestação estudantes, professores, blogueiros e internautas, a maioria com cartazes com a frase "Não ao PL do Azeredo".

Críticos dizem que projeto de lei pode criminalizar ações corriqueiras praticadas na internet (Foto: Renato Bueno/G1)

O projeto de lei cria 13 categorias criminais e endurece a pena para infrações já existentes na internet. O PL foi aprovado no Senado, mas sofreu alterações e terá de ser apreciado novamente pela Câmara. Para os críticos, o texto do projeto causa múltiplas interpretações, podendo criminalizar ações corriqueiras realizadas na web.

globo.com

/ plantão

SE 6, 5/4/2008

14h21 | pop & arte
Sharon Osbourne joga suco em participante de reality show

14h14 | planeta bizarro
Atum 'gigante' é vendido por US\$ 104 mil em mercado no Japão

14h12 | economia e negócios
Bovespa inverte tendência e passa a operar em alta

» todas as notícias

/ primeira página

45 empresas do país perderam mais de 80% do valor em 2008

Sai a lista de 156 mil bolsistas do ProUni

Figura 24. Lei Azeredo. Texto sobre a mobilização dos internautas sobre projeto de lei na web. Fonte: Globo.com (2008).

Pois, como o texto escrito ainda é a principal produção do *fandom*, ele acaba dialogando com elementos comuns às próprias obras, como tradução, revisão, comentários e crítica. Assim, cada membro da comunidade/*fandom* exerce cada uma destas funções. E, se o *fandom* surge como uma forma de crítica que transforma o texto existente em outros textos digitais, também se pode verificar uma *fan-crítica* que surge para “validar” os textos do *fandom*.

Entretanto, essas valorizações ainda surgem como uma “paideuma” pessoal de cada fã, que fazem coleções e pequenos arquivos “bibliotecas”, ou em blogs, com suas *fanfics*, *fanvídeos*, *fanartes*, muitas vezes comentando sua seleção. E, também, fazem entrevistas com *fã-escritores* de sucesso no *fandom*.

Há ainda o *fanon* que seriam *fanfics* escritas a partir de outras *fanfics*. Ora, se o *fanon* se ampliar, teremos um exemplo contundente da “dobra barroca” digital, principalmente porque o *fanon* surge “puro”, ou seja, já sem nenhum contato com um texto não-virtual.

Para que todas estas comunidades estejam integradas de forma permanente e coerente, os grupos de *fandoms* se comunicam por fóruns e por *fansites* – na maioria grupos criados online para discutir os livros. Desta forma, ocorre uma dinâmica entre os debates e se mantém as relações interpessoais dos participantes. Outro detalhe é que são os próprios membros dos *fandoms* que estão construindo as nomenclaturas e conceitos, disponibilizando um dicionário de termos do *fandom*, tanto na Wikipédia (Apêndice – A) como na Desciclopédia (já parodiando a *fã-cultura* em que estão inseridos).

5.3 O *FANDOM* E A REFLEXÃO CRÍTICA

Através das narrativas devemos reconhecer novas concepções de tempo e espaço ficcionais, desta forma, podemos situar o *fandom* como o mundo possível na Era da (re) apropriação virtual. Vimos que ele reúne a multiplicidade e unicidade narrativa, sendo, de uma só vez, centralizado e descentralizado: sua espacialidade é virtual e sua temporalidade depende das modificações na técnica. Mas, o que merece ser observado numa perspectiva da Crítica Literária são algumas idéias que servem de reflexão sobre a noção de crítica que temos como base do fazer crítico literário, a “presença” da crítica.

Neste sentido, em literatura, os textos oficiais (canônicos) são questionados, confrontados, em termos de quantidade e qualidade, por um discurso crítico não-oficial (não-acadêmico). Esse discurso, ao contrário do estereotipo corrente, não produz uma quantidade de informações desperdiçadas, mas uma variedade de informações que cada indivíduo procura reconstruir na formação do seu conhecimento.

No caso, a informática, enquanto técnica moderna de natureza muito peculiar, por operar com e sobre a razão e a memória humanas, não há como compará-la às técnicas artesanais de cálculo, como o ábaco chinês, e as máquinas de cálculo, como a de Pascal. Estas apenas operam um procedimento de cálculo de modo artificial, mas não mantêm apreendido e armazenado para exploração na própria técnica, a razão e a memória humanas, em condição de “diálogo”.¹¹¹

Esta forma de diálogo oferece duas problemáticas que considero positivas: a primeira refere-se à sistematização, pois o texto hipermidiático não é necessariamente sistemático, ou seja, sua leitura permite reagrupamentos, sendo os sistemas “moldes” possíveis; a segunda relaciona-se às conceitualizações, pois sua possibilidade desconstrutiva permite que a sua percepção não dê na base conceitual. Estas duas perspectivas se tornam as mais valiosas para uma possível transição das bases do conhecimento, da interpretação e da mudança discursiva.

A crítica das hipermídias é mais uma opção que vincula textos e contextos, sendo uma forma de metadiscursividade, onde os textos podem questionar socialmente o papel dos textos na construção de sentidos sociais. Os textos questionados fazem parte da hipertextualidade em ambiente virtual e o discurso que aparece evidenciado é a proposta midiática incluída. O texto composto por outros textos torna-se acessível e passível de interação. Portanto, falar em fragmentação textual torna-se um erro, pois o elo marcadamente social é que predefine o

¹¹¹ CASTRO, Murilo Cardoso de. *Sobre a essência da informática: técnica e informática a partir do pensamento de M. Heidegger*. 2005. Tese (Doutorado em Filosofia). UFRJ, Rio de Janeiro.

texto: o texto representa um todo passível de recorte, mas no qual a cópia e a colagem são sempre necessárias à comunicabilidade.

Com esta opção do texto pelo ajuste como texto em hipermídia encontramos uma proposta de auto-reflexão. Benjamin, na crítica da teoria romântica, demonstra que a auto-reflexão foi um dos principais recursos críticos utilizados e que formavam assim o ideal de *continuum* textual artístico, isto é, as obras de artes comungavam desta comunicação inserida internamente e que constituía a universalização, cujo motivo era uma reflexão em si mesma, que só o discurso crítico poderia esclarecer. Para esclarecer a comunicação universal das obras e das “idéias” era necessário vivenciar (experimentar) o “fazer” da obra – assim a crítica se concretizava como um novo texto, tão imperativo quanto o original.

Jauss, como Benjamin, persiste numa auto-reflexão histórica no que se refere ao sistema literário. Sua justificativa é de que o sistema literário, por estar tão passível de determinações constantes, referentes ao contexto e ao valor, vincula sua temporalidade a uma sucessão de atribuições estéticas, mais comparativas do que realmente críticas e históricas. O que Jauss questiona é esta forma de fazer da obra um desdobramento de um processo do efeito, isto é, o efeito só é verificável dentro do sistema canônico,

O resultado é bastante conhecido: a aplicação do princípio da explicação puramente casual à história da literatura trouxe à luz fatores aparentemente determinantes, fez crescer em escala hipertrófica a pesquisa das fontes e diluiu a peculiaridade específica da obra literária num feixe de “influências” multiplicáveis ao gosto. O protesto não tardou a chegar. A história do espírito apoderou-se da literatura, contrapôs a explicação histórica casual uma estética da criação irracional e buscou o nexo da poesia (obra literária) na recorrência das idéias e motivos supratemporais.¹¹²

Para o que entendemos de interpretação crítica literária o que existe é uma fragmentação do *corpus* textual clássico (modelo), permitindo um recorte em diversas “peculiaridades” textuais e funcionando em diversos níveis de atualizações teóricas e críticas, em outras palavras, a essência da crítica é a validação do argumento crítico.

Uma vez que o campo simbólico é criado só podemos confrontar as estratégias dos diversos “jogadores” (interpretantes da obra literária). O que funciona aqui não é a “melhor” interpretação da melhor “idéia”, mas o que limita todas as formas de interpretação em seus próprios lados do sistema. Lembrando que Eco considera um sistema aberto o campo simbólico das narrativas, o que vale dizer que as regras de um lado nem sempre servem para o

¹¹² JAUSS, Hans Robert. *A história da literatura como provocação à teoria literária*. Trad. Sérgio Tellaroli. São Paulo: Editora Ática, 1994, p. 13.

outro. O crítico literário que se coloca como um leitor privilegiado perde não reconhecendo no campo “adversário” – do leitor “comum” – a cadeia simbólica mais convincente de interpretações de riscos, isto é, que são as que se espalham mais facilmente e rapidamente para um processo de revisão do sistema literário.

Todo ato de produção cultural implica na afirmação de sua pretensão à legitimidade cultural. Quando os diferentes produtores se defrontam, a competição se desenvolve em nome de sua pretensão à ortodoxia, ou então, para falar nos termos de Weber, ao monopólio da manipulação legítima de uma classe determinada de bens simbólicos.¹¹³

Isso prova o quanto o “valor” já está inserido na produção textual literária. A valoração mercadológica e simbólica já está definida *a priori* na interpretação auto-reflexiva dos autores. E para “fechar” o sistema, a recepção também tem suas condições pré-definidas, pois, se de um lado, os editores podem se agrupar ao redor dos livros “comercializáveis”, da mesma forma as revistas literárias ao redor dos seus diferentes públicos letrados - os críticos - podem, quando fogem dos cânones, se agrupar em autores de sua própria criação.

De certa forma, encontramos nestes argumentos o que Benjamin especifica como a inclusão da tendência literária na tendência política do autor,

Designei com o conceito de técnica aquele conceito que torna os produtos literários acessíveis a uma análise imediatamente social, e, portanto a uma análise materialista. Ao mesmo tempo, o conceito de técnica representa o ponto de partida dialético para uma superação do contraste infecundo entre forma e conteúdo. Além disso, o conceito de técnica pode ajudar-nos a definir corretamente a relação entre tendência e qualidade, mencionada no início.¹¹⁴

Convém lembrar, no entanto, que a técnica é que atualiza o Sistema Literário. Então, se o sistema literário foi, agora, atualizado pela tecnologia que possibilitou a construção de uma geografia pós-moderna - o ciberespaço -, isto implica em pensar o *fandom* como uma das atualizações incluídas no sistema.

Apresento a idéia de que o *fandom* funciona como novo sistema, que diversifica a leitura e estimula uma escrita com caráter literário, que depende da interação entre os leitores tomados como um público ativo de fã. Na realidade, o que chamamos de “fãs”, são leitores

¹¹³ BOURDIEU, Pierre. *O mercado dos bens simbólicos*. In: A economia das trocas simbólicas. trad. Sergio Miceli, 3ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1992, p. 108.

¹¹⁴ BENJAMIN, Walter. Obras escolhidas I. *Magia e Técnica, Arte e Política*. Trad. Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.

ávidos de livros que sentem, dentro do espírito da técnica, a possibilidade de expansão da fantasia narrativa e interativa, constituindo identidade coletiva a partir de obras literárias.

Neste sentido, podemos voltar à questão sobre o posicionamento da crítica literária, compreendendo que o cânon é “o livro” reconhecido pela sociedade como fazendo parte de sua produção intelectual e cultural, e o *fandom* é parte de uma produção cultural digital, em que o livro é tomado como ponto de partida para um “desdobramento” criativo e interativo. Isso amplia uma **crítica literária digital**, que não apenas se apoiaria em textos literários transportados para o ciberespaço ou modificados pelos implementos técnicos e hipermidiáticos, mas refletiria sobre uma construção, fundada na recepção, que surgiu neste espaço, no contexto da Internet.

No texto de Peter Burke sobre o caos informacional do Renascimento há uma passagem que menciona o problema da leitura crítica. Afinal, como se poderiam ler todos aqueles textos que foram produzidos pela imprensa de Gutenberg? E quais seriam os critérios de avaliação do que era bom e do que não “prestava”? Quem teria tempo e conhecimento para ler as *centenas* de livros produzidos anualmente e que já não falavam mais de assuntos especificados, mas, prébarrocamente, tratavam de todos os assuntos? Como controlar as interpretações que poderiam ser feitas sem a ajuda “hermenêutica” dos iniciados? Como podemos observar o autor estabeleceu uma relação com o que chamamos na atualidade de Era da Informação e as questões apontadas por ele retornaram.

Se a leitura crítica vem sendo problematizada, principalmente no que se refere à produção, significa que é necessário verificar o papel da crítica literária sobre o “fazer” uma produção literária, buscando auxílio do suporte técnico para a compreensão dos textos produzidos nesta dinâmica e estrutura.

Sobre esta controvérsia que envolve a materialidade e a produção, podemos resgatar o pessimismo benjaminiano, no que é relativo às questões culturais. O autor não se colocava diante de perdas e ganhos de objetos culturais, pois seu pessimismo estabelecia uma relação com o socialismo utópico, mas se interessava pela produção no que esta se mantinha através da preservação de uma forma única de criação e uma concentração do conhecimento com uma minoria.

No momento em que se colocam as novas perspectivas sobre texto e produção textual que ampliam o leque de possibilidades literárias, o mais adequado para a crítica literária seria redefinir posturas e posicionamentos. Esta auto-reflexão crítica funcionaria também como reflexão sobre novos e velhos parâmetros teóricos que, muitas vezes, se afastam de uma práxis crítica ligada ao contingente social, fazendo desta separação uma prerrogativa da

validação de certas obras literárias. A auto-reflexão da crítica literária poderia verificar no *fandom*, como sistema que está sendo estruturado de forma semelhante ao sistema literário, como isso se reflete no próprio sistema literário, observando as tensões e acomodações do sistema, buscando compreender o fazer crítico neste processo.

Toda inovação literária surge aliada a um novo sistema técnico e a relação que é criada entre os leitores e os textos que se manifestam pela técnica tem influência sobre muitos autores: novas formas sempre atraem o público porque num primeiro momento precisam da adesão destes leitores para sua legitimação. O público de ontem e os fãs de hoje têm em comum o gosto de participar das novas invenções e se inscrever nelas de forma ativa.

A linguagem re-apropriada é responsável pela continuidade narrativa, por isso, toda vez que se toma de empréstimo uma história é mais fácil recontá-la que contá-la. Isso ocorre na fala, quando o narrador (contador de história) se coloca sob o desejo de convencer, de obter a adesão do outro (ver Maingueneau, 1995), mas quer também evitar a repetição e para não perder a atenção do ouvinte/leitor. O *fandom* textualiza esta fala “tagarela”, mesmo quando começa de uma história e não a termina ou a “emenda” com outra. Em estudos de semiótica, o processo de converter um texto em imagem conceitual, ou vice-versa, faz parte de um repertório de elementos conhecidos, e constitui uma postura e uma forma de re-contextualização. É a intersemiose que permite que possamos unir formas de artes que foram separadas: texto, música e pintura.

Os recursos hipermidiáticos permitem esta reunião, que, aliás, se estabelece de forma integrada no tipo de percepção na formação do ciberespaço e isto traz duas conseqüências: a primeira é que os usuários precisam aprender a reconhecer estes elementos e a buscar os elementos para compor uma estrutura ou quadro semiótico para os seus textos escritos. Um exemplo disso é o espaço disponibilizado aos escritores para arquivos: uma localização, real ou imaginária; uma música, que pode ter referência direta com o texto ou com o estado de espírito do autor quando escreveu o texto; palavras-chaves, que oferecem ao leitor um direcionamento do que trata o texto; e um *emoticon* que também pode definir o “espírito” do texto. Neste sentido, é criada toda a estrutura comunicacional e muito da cenografia, que tem o seu grau estético.

O segundo aspecto é que, justamente, por necessitar de uma autonomia de busca e do fazer/compor o texto e dos próprios aparatos para a recepção, o leitor/autor não precisa mais de um conhecimento enciclopédico, já que as informações estão à disposição em arquivos. O que o autor precisa é a habilidade de escolha, uma postura quase de colecionador, como Benjamin, pois muitos vão fazer recortes de tudo o que se situa no seu “banco de dados” de

reconhecimentos: lembranças que são procuradas em forma de representações visuais para formarem a idéia que querem demonstrar e que posteriormente serão inseridos na textualização.

Reconhecer o *fandom*, neste sentido, não é abarcar mais um gênero literário, ligado ao meio digital-literário, mas entender como uma nova postura por parte dos leitores cria e recria um sistema completo (leitor como autor, crítico, fã, tradutor, comentarista, divulgador, ilustrador, editor) – quase um espelho barroco e uma miniatura ao sistema maior, articulado ao sistema literário tradicional -, e verificar por que surgiu esta necessidade de representação particular de uma “instituição” social que detêm o valor de uma cultura.

Além disso, permite, paralelamente, perceber como a técnica foi também (re)apropriada e passou do “espírito da técnica” a uma técnica espiritualizada, que revela um “novo leitor” – não que o “velho leitor” não esteja em atuação – que é um leitor consciente de que para chegar a uma forma de “posse” e participação dos bens culturais, precisa reinventar o cânon e contribuir na crítica do próprio sistema criado. Foi através da apropriação da técnica, como fazer e apresentar-se, que este “novo leitor” deu a sua contribuição a uma nova percepção de leitura e escritura. Falta à crítica literária, aliada das suas técnicas teóricas, retribuir e dar ao leitor a recepção que deu Benjamin ao autor como produtor: uma nova era.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Livros e putas contam tão de bom grado e tão mentirosamente como se tornaram o que são. Na verdade eles próprios nem o notam. Anos a fio alguém vai-se entregando a tudo “por amor” e um dia está lá como corpus bem corpóreo, na ronda das calçadas, aquilo que para “fins de estudo” sempre pairava somente acima delas.

Walter Benjamin

Atualmente, a maior parte dos textos críticos e teóricos são “finalizados” de forma semelhante à relação do texto cânon para o *fandom*, ou seja, aceitando, ou constatando, que a conclusão não seja o ponto final de suas considerações. Isso mostra que, além de perceber que se tornou impossível “fechar” um texto, a possibilidade de auto-reflexão pode ser deixada para um segundo momento e para outra pessoa.

Os gêneros literários digitais revelam uma nova colocação do autor no centro de sua produção textual, vinculada aos recursos de hipermídias. Por sua vez, a descentralização de textos literários clássicos e de “massa” ocorre em diversos grupos e subgrupos, em formas de comunidades que se autodenominam como *fandom* e seus membros se auto-representam como fãs de livros e mídias. Enquanto o primeiro grupo tenta inovar e quebrar suas raízes com a tradição, este grupo de leitores/fãs, paradoxalmente, querem manter e fortalecer suas relações com os textos de “tradição” que leram e lêem.

A tradição que compreendem é uma interpretação comunitária dos textos lidos e distribuídos entre as comunidades das quais participam. Então, a tradição é redimensionada pelo contexto em que estão inseridas estas comunidades, muitas vezes sendo o texto principal não o texto/origem, mas a forma em que este texto teve o reconhecimento “mais” apropriado ao sentido desta comunidade. Um exemplo, seriam as comunidades *slash*¹¹⁵ do *fandom*.

Desta forma, estas comunidades possuem um centro de interpretação e um direcionamento narrativo, que não impede um processo mais “democrático” e menos baseado na autoridade do texto/origem ou dos hermeneutas e críticos. O leitor de qualquer uma destas comunidades se sente tão próximo ao livro que leu que consegue reconhecer nele a causa de

¹¹⁵ O *fandom slash* também possui vários subgrupos e se caracteriza pelo material “adulto” dos *fandoms*. É o lugar onde os leitores se ocupam dos relacionamentos eróticos e homoeróticos dos textos que leram ou assistiram. Também explicitam a violência e a pornografia: na maioria das vezes, estas próprias comunidades tentam fazer o auto-controle de seu público, para evitar, por exemplo, menores de idade e agressões que fujam ao “sentido” da comunidade ou extravasem para fora do espaço virtual. Como os *fandoms* propõem uma vida narrativa para o livro além do livro, há o interesse pela vida do personagem além do livro encerrado.

sua adesão e interação com outros leitores, numa “sociedade” ciberespacial que funciona como a frase do poeta Novalis, “o mundo se transforma em sonho e o sonho em mundo”.

O *fandom* é uma denominação associada a uma atividade paralela ao que os leitores conheciam como cânon. O que demonstrei na terceira parte deste trabalho foi que o *fandom* pode ser analisado, definido e que é possível, na sua indefinição conceitual, verificá-lo com o aporte da crítica literária. Pois, o *fandom* é um espelhismo do cânon e uma nova abordagem da tradição e da recepção de autores e obras. É também uma competência técnica e performática que se concentra em um único lugar, o ciberespaço. Transformando o “não-espaço” virtual numa “poética do espaço”, como Bachelard denominava a região de encontro do espaço e da imaginação.

Neste contexto, o que denominamos literatura canônica converge para o ciberespaço como obra digitalizada, arquivada e colocada para downloads públicos e que vem sendo (re)apropriada, interpretada e traduzida por comunidades de *fandom*. Por sua vez, o *fandom* também convergiu para o ciberespaço como um novo sistema. Um sistema que se tornou dependente da técnica hipermidiática do ciberespaço, pois lhe permite reinterpretações multisemióticas, além de bases para arquivo e edição. Este sistema funciona pela interação dos fãs em multifunções narrativas (comentaristas, críticos, tradutores e revisores) e que criam demandas particulares em relação às suas obras favoritas, primeiramente mediadas pela empatia. E, é pela empatia que podemos imaginar o que chamei “projeto romântico” dos fãs na Era Virtual, ou seja, o *fandom* se apresenta ainda como reflexão deste projeto.

Considerarei aqui o que poderia ser oferecido pela Teoria Crítica como procedimento teórico que vem sendo revisado e atualizado, podendo ser verificado tanto na Teoria da Recepção quando nos Estudos Culturais, como nova etapa e elaboração e concretização de projetos para uma crítica da pós-modernidade em sua descentralização dos sentidos e das perspectivas interpretativas sócio-culturais, pois o leitor/autor como fã redefine no texto/origem o valor de culto, que talvez se situe melhor entre o valor simbólico e o valor de mercado.

Ao que parece, a abertura da crítica literária para a compreensão dos textos literários digitais está ocorrendo (alguns já citam os games, os poemas em celular como gêneros literários). Neste sentido, este trabalho fica inconcluso, aberto a novas reflexões. Mas, devemos nos lembrar que boa parte do que hoje consideramos novos gêneros digitais vem sendo apresentado há pelo menos meia década. Alguns eram apenas projetos que só agora foram colocados em prática devido aos recursos tecnológicos. A arte midiática passou a ser hipermidiática em função de sua própria relação com os dispositivos técnicos. Propostas como

a dos concretistas que haviam ficado em papel e tinta, puderam ganhar composição em 3D e passaram a ser vinculadas na Internet.

Desta forma, devemos sempre ter em mente a idéia de Walter Benjamin, para quem o *Zeitgeist* (espírito do tempo) deveria compartilhar seu espaço com o *Jetztzeit* (tempo-agora). Esta idéia amplia o nosso campo de visão, e a crítica literária deixa de ser mera observadora do “espírito do tempo” em que as obras são vistas numa relação apenas interpretativa, e se torna uma crítica literária atuante no tempo-agora, ou seja, confiante na presença dos textos literários como produção e reprodução.

REFERÊNCIAS

AMOSSY, Ruth. *Da noção retórica de ethos à análise do discurso*. Disponível em: <http://www.ufmg.br/online/arquivos/anexos/Livro_trecho.pdf>. Acessado em março/2008

APPADURAI, Arjuna. Disjuncture e Diference in the Global Cultural Economy. In: *The Cultural Studies Reader*. org. Simon During. London/New York: Routledge, 1999.

ÁVILA, Affonso. *O lúdico e as projeções do mundo barroco*. 2ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1980.

BACHELARD, Gaston. *A formação do espírito científico: contribuição para uma psicanálise do conhecimento*. Trad. Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.

_____. *Poética do Espaço*. Trad. Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. trad. Maria Eumatina 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

_____. *Questões de literatura e estética: a teoria do romance*. Trad. Aurora Fornoni Bernardini e outros. São Paulo: HUCITEC, 1998.

_____. *Problemas da poética de Dostoievski*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

BARBOSA, João Alexandre. *As Ilusões da Modernidade*. São Paulo: Perspectiva, 1986

BARRETT, Edward. *Sociomedia: Multimedia, Hypermedia and the Social Construction of Knowledge*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1994.

BENJAMIN, Walter. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. Trad. Marcos Vinicius Mazzare. 4ª ed. São Paulo: Summus, 1984.

_____. *Documentos de cultura, documentos de barbárie*: escritos escolhidos. Seleção e apresentação Willi Bolle. Trad. Celeste H. M. R. de Souza, et. al. São Paulo: Cultrix Ed. da USP, 1986.

_____. *Escritos: La literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Trad. Juan J. Thomas. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión, 1989. (disponível digitalizada)

_____. *Correspondência*. Trad. Neusa Soliz. São Paulo: Editora Perspectiva, 1993.

_____. *Obras escolhidas II*. Rua de Mão Única. Trad. Rubens Rodrigues Torres e José Carlos Martins. 5ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

_____. *Obras escolhidas I*. Magia e Técnica, Arte e Política. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. 7ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.

_____. *The Arcade Project*. Trans. Howard Elland and Kevin McLaughlin. London: Harvard University Press, 1999.

_____. *A Modernidade e os Modernos*. Trad. Heindrun Kieger, Arlete de Brito e Tânia Jatobá. 2ª ed. Rio de Janeiro: Edições Tempo Brasileiro, 2000. (disponível digitalizada)

BENSE, Max. *Pequena Estética*. Trad. Haroldo de Campos. 2ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1975.

_____. The projects of generative aesthetics. Disponível em: <http://www.computerkunst.org/Bense_Manifest.pdf>. Acesso em setembro/2008

_____. Concrete poetry. Disponível em: <<http://umintermediai501.blogspot.com/2008/01/concrete-poetry-max-bense.html>>. Acessado em setembro/2008.

BITENCOURT, Michael. *A Aura do Digital*. Disponível em: <<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=579>>, acessado em 04/11/2007.

BLOOM, Harold. *A angústia da influência – uma teoria da poesia*. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

_____. *Um mapa da Desleitura*. Rio de Janeiro, Imago, 1995.

BORGES, Jorge Luis. *Kafka y sus precursores*. <http://www.librodot.com>>, acessado em 20/10/2008.

BOURDIEU, Pierre. *O Poder Simbólico*. Trad. Férnando Tomaz. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil S.A., 1989.

_____. *As regras da Arte*. trad. Miguel S. Pereira. Lisboa: Presença, 1996.

_____. *Razones Praticas: sobre La teoria de la acción*. Trad. Thomas Kauf. Barcelona: Editora Anagrama, 1997. (disponível digitalizada)

_____. A crítica independente na França prática. *Revista Continente*. Ano 02. Nº. 14/2002.

_____. *O mercado dos bens simbólicos*. In: *A economia das trocas simbólicas*. Trad. Sergio Miceli. 3 ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1992.

BRECHT, Bertolt. *Antologia Poética*. Trad. Edmundo Moniz. 3 ed. Rio de Janeiro: Elo Editora, 1982.

BRIGGS, Asa & BURKE, Peter. *Uma História da Mídia: de Gutenberg à Internet*. Trad. Maria Carmelita Pádua Dias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

BRÜSEKE, Franz Josef. *Heidegger como crítico da técnica moderna*. Disponível em: <http://www.filoinfo.bem-vindo.net/doc/htecnica.pdf>. Acessado em junho/2008.

BURKE, Peter. Problemas causados por Gutenberg: a explosão da informação nos primórdios da Europa Moderna. Trad. Almiro Piseta. *Revista de Estudos Avançados*. N.44.v.16, jan/abr, São Paulo, 2002.

CALVINO, I. et al. *Atualidade do Mito*. Trad. Carlos Arthur R. do Nascimento. São Paulo: Duas Cidades, 1977.

CASTRO, Murilo Cardoso de. *Sobre a essência da informática técnica e informática a partir do pensamento de M. Heidegger*. 2005. Tese (Doutorado em Filosofia). UFRJ, Rio de Janeiro.

CHARTIER, Roger. *Os desafios da escrita*. São Paulo: Unesp, 2002.

COHEN, Daniel J. History and the Second Decade of the Web. In: *Originally published in Rethinking History*. Vol. 08, Nº 2, June 2004, pp. 293-301.

CORETH, Emerich. *Questões Fundamentais de Hermenêutica*. Trad. Carlos Lopes de Matos. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária Ltda., 1973.

DEBORD, Guy. *La Société du Spectacle*. Disponível em: <http://pagesperso-orange.fr/dumauvaiscote/la_societe_du_spectacle.htm>. Acessado em março/2008.

DE GRÈVE, Claude. *Éléments de Littérature Comparée*. Paris: Hachette, 1995.

DELEUZE, Gilles. *Lógica do Sentido*. São Paulo: Perspectiva, 1974.

_____. *A Dobra: Leibniz e o Barroco*. 2ª ed. Trad. Luiz B.L. Orlandi. Campinas, SP: Papyrus, 1991.

_____. *Anti-Oedipe et Autres Réflexions*. <http://www.univ-paris8.fr/deleuze/article.php3?id_article=68>. Acessado em 10/08/07.

_____ & Félix Guattari. *O Anti-Édipo: Capitalismo e Esquizofrenia 1*. Trad. Joana Moraes Varela e Manuel Maria Carrilho. Lisboa: Assírio e Alvim, 2004.

_____. *Un critère pour le baroque*. Disponível em: http://www.revue-chimeres.fr/drupal_chimeres/files/05chi01.pdf > Acessado em: 8/11/2007.

DILTHEY, Wilhelm. *Teoria das concepções de mundo*. Trad. Artur Morão. Lisboa: Edições 70, 1992.

DOMINGUES, D. *A Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

EAGLETON, Terry. *Walter Benjamin or towards a revolutionary criticism*. London: Verso, 1981.

ECO, Umberto. *Leitura do texto literário: lector in fabula*. Trad. Mário Brito. Lisboa: Ed. Presença, 1976.

_____. *Interpretação e Superinterpretação*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

_____. *El mago y el científico*. Disponível em: <http://sindominio.net/biblioweb/escepticos/eco.html>. Acessado em: março de 2007.

FEATHERSTONE, Mike. *Cultura ou Consumo e Pós-Modernidade*. Disponível em: [http://w3.ufsm.br/mundogeo/geopolitica/arquivos/mike featherstone.pdf](http://w3.ufsm.br/mundogeo/geopolitica/arquivos/mike_featherstone.pdf). Acessado em março/2008.

FISH, Stanley. Como reconhecer um poema ao vê-lo. In: *Palavras*, Revista do Deptº. de Letras da PUC – Rio. Rio de Janeiro. 1993, p. 156-165.

FRYE, Northrop. *The Educated Imagination*. Bloomington: Indiana University Press, 1964.

_____. *As fábulas da identidade: estudos de mitologia poética*. Trad. Sandra Vasconcelos. São Paulo: Nova Alexandria, 2000.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. *Sete aulas sobre linguagem, memória e história*. Rio de Janeiro: Editora Imago, 1987.

GARBER Klaus. *Por que os herdeiros de Walter Benjamin ficaram ricos com espólio?* <http://www.usp.br/revistausp/n15/klaus.html>. Acessado em março de 2008.

GLISSANT, Edouard. O Mesmo e o Diverso. Trad. Normélia Parise. In: *Le discours antillais*. Paris: Seuil, 1981. P. 190-201.

HARAWAY, Donna. A cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminist in the Late Twentieth Century. In: *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 1991, pp. 149 - 181. Disponível em: <<http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>>. Acessado 4/11/2007.

HEIDEGGER, Martins. *Língua da tradição e língua técnica*. Trad. Mário Botas. 1ª ed. Lisboa: Veja, 1975.

HONNETH, Axel. *Reification: a recognition of theoretical-view*. Disponível em: <http://www.tannerlectures.utah.edu/lectures/documents/Honneth_2006.pdf>. Acessado em junho/2000.

ISER, Wolfgang. *O ato da Leitura*. Vol., 1. trad. Johannes Kretschmer. São Paulo: Ed. 34. 1996.

_____. *The Implied Reader*. The Johns Hopkins University Press Ltd. London: 1974

JAUSS, Hans Robert. *A história da literatura como provocação à teoria literária*. Trad. Sérgio Tellaroli. São Paulo. Ed. Ática, 1994.

LABOV, William. *The transformation of Experience in Narrative Syntax*. In: *Language in the inner City*. Oxford: Basil Blackwell, 1972. p. 354 – 396.

LABOV, William; WALETZKY, Joshua. *Narrative Analysis: Oral Version of Personal Experience*. In: Helms, June (ed.) *Essays on the verbal and visual arts*. Seattle: University of Washington Press, 1976. p. 12 -44.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Mito e Significado*. Lisboa: Editorial Presença, 1989.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na Era da Informática*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2000.

_____. *Qué es lo virtual?* Trad. Diego Levis. Barcelona: Paidós Ibérica S.A, 1998.

LEWIS, Carroll. *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*. Trad. Sebastião Uchoa Leite. 6ª ed. São Paulo: Summus, 1980.

LIMA, Luiz Costa. *A literatura e o leitor*. Rio Janeiro: Paz e Terra, 1979.

_____. A antiphysis em Jorge Luis Borges, in: *Mímesis e Modernidade: formas das sombras*. Rio de Janeiro: Graal, 1980.

_____. *O Fingidor e o Censor: no ancien régime, no iluminismo e hoje*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1988.

LÖWY, Michael. *As Aventuras de Karl Marx contra o Barão de Münchhausen*. Marxismo e Positivismo na sociologia do conhecimento. Trad. Juarez Guimarães. São Paulo: Busca Vida, 1987.

LYOTARD, Jean-François. *The Postmodern Condition: a report on knowledge*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993.

_____. *The In-Human: Reflections on Time*. Translated by Geoffrey Bennington and Rachel Bowlby. Cambridge: Polity Press, 1991.

MAINGUENEAU, Dominique. *O contexto da obra literária*. Trad. Marina Appenzeller. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

MANGUEL, Alberto. *Uma História da Leitura*. Trad. Pedro Maia Soares. 2º ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

MARX, C. & ENGELS, F. *A ideologia alemã*. Disponível em: <<http://www.jahr.org>>. Acessado em agosto de 2007.

MATOS, Olgária C.F. *A Escola de Frankfurt: luzes e sombras do iluminismo*. 1ª ed. São Paulo: Editora Moderna, 2001.

MEURER, José Luiz; MOTTA-ROTH, Désirée (orgs.). *Gêneros textuais e práticas discursivas: subsídios para o ensino da linguagem*. São Paulo: EDUSC, 2002.

MIRANDA, Fabiana Mões. *O Fenômeno Harry Potter: Repaginando o Sistema Literário*. 2008. Monografia (Especialização em Literatura Infanto-Juvenil). FAFIRE, Recife.

NDALIANIS, Angela. *The Baroque and the Neo-Baroque*. Disponível em: <http://web.mit.edu/transition/subs/neo_intro.html>. Acessado em 29/07/2008.

POISSANT, Louise. *Conservation of Media Arts and Networks: Aesthetics and Ethical Considerations*. Disponível em: <http://193.171.60.44/dspace/bitstream/10002/340/1/Louise_Poissant_refresh.pdf>. Acessado em março/2008.

QUÉAU, Philippe. *Cyber-culture et info-éthique*. Disponível em: <<http://nicol.club.fr/ciret/bulletin/b12/b12c7.htm>>. Acessado em março/2008.

SANTAELLA, Lucia. Três tipos de leitores: o contemplativo, o movente e o imersivo/Matrix: corpo plugado e mente imersa. In: *Navegar no ciberespaço. O perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2000.

SANTOS, Pedro Paulo Alves. Significados Mágico-Evocativos na Concepção do Livro. Estética e Teologia do Imaginário Medieval. *Revista Gláuks*. V.7. n.1, 2007, pgs. 66-88.04.

SASSEN, Saskia. *Global Cities and Diasporic Network: Microcities in Global Civil Society*. Disponível em: <<http://transnationalism.uchicago.edu/links.html>>. Acessado em março/2008

SEIDEL, Roberto Henrique. *Teoria Crítica e Crítica Cultural: crítica acadêmica ou debate intelectual?* Disponível em: <<http://www.abralic.org.br/enc2007/anais/79/1023.pdf>>. Acessado em abril/2008

SHEPHERD, Michael; WATTERS, Carolyn. *The Evolution of Cybergenres*, Disponível em: <<http://www2.computer.org/portal/web/csdl/abs/proceedings/hicss/1998/8236/02/82360097.pdf>>, acessado em setembro/2008.

SIMONDON, Gilbert. *On the mode of existence of technical objects*. Trad. Niniam Mellamphy. University of Western Ontario, 1980.

SILVER, David. *Indrotucing Cyberculture*. Disponível em: <<http://rccs.usfca.edu/intro.asp>>, acessado em março/2008.

SONTAG, Susan. *Sobre la fotografia*. Trad. Carlos Gardini. México. Edhasa, 1981.

XAVIER, Antônio Carlos. Hipertexto: Novo paradigma textual? In: *Investigações – Lingüística e Literatura*. Vol. 12 – UFPE, Recife, 2000.

_____. Leitura, texto e hipertexto. In: *Hipertextos e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido*. Orgs. Luiz Antônio Marcuschi e Antônio Carlos Xavier. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

_____. Hiperleitura e interatividade na Web 2.0. In: *Questões de leitura no hiperespaço*. Miguel Rettenmaier e Tânia M. K. Rösing (Orgs.) Passo Fundo: UPF Editora, 2007.

WHITED, Lana A. *The Ivory Tower and Harry Potter: Perspective on a Literary Phenomenon*. Columbia: University Missouri Press, 2002.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Cultura e Valor*. Trad. Jorge Mendes. Lisboa: Edições 70, 1980.

WU MING FOUNDATION. *Narrati3n Coletiva y Cultura popular*. Disponível em: <<http://www.wumingfoundation.com/italiano/wumingylaculturapopular.pdf>>. Acessado em março/2008.

Sites:

<<http://www.fanfiction.net/>>

<<http://www.deviantart.com/>>

<<http://fanfiction.nyah.com.br/>>

<<http://www.youtube.com/>>

<<http://fanac.org/>>

<[http://fanac.org/Fannish Reference Works/Fan terms/](http://fanac.org/Fannish_Reference_Works/Fan_terms/)>

<http://www.jornalexpress.com.br/noticias/detalhes.php?id_jornal=7070&id_noticia=1506>

<<http://recantodasletras.uol.com.br/forum/index.php?topic=3323.msg101719>>

<<http://www.usinadeletras.com.br/exibelotexto.php?cod=15055&cat=Cartas&vinda=S>>

<<http://rccs.usfca.edu/intro.asp>>

<<http://www.henryjenkins.org/>>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina_principal>

<http://skelkins.com/hp/canonical_plausibility_and_reading_practice/>

Apêndice – A: Termos da cultura do fã

Nem todas as palavras estão dicionarizadas e uma das características que se colocam em suas definições é a idéia de “amador”. No contexto deste trabalho, a idéia de amador é substituída por uma perspectiva de subjetivação sobre uma forma precedente de texto.

Fandom – a palavra fandom tem no sufixo – *dom* uma relação com a palavra Kingdom, o que traria a idéia de “reino dos fãs”. Neste caso, passo da idéia de “reino” para a idéia de sistema, naquilo em que um sistema corresponde a uma forma organizada em relação a um objeto (textos ou, mais especificamente, livros).

Fannish – talvez seja a única palavra abstrata, pois denomina a relação interpessoal/social que se cria entre os fãs.

Fanac – o termo aglutina as palavras FANnish e ACTivities e geralmente se refere aos encontros dos fãs em eventos.

Fanciclopédia (FanCy) – Enciclopédia com os termos do Fandom.

Fanzine e Doujinshi – São as revistas (magazines) de caráter amador feita pelos fãs. O doujinshi é o termo japonês.

Fan Ficção – Ficção escrita pelos fãs e que tem como característica principal expandir algum universo ficcional, isto é, textual.

Fanon – O fanon corresponde a uma expansão de uma fanfic que no caso é considerado tão importante quanto o texto original.

Fanart – São ilustrações e desenhos feitos pelos fãs e que representam sua imagem do universo narrativo do texto.

Fanvídeo – geralmente são montagens como imagens de filmes, seriados, fanarts, que recriam uma narração de acordo com o desejo do leitor.

Fanhit – são letras de músicas feitas pelos fãs para seus personagens favoritos e muitas vezes se criam vídeoclips musicais que são disponibilizados como fanvídeos.

Fansubers – são grupos formados por fãs e que fazem a tradução e legendam filmes e textos.

Betareader – são pessoas que se dispõem em corrigir e auxiliar na produção textual dos escritores de fanfics.

Cosplay – fãs que se caracterizam como seus personagens favoritos.

Fanlisting – são criadas em torno de uma personagem, onde os participantes podem trocar informações sobre a personagem, além de que é criado para estabelecer relação com outros fãs com o mesmo interesse.

Fóruns – muitas vezes colocados em fãdoms e fansites criam temas de discussões sobre os textos e o sobre as personagens. Os grupos de discussões dos fóruns ainda proporcionam formas de autoapredizagem e ensino, e renovam as criações do fãdom.

Apêndice – B: O *fandom* de Harry Potter

Para que possamos ter uma noção mais estruturada do *fandom*, escolhi o *fandom*/fantasia do livro série *Harry Potter*, de J. K. Rowling. Este *fandom* merece algumas considerações específicas sobre sua criação e produção. Uma das mais importantes é que a série britânica coincide, de certa forma, com o primeiro “boom” da Internet, no que se refere à apropriação dos internautas na web. Outro fator, é que a série representa bem esta relação entre dois mundos: um mundo está dentro do outro, embora “invisível”. Harry Potter permitiu que seu público leitor criasse, junto à autora, um mundo narrativo, que se somava ao processo de criação do *fandom* e a auto-aprendizagem destes leitores/fãs/autores.

Devemos ainda lembrar que este *corpus* narrativo de Harry Potter não se encontra num mesmo lugar, mas espalhado pelo ciberespaço, desta forma, o lócus narrativo se encontra “diluído” e só é reintegrado no reconhecimento dos participantes do *fandom*. Escolhi exemplos que pudessem comprovar que muitos *fandoms* são sistemas completos de (re)apropriação narrativa e hipertextual.

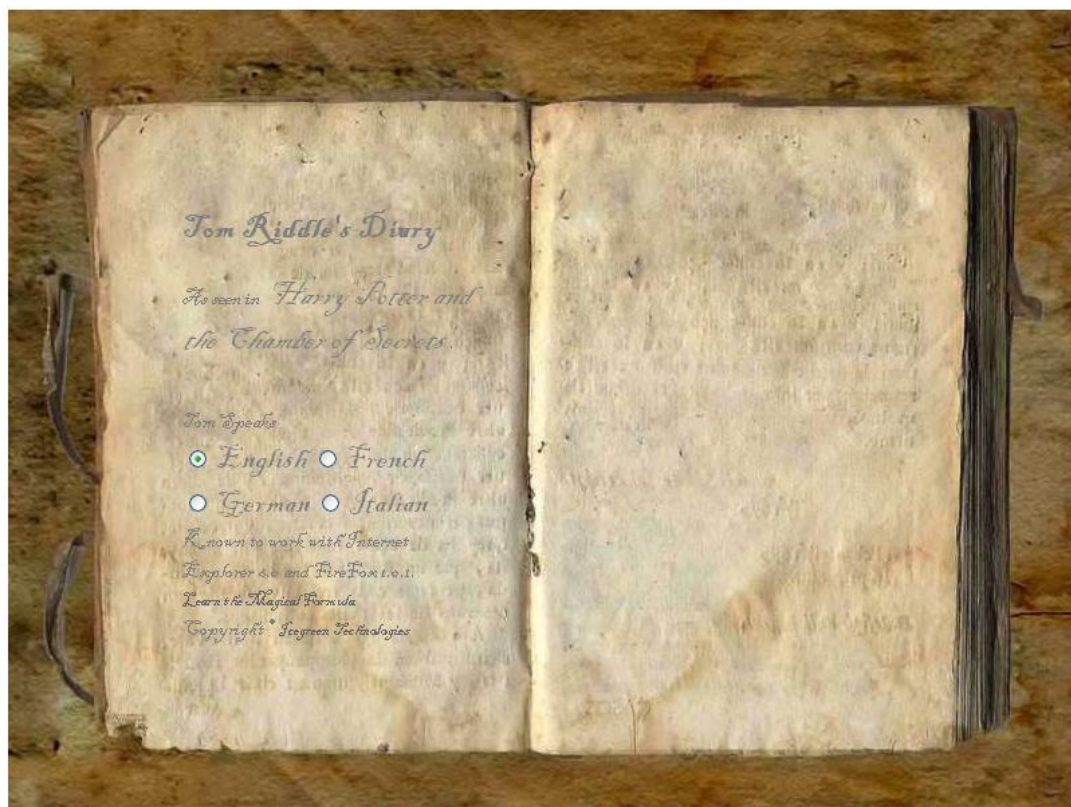


Figura 1. O Diário online de Tom Riddle. Permite a interação virtual/físico, ainda que de forma aleatória.

Books » Harry Potter » Encontro com o futuro font: B s : A A A . width: full 3/4 1/2

Author: Batulizah 1. Chegada

Fiction Rated: K+ - Portuguese - Family - Albus S. P. & Rose W. - Reviews: 8 - Published: 11-19-08 - Updated: 12-20-08 - id:4664683

Nota da autora: Essa fic começa em alguma página de "Harry Potter e as relíquias da morte". É minha primeira fic então não esta muito boa.

A cozinha estava tão apinhada naquela noite que tornava difícil o uso de garfos e facas. Harry se viu espremido ao lado de Gina; as palavras não ditas que os dois haviam trocado o fez desejar que estivessem separados por mais gente. Ele fazia tanto esforço para não roçar no braço dela que mal conseguia cortar a galinha no próprio prato.

-Alguma notícia de olho tonto? - perguntou Harry a Gui.

-Não - assim que Gui respondeu um clarão veio da sala, e todos imediatamente se calaram e pegaram as varinhas achando que os comensais da morte conseguiram penetrar seus escudos de defesa.

-Fred eu te matei! O que você fez agora? - disse uma voz de menina. Todos imediatamente olharam para Fred que levantou os ombros e fez cara de se levantou e foi caminhando apreensivo até a porta.

-Eu não sei,eu só girei esse troço!-disse uma outra voz dessa vez de menino na sala -Mas pelo visto não aconteceu nada...

-É claro que aconteceu eu te disse pra não mexer nisso... - disse outra voz de menina. E uma algazarra começou. A zona acabou assim que Fred abriu a porta, e para a surpresa de todos não eram comensais da morte. Eram sete crianças muito parecidas mas também muito diferentes.

As crianças olhram para a cozinha e ficaram tão chocadas quanto os que estavam nela.

-Fred,o que você fez? -disse um garoto qu e parecia ter dez ou onze anos e que era uma minutura de harry,encarando outro garoto que parecia ser um ano mais velho que ele,que era com certeza um Weasley com cabelos ruivos e sardas por todo o nariz. O tal Fred ficou estatico e so balançou o ombro fazendo cara de inocente,assim como o verdadeiro Fred fizera ainda na cozinha ficaram olhando de um Fred para o outro comparando-os.

-Mãe não foi culpa minha! - disse uma garotinha que também tinha cabelos loiros e aparentava ter dez ou onze a pele aparentemente macia que emitia um brilho perolado,indo na direção de Fleur e se sentando no colo na cozinha ficaram mais supressos ainda com a familiaridade da garota.

-Dominique,volte para cá agora!!!-disse uma menina que antes estava atrás do suposto fred. E que imediatamente olhou para a Hermione,e voltou a olhar Dominique que agora voltava para o lado das outras crianças.A garota deu outra olhada furtiva para a Hermione,era estranho a similaridade de hermione e da garota que se não fosse a cor dos cabelos que eram meio avermelhados e o azul turquesa de seus olhos poderia ser confundida com Hermione quando entrou em Hogwarts.

-Quem é você? -pergunto Hermione à garota que agora a fitava novamente.

-Meu nome é Rose. -respondeu a garota.

-O que você é de mim? - perguntou Hermione por impulso.

A garota hesitou,mas quando abriu a boca para responder outra menina se entrometeu falando :

Mãe cadêra fofal disse uma menina com aparentemente sete ou oito anos e que era uma garotinha mini Gina. A única coisa que poderia dizer é que como parente da ussão a

Figura 2. *Fanfic* pós-epilogo da série, mostrando que os fãs/escritores continuam o mundo da autora. Esta fic apresenta a vida dos filhos de Harry e Gina. No site já existem quase 400 mil textos sobre Harry Potter e, se levarmos em conta os outros livros, temos um arquivo com mais de um milhão de textos. Fonte: FanfictionNet.

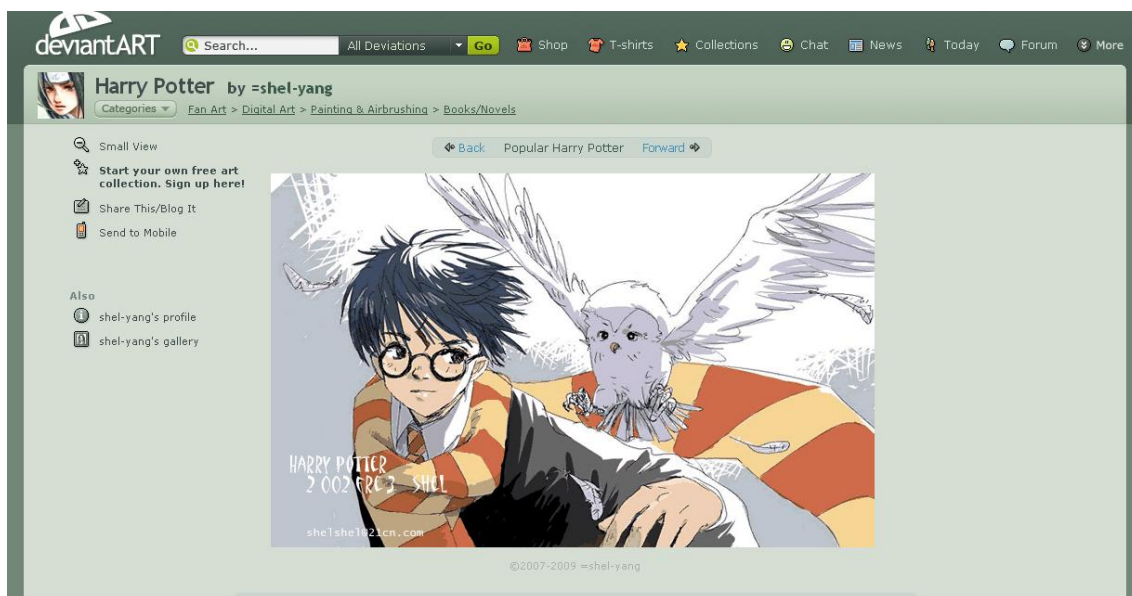


Figura 3. *Fanart* em estilo mangá com Harry Potter e a coruja Edwige. No site podemos encontrar cerca de 200 mil imagens sobre a série. Fonte: DeviantArt.



Figura 4. Doujinshi recontando o livro *Harry Potter e a Câmara Secreta*. Podemos também encontrar muitos doujinshis à venda em lojas virtuais como ebay e outros disponíveis para download, traduzidos pelos fãs. Fonte: DeviantArt.

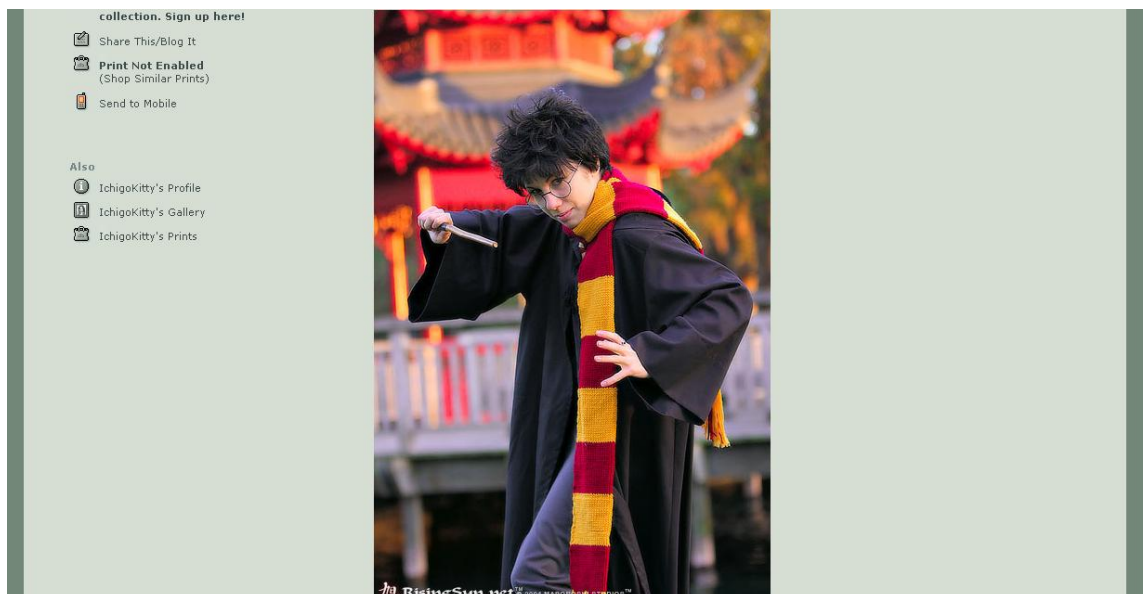


Figura 5. Cosplay de Harry Potter, com demonstração individual. Vale lembrar que, em questões de gêneros, aparentemente são as fãs as que mais se apresentam no *fandom*, e que também há apresentações em grupo.

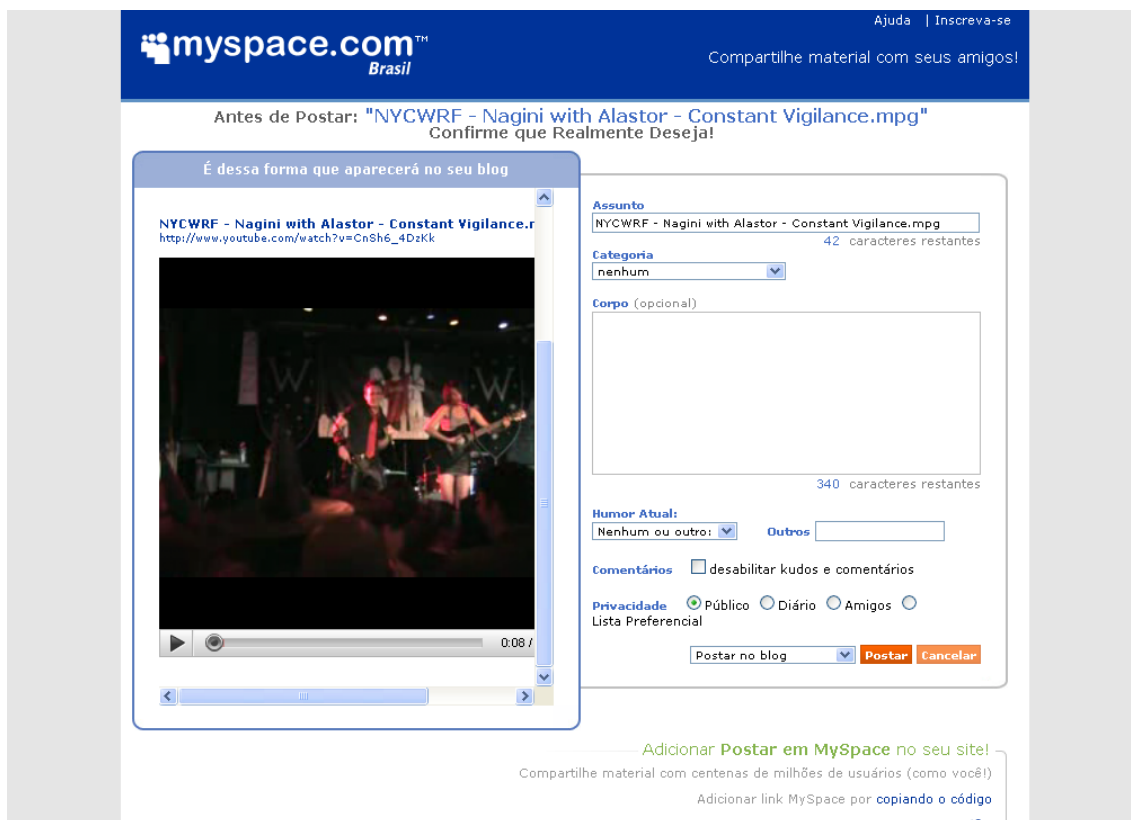


Figura 6. *Fanhit* com a banda *Nagini with Alastor*, numa apresentação em evento, tocando a música *Constant Vigilance*. Fonte: Youtube.

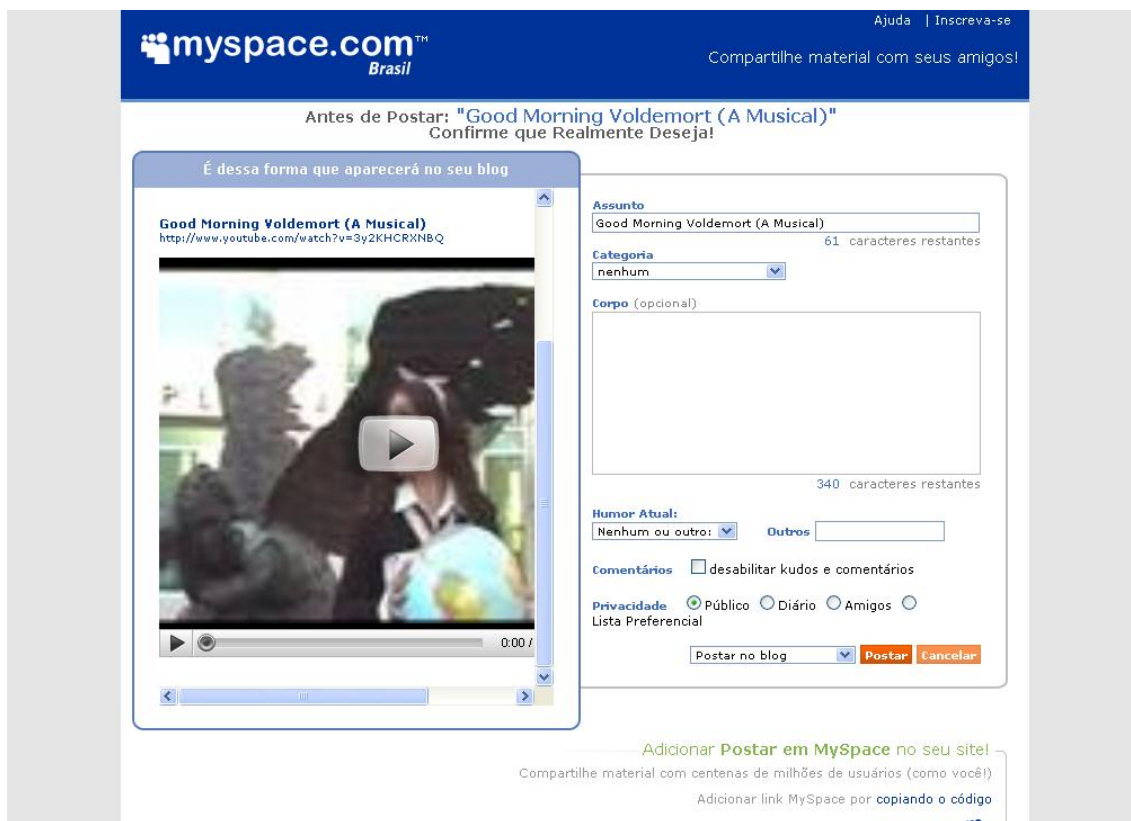


Figura 7. *Fanclip*, um musical com a canção criada pelos fãs *Good Morning Voldemort*, e numa performance da fã, pois existem outros clips com esta música. Fonte: Youtube.

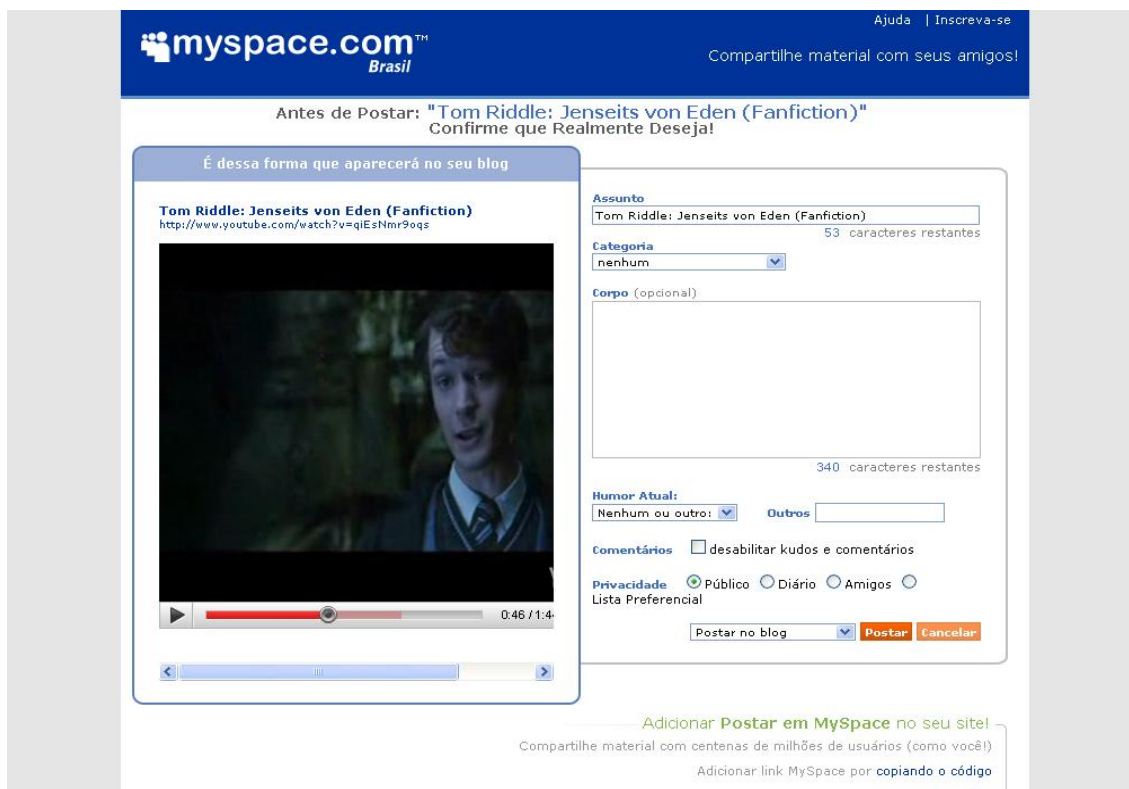


Figura 8. *Fanvideo* com Tom Riddle num UA (Universo Alternativo), criando uma *fãficção*. Fonte: Youtube.

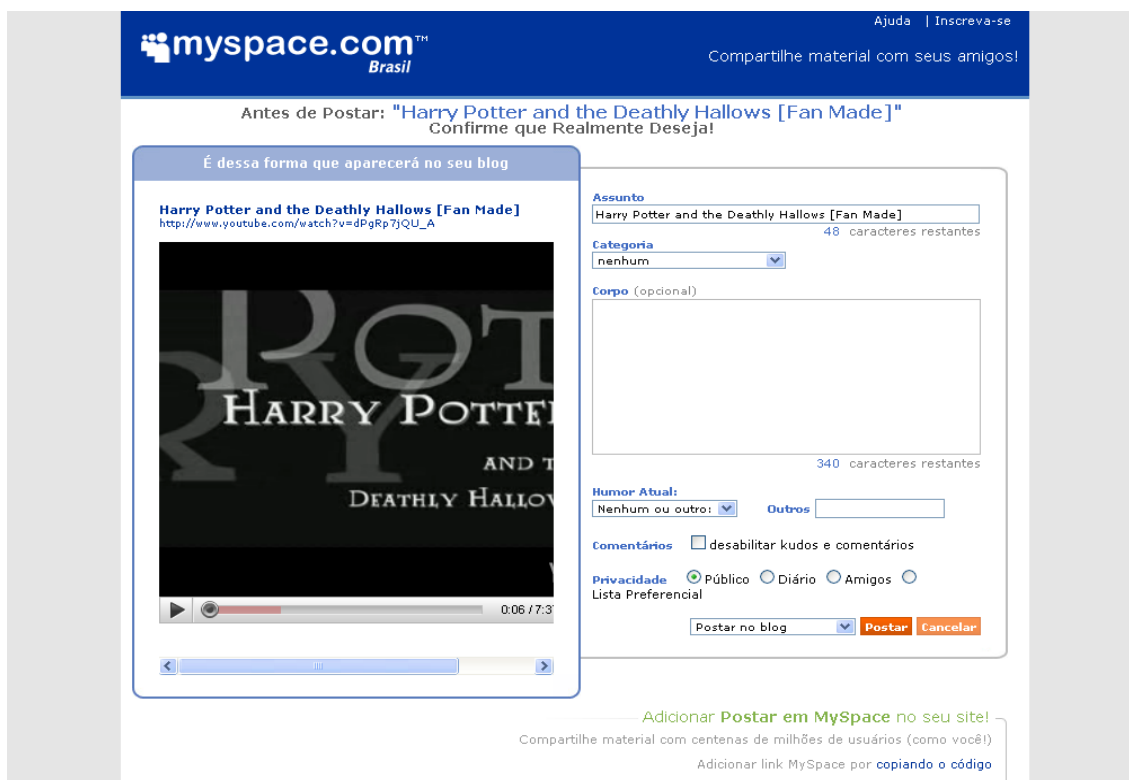


Figura 9. *Fanvideo* (fan-made), neste caso os fãs anteciparam o último filme da série e criaram sua própria alternativa de *Harry Potter and Deathly Hallows* (HP e as Relíquias Mortais) em versão de vídeo, montando a narrativa sobre várias imagens disponíveis dos outros filmes da série. Fonte: Youtube.