

## LITERATURA LÍQUIDA: A NARRAÇÃO EM AMBIENTE DIGITAL

Eliane Hatherly Paz – eliane.h.paz@gmail.com  
Doutora em Letras (PUC-Rio)

**Resumo:** Zygmunt Bauman, em sua vasta obra sociológica sobre a pós-modernidade, adotou o termo 'liquidez' para definir nossa atual condição sociocultural, marcada pela falta de solidez e de durabilidade, como os líquidos, que são incapazes de reter sua forma por muito tempo. Deslocando essa discussão para o campo literário, podemos afirmar que a narrativa em ambiente digital vem assumindo *formas* fluidas, como consequência da natureza da web, que subverte os paradigmas de produção, circulação e recepção dos textos. Antes, porém, de passar à reflexão sobre a liquefação da literatura nos mares da Web, tratarei dos conceitos de *ciberespaço* e de *cibercultura*, *ecossistema* e *habitat* das novas práticas sociais e artísticas baseadas nas técnicas digitais, a partir do já clássico *Cibercultura*, de Pierre Lévy. Em seguida, valendo-me das considerações do sociólogo polonês e dos estudos sobre os novos horizontes para o literário no ciberespaço realizados pela crítica literária Katherine Hayles, e da Professora de Literatura Inglesa em Harvard, Janet Murray, discutirei as mudanças provocadas pela interatividade na antiga tradição humana de contar histórias e o desenvolvimento dessa nova forma de literatura, explorada ainda por poucos autores e desconhecida de grande parte da academia.

**Palavras-chave:** literatura eletrônica; mídias digitais; cibercultura; modernidade líquida.

*A literatura só pode viver se se propõe a objetivos desmesurados,  
até mesmo para além de suas possibilidades de realização.*  
(Italo Calvino)

### INTRODUÇÃO

Zygmunt Bauman (2001), em sua vasta obra sociológica sobre a pós-modernidade, adotou a metáfora 'liquidez' para definir a nossa atual condição sociocultural, segundo ele marcada pela falta de solidez e de durabilidade, como os líquidos, que são incapazes de reter sua forma por muito tempo. Como afirma o pensador polonês:

(...) os líquidos, diferentemente dos sólidos, não mantêm sua forma com facilidade. Os fluidos, por assim dizer, não fixam o espaço nem prendem o tempo. Enquanto os sólidos têm dimensões espaciais claras, mas neutralizam o impacto e, portanto, diminuem a significação do tempo (resistem efetivamente a seu fluxo ou o tornam irrelevante), os fluidos não se atêm muito a qualquer forma e estão constantemente prontos (e propensos) a mudá-la; assim, para eles, o que conta é o tempo, mais do que o espaço que lhes toca ocupar; espaço que, afinal, preenchem apenas por um momento (BAUMAN, 2001, p.8).

Em outras palavras, nada mais é feito para durar. Pelo menos, não na forma como (nós, os nascidos na Modernidade do século 20) estamos acostumados – a forma *sólida*, indiferente ou imune à passagem do tempo, presa ao passado e à tradição, à imobilidade. Sobre essa impermanência, diz Bauman:

Em certo sentido, os sólidos suprimem o tempo; para os líquidos, ao contrário, o tempo é o que importa. Ao descrever os sólidos, podemos ignorar inteiramente o tempo; ao descrever os fluidos, deixar o tempo de fora seria um grave erro. Descrições de líquidos são fotos instantâneas, que precisam ser datadas (BAUMAN, 2001, p.8).

Em suma, *fluxo* é a palavra do atual estágio do século 21. Um fluxo caracterizado pela constante mobilidade, fugacidade, maleabilidade, como enfatiza o sociólogo:

Os líquidos se movem facilmente. Eles fluem, escorrem, esvaem-se, repingam, transbordam, vazam, inundam, borrifam, pingam, são filtrados, destilados; diferentemente dos sólidos, não são facilmente contidos – contornam certos obstáculos, dissolvem outros e invadem ou inundam seu caminho. (...) A extraordinária mobilidade dos fluidos é o que os associa a ideia de *leveza* (BAUMAN, 2001, p.14). (Grifo meu)

O dinamismo que caracteriza a nova era derreteu não apenas a antiga ordem moderna no nível macro, como também variados aspectos de nossa vida, de nossa condição humana: nossa relação com as pessoas, com o nosso emprego, com a comunidade na qual estamos inseridos, com a cultura. Mas, como isso se reflete na literatura? Antes de passar à reflexão sobre a liquefação da literatura nos mares da Web, tratarei dos conceitos de *ciberespaço* e de *cibercultura*, *ecossistema* e *habitat* das novas práticas sociais e artísticas baseadas nas técnicas digitais, a partir do já clássico *Cibercultura*, de Pierre Lévy.

## ***O SEGUNDO DILÚVIO***

Em *Cibercultura* (1999), Pierre Lévy – filósofo, estudioso da cultura virtual e professor do Departamento de Hiperfídia da Universidade de Paris VIII – retoma o episódio do Dilúvio bíblico para tratar do dilúvio informacional produzido com a criação do ciberespaço, e no qual todos nós estamos imersos. Para ele:

O dilúvio informacional jamais cessará. A arca não repousará no topo do monte Ararat. O segundo dilúvio não terá fim. Não há nenhum fundo sólido sob o oceano das informações. Devemos aceitá-lo como nossa nova condição. Temos que ensinar nossos filhos a nadar, a flutuar, talvez a navegar.

Quando Noé, ou seja, cada um de nós, olha através da escotilha de sua arca, vê outras arcas, a perder de vista, no oceano agitado da comunicação digital. E cada uma dessas arcas contém uma seleção diferente. Cada uma quer preservar a diversidade. Cada uma quer transmitir (LÉVY, 1999, p.14-15).

Nossa vontade de transmitir, de enviar através de, de propagar, encontrou um ambiente propício no oceano do ciberespaço, definido por Lévy (1999) como:

O ciberespaço (que também chamarei de rede) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo (*idem, ibidem*).

Navegadores destes mares informacionais somos todos nós, os produtores-consumidores da cibercultura:

Quanto ao neologismo *cibercultura*, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço (LÉVY, 1999, p.17). (Grifo meu)

Para Lévy, contudo, este conjunto que forma a cibercultura não é totalizável. Ao contrário, ele se amplia a cada minuto que passa, tornando-se universal, “pois cada novo nó da rede de redes em expansão constante pode tornar-se produtor ou emissor de novas informações, imprevisíveis, e reorganizar uma parte da conectividade global por sua própria conta” (LÉVY, 1999, p. 111). A esse “sistema da desordem”, Lévy chama de “universal sem totalidade“, para ele a “essência paradoxal“ da cibercultura, assim como porta de entrada para “a compreensão do movimento social que propaga a cibercultura, de suas formas estéticas e de sua relação com o saber” (*idem, ibidem*).

(...) a cibercultura expressa o surgimento de um novo universal, diferente das formas culturais que vieram antes dele no sentido de que ele se constrói sobre a indeterminação de um sentido global qualquer. Precisamos, de fato, colocá-la dentro da perspectiva das mutações anteriores da comunicação (LÉVY, 1999, p.15).

Nessa perspectiva, é preciso resgatar a primeira grande mutação na história das mídias: a passagem da cultura oral à cultura escrita. Segundo o filósofo, esse evento libertou a comunicação humana do fator *tempo*, uma vez que emissores e receptores passaram a compartilhar conhecimento mesmo estando a milhares de quilômetros, de anos ou de séculos um do outro. Pierre Lévy (1999)

considera que o efeito do surgimento do ciberespaço sobre a comunicação humana seja tão “radical” quanto a invenção da escrita:

A hipótese que levanto é que a cibercultura leva a co-presença das mensagens de volta a seu contexto como ocorria nas sociedades orais, mas em outra escala, em uma órbita completamente diferente. A nova universalidade não depende mais da auto-suficiência dos textos, de uma fixação e de uma independência das significações. Ela se constrói e se estende por meio da interconexão das mensagens entre si, por meio de sua vinculação permanente com as comunidades virtuais em criação, que lhes dão sentidos variados em uma renovação permanente (LÉVY, 1999, p.15).

As mudanças que as redes digitais trouxeram para nossa vida social e cultural começaram pelos conteúdos audiovisuais, e chegaram finalmente ao último dos suportes físicos culturais, o livro impresso, afetando não só a sua forma como também o seu conteúdo.

### **LITERATURA LÍQUIDA**

Retomando Baumann, assim como nossas experiências cotidianas (relacionamentos, empregos, afetos, comunidades e consumo), as narrativas textuais também sofreram essa mudança de *estado*. Antes solidificados em suportes materiais – somos herdeiros de uma tradição de mais de quatro séculos do livro impresso –, os gêneros literários, a partir do advento do computador e, mais recentemente, da internet e da web, começaram a se libertar dessa materialidade, assumiram formas virtuais e adquiriram a *leveza* de que fala Bauman.

Isso porque o novo ambiente em que começam a se fixar – momentaneamente – é o ciberespaço: um não-lugar digital, flutuante, desmaterializado, efêmero, “só indiretamente tangível, feito de presenças sempre mutáveis, líquidas” (SANTAELLA, 2007, p.17). Sem peso, móveis e inconstantes, as novas estratégias narrativas digitais, assim como os novos gêneros e-literários, resultam não apenas da adaptação de uma mídia à outra, mas de uma ‘transmediação’ que lhes converte em uma obra única, flexível, plurivocal e pluriforme, que mixa narrativas orais, textuais, visuais e acústicas.

Mas o gênero literatura digital ainda suscita mais controvérsia do que consenso. A começar por sua própria definição. A reboque da criação dos leitores eletrônicos (*e-books*), boa parte dos usuários dessas plataformas (e a sociedade em geral) ainda limita o novo gênero eletrônico à conversão dos livros impressos a esse formato digital – onde são mantidas a paginação, a formatação e demais características de um livro em papel –, cuja única especificidade é o fato de serem lidos em mídias eletrônicas. Enquanto os *e-books* ainda imitam as características do códice, a

literatura eletrônica que circula única e exclusivamente na web 2.0 experimenta outras linguagens e recursos, modificando os modos de ler. Porém, ao contrário da enxurrada de análises e previsões sobre os efeitos da digitalização no mercado editorial, as pesquisas e os estudos sobre essas linguagens e recursos ainda é escassa.

Uma das obras pioneiras sobre o tema é *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário*. Nela, a crítica literária e professora da Universidade da Califórnia Katherine Hayles realiza uma pesquisa sistemática e abrangente sobre a e-literatura, buscando identificar seus principais gêneros e questões teóricas. Quanto ao conceito de literatura eletrônica, Hayles (2009) o circunscreve à literatura “nascida no meio digital, um objeto digital de primeira geração criado pelo uso de um computador e (geralmente) lido em uma tela de computador” (HAYLES, 2009, p.20). A literatura eletrônica, ou digital, seria também excludente da literatura impressa digitalizada, como entende a *Organização Literatura Eletrônica*<sup>1</sup>, organização fundada nos Estados Unidos em 1999, que reúne escritores, artistas, professores, estudantes e desenvolvedores, e cujo website foi criado colaborativamente por Hayles para “facilitar e promover a escrita, publicação e leitura da literatura nas mídias eletrônicas”, como informa sua *homepage*, e fornecer material de apoio a estudantes, pesquisadores e professores da área da cultural digital.

Escrita e executada em um contexto de rede e meios de comunicação digital programáveis, a literatura eletrônica “também é movida pelos motores da cultura contemporânea, especialmente jogos de computador, filmes, animações, artes digitais, desenho gráfico e cultura visual eletrônica”, complementa Hayles, que compara a literatura eletrônica a um “monstro esperançoso (como os geneticistas chamam as mutações adaptativas), composto por partes extraídas de diversas tradições e que nem sempre se posicionam juntas de forma organizada” (HAYLES, 2009, p.21).

Hayles segue então realizando um inventário da variedade de gêneros da literatura eletrônica – *remix*, *fan-fiction*, realidade aumentada, *games*, *enhanced books*, *narrativas procedimentais*, ficção em rede (“que faz uso da tecnologia do hipertexto a fim de criar narrativas recombinatórias”), ficção interativa – para formar um *corpus* de investigação e para que a literatura eletrônica possa ser vista como integrante da tradição literária, pois, para a pesquisadora, a literatura eletrônica compõe uma parte cada vez mais importante do cânone do século 21. Quanto a esses gêneros literários eletrônicos, Hayles afirma que sua principal particularidade é não poderem ser acessados “até que sejam desempenhados por um código propriamente executado”, fundamental, segundo ela, para o leitor “apreciar sua especificidade como uma produção técnica e literária”.

<sup>1</sup> Disponível em <<http://eliterature.org/>>. Acesso em: 7 nov. 2017.

Dentre as mais variadas técnicas de criação literária eletrônica, o hipertexto é a mais comumente lembrada. Caracterizada pela ligação de estruturas, foi substituída, mais recentemente, pela utilização de “uma variedade de linguagens de navegação e metáforas de interface que tendem a desacentuar o link como tal” (HAYLES, 2009, p.24), incluindo som, texto falado, texto animado, montagens gráficas e outras funcionalidades. Hayles conclui: “Não é surpreendente, então, que alguns gêneros venham a ser conhecidos pelo *software* utilizado para criá-los e executá-los” (HAYLES, 2009, p.23), como o pioneiro *Storyspace*, programa importante especialmente para a fase inicial de desenvolvimento da literatura digital (que deu origem, segundo Hayles, a dois “clássicos” da literatura eletrônica – *Afternoon, a story*, de Michael Joyce, 1992, e *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson, 1995), em que as histórias eram publicadas em CD-Roms, e constituem a “primeira geração” ou o “período clássico” da literatura eletrônica. No atual período, o “contemporâneo”, Hayles agrupa a produção e-literária em:

- E-books, ficção hipertextual e poesia digital, dentro e fora da web;
- Poesia animada por Flash e outras plataformas;
- Instalações de arte computadorizada que pedem leitura aos espectadores ou possuem aspectos literários;
- Personagens conversáveis, também conhecidos como *chatbots*;
- Ficção interativa;
- Romances que tomam a forma de e-mails, SMS, mensagens ou blogs;
- Poemas e histórias que são gerados por computador, tanto os interativos como os baseados em parâmetros previamente estabelecidos;
- Escrita colaborativa de projetos que permitem aos leitores contribuir com o texto de uma obra;
- Performances literárias online que desenvolvem novos modos de escrita.

No site da *Electronic Literature Organization* também é possível visualizar exemplos desses gêneros, no segundo volume da coleção *The Electronic Literature Collection* (2011), composta por obras de 63 países produzidas com softwares como Flash, Processing e C++. Estes trabalhos se incluem em categorias emergentes de literatura eletrônica como geolocalização (um exemplo dessa ferramenta é o brasileiro “De onde vieram os homens que eu beijei”<sup>2</sup>, livro não linear onde cada

<sup>2</sup> Atualmente disponível em <<http://www.ikimap.com/map/de-onde-vieram-os-homens-que-eu-beijei>> ou <[https://www.google.com/maps/d/u/0/viewer?mid=1DDqoUQzebEwGD4AlqwPHuArJxgU&hl=en\\_US&ll=13.025965625713516%2C-29.55322149999995&z=2](https://www.google.com/maps/d/u/0/viewer?mid=1DDqoUQzebEwGD4AlqwPHuArJxgU&hl=en_US&ll=13.025965625713516%2C-29.55322149999995&z=2)> Acesso em: 7 nov. 2011.

capítulo é uma marcação geográfica no Google Maps, que descreve os lugares e fala sobre como eram os homens que o misterioso perfil identificado apenas por Julia, beijou), e *codework* (em que os aspectos estruturais da linguagem computacional são inseridos no corpo do texto), assim como outras mais tradicionais, como hipertexto e multimídia.

Inspirado no site da *Electronic Literature Organization*, o jornalista e professor universitário Marcelo Spalding criou o site Literatura Digital<sup>3</sup> onde podemos encontrar exemplos da produção brasileira no gênero, assim como artigos e sugestões de trabalho para professores que quiserem explorar o assunto em sala de aula.

Outra autora que se dedica ao estudo da literatura digital é Janet Murray. Em *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, seu já clássico estudo sobre a narrativa interativa, lançado em 2003, a Professora de Literatura Inglesa da Universidade de Harvard identifica o computador como “um fascinante contador de histórias” ainda pouco explorado como um meio expressivo. Para Murray, declaradamente “fascinada pelas possibilidades da narrativa interativa”, a capacidade de representação e a natureza participativa do novo meio digital exigem o desenvolvimento de uma linguagem narrativa própria e diferente do formato linear convencional. Diferente na forma, mas não em seu poder mítico de nos envolver, como comenta:

A narrativa é um dos nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos quais construímos comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até a comunidade global reunida diante do aparelho de televisão. Nós contamos uns aos outros histórias de heroísmo, traição, amor, ódio, perda, triunfo. Nós nos compreendemos mutuamente através dessas histórias, e muitas vezes vivemos ou morremos pela força que elas possuem (MURRAY, 2003, p.9).

Para aqueles que consideram não-literária a natureza das narrativas multiformes, a autora relembra que Jorge Luís Borges já se utilizava desse recurso em sua literatura – sendo sua “mais fundamental narrativa multiforme” o sombrio conto “O jardim de veredas que se bifurcam” (1941). Assim como Ítalo Calvino, que lançou, em 1979, o livro *Se um viajante numa noite de inverno*. Ambas narrativas dão ao leitor um papel mais ativo, mais participante no processo criativo da história ao pressionarem os limites da narrativa linear propondo enredos que apresentam múltiplos mundos possíveis.

No conto policial de Borges, somos lançados em uma trama cheia de alusões e associações auto referenciais, em um labirinto textual de escritas reais e apócrifas, que assume formas diferentes de tempo e de espaço. Cabe ao leitor realizar ou não essas conexões e essas associações entre os

<sup>3</sup> <http://www.literaturadigital.com.br/>> Acesso em 07/11/2017.

textos, seguir ou não os caminhos do “hipertexto” borgiano. Ao romper com as limitações da página impressa, o autor acaba por subverter a noção do texto literário tradicional. Esse rompimento se dá mesmo na diagramação do texto na página. Diferentemente da edição argentina, a edição brasileira (1999) não seguiu a escolha de Borges em iniciar o conto sem a entrada de parágrafo, *marca gráfica* que enfatiza a técnica literária empregada por ele neste conto, conhecida como *in media res*, em que o autor nos lança “no meio das coisas”, no pressuposto de que “o trecho inicial não só carecia de interesse para o leitor como poderia perfeitamente ser narrado mais tarde”.<sup>4</sup> E o é, mas apenas para nos *enredar* em um “modelo das redes dos possíveis”, como chama Italo Calvino (1991, p.134) à estrutura onde “todas as possibilidades se realizam em todas as combinações possíveis” para dar à trama sua “ideia central”: “um tempo múltiplo e ramificado no qual cada presente se bifurca em dois futuros”, criando as condições para que o protagonista leve a termo sua missão “seguro de que [ela] ocorre em apenas um dos universos mas não nos outros” (idem, *ibidem*):

Diferentemente de Newton e de Schopenhauer, seu antepassado não acreditava num tempo uniforme, absoluto. Acreditava em infinitas séries de tempos divergentes, convergentes e paralelos. Essa trama de tempos que se aproximam, se bifurcam, se cortam ou que secularmente se ignoram, *abrange* [grifo do autor] todas as possibilidades. Não existimos na maioria desses tempos; em alguns existe o senhor e não eu; em outros, eu, não o senhor; em outros, os dois. Neste, em que me deparo com favorável acaso, o senhor chegou à minha moradia; em outro, o senhor, ao atravessar o jardim, encontrou-me morto; em outro, digo estas mesmas palavras, mas sou um erro, um fantasma. (BORGES, 1999, p.99)

“O jardim de veredas que se bifurcam”, aliás, seria o conto escolhido por Zygmunt Bauman para ser levado para uma ilha deserta, caso fosse colocado lá e tivesse direito a levar um – e apenas um – livro, como confessa ao colega Keith Tester:

Seria muito difícil para mim escolher entre *O homem sem qualidades*, de Robert Musil, *A vida: modos de usar*, de Georges Perec, *Labirintos*, de Jorge Luis Borges, e *Cidades invisíveis*, de Italo Calvino. (...) Se pressionado a limitar minhas escolhas, provavelmente ficaria com “O jardim de veredas que se bifurcam”, de Borges (TESTER, 2011, p.33).

A justificativa para suas preferências literárias nos revela as proximidades que Bauman detecta entre essas tramas ficcionais labirínticas – cujas estruturas se alteram e se *dissolvem* continuamente – e sua própria tentativa de narrar as experiências humanas na sociedade resultante da modernidade líquida:

<sup>4</sup> *Dicionário de termos literários*, p. 287.

Esses livros exemplificam tudo que aprendi a desejar e tudo que busquei, em vão, atingir: a amplitude de visão, o estar à vontade em todos os compartimentos que constituem o tesouro do pensamento humano, a percepção do caráter multifacetado da experiência humana e a sensibilidade a suas possibilidades ainda não descobertas – o estilo de pensamento e de escrita que eu gostaria de dominar, mas infelizmente jamais consegui nem conseguirei (idem, ibidem).

Já no romance *Se um viajante numa noite de inverno*, de Italo Calvino, somos nós, os leitores, o protagonista da história. *Das histórias*, melhor dizendo, já que a trama se desenvolve através de histórias dentro de outras histórias, em um palimpsesto inextricável, definido pelo próprio autor como um “hiper-romance”, em função de sua não linearidade, estrutura fragmentada e heterogeneidade de estilos. Esmiuçando e ironizando a linguagem do romance, o autor reflete sobre os diversos caminhos da narrativa contemporânea, a começar por nos perguntar, de forma bastante direta, “Quem é você, leitor?” logo nas primeiras páginas do livro. Ao nos tirar de nossa zona de conforto, nos colocando no meio do labirinto narrativo que alterna capítulos apenas numerados com outros que trazem títulos de livros apócrifos, e onde somos livres para optar em seguir uma ou outra trilha de leitura – cada qual levando a um entendimento diferente de nossa experiência enquanto leitores não apenas desse livro, mas de todos os livros que já lemos – em busca do fim da história, nos tornamos, nós mesmos, autores do romance.

Em *Seis propostas para o próximo milênio*, em que nos brinda com igual número de conferências – nunca proferidas na Universidade de Harvard devido à morte do escritor, como nos informa o comovente relato de sua viúva, Esther Calvino, à guisa de apresentação da obra –, Calvino discorre sobre os valores literários que julgava merecedores de preservação, dentre os quais o da *multiplicidade*. Nele, Calvino esclarece que seu intuito com *Se um viajante numa noite de inverno* foi “dar a essência do romanesco concentrando-a em dez romances, que pelos meios mais diversos desenvolvem um núcleo comum, e que agem sobre um quadro que o determina e é determinado por ele” (CALVINO, 2003, p.135).

As narrativas multiformes geradas pela cibercultura seriam, então, para Murray, uma continuação dessas experiências literárias, agora intensificadas pelo computador e suas infinitas conexões hipertextuais. Alternando o jogo com componentes ficcionais, as narrativas interativas expandem o repertório do literário por uma variedade de técnicas, incluindo exibição visual, gráficos, animações e modificações inteligentes dos dispositivos literários tradicionais. Murray, entretanto, prefere os termos “multissequencial” e “multiforme” a “não-linear” para compreender a ficção interativa.

Como vimos, a descontinuidade narrativa é um recurso há muito utilizado pelos escritores, assim como os enredos multiformes. O que muda, com o ambiente digital, é que os enredos

multiformes e multissequenciais dessas “teias (digitais) de histórias” de ficção pressupõem a participação do *interator* – nomenclatura adotada pela autora para definir o leitor interativo – como “autor de uma performance em particular dentro de um sistema de história eletrônico”. Para esse tipo particular de participação, Murray dá o nome de *agência* (empregado pela autora em sua acepção de “capacidade de agir, de se desincumbir de uma tarefa”, segundo nota à página 150), e é através dela que o leitor interativo pode experimentar viver e morrer virtualmente no universo ficcional imersivo criado pelo novo autor procedimental, o ciberbarde:

A criação de enredos digitais, assim como outros aspectos do meio, ainda está num estágio incunabular. Os recursos tecnológicos dos desenvolvedores de jogos estão mais direcionados para os visuais em rápida transformação do que pra a narração de histórias expressivas. (...) Os experimentos dos laboratórios e computação indicam a possibilidade de ferramentas narrativas muito mais poderosas, mas elas estão ainda muito longe do desejo dos contadores de histórias, que querem, apenas, encantar-nos ou agarrar-nos pelos colarinhos para contar algo mais real do que a realidade. Apenas quando esses esforços disparatados começarem a convergir é que o meio ganhará corpo como uma forma de arte expressiva. Parece-me bastante possível que um futuro Homero digital surja, combinando a ambição literária, a relação com uma vasta plateia e a perícia computacional. Mas, por enquanto, precisamos prestar uma atenção muito grande para escutar, em meio à cacofonia do ciberespaço, os primeiros e hesitantes acordes do bardo que desperta (MURRAY, 2003, p.201-202).

Enquanto Hayles apresenta a literatura digital como um gênero no qual nossa visão e audição são explorados do ponto de vista contemplativo, Murray nos propõe uma total imersão no texto, transformando-nos em *interatores* capazes de experimentar as situações vividas pelos personagens, numa espécie de “transe imersivo” (MURRAY, 2003, p.195), de RPG (*Role Playing Game*) turbinado pelo mundo digital. Murray vê o texto narrativo como enredo, como conteúdo destinado a uma diversidade de suportes – e linguagens –, descolando-o de seu suporte mais venerado – o livro –, para deixá-lo fluir solto, como água. Na *Apresentação* que fazem do livro de Hayles, Tania Rösing e Miguel Rettenmaier destacam que:

[se] (...) toda literatura impressa, hoje, está constituída em arquivos digitais ao longo de quase toda sua existência, a mesma coisa se dá em qualquer texto que tramite na ordem de algum objetivo de leitura ou de publicação.

(...)

Esse universo de sistemas digitais tão fascinantes não consiste, contudo, apenas no avanço dos procedimentos relacionados à redação, à leitura, à editoração, à publicação e à reprodução dos textos. A ordem nos novos procedimentos técnicos nos campos das comunicações afetou diretamente outro sistema, diretamente relacionado aos sistemas digitais: o sistema cognitivo do ser humano. (...) Nessa relação intersistêmica, muda a inteligência dos homens tanto quanto muda a inteligência das máquinas. Nessa intermediação de inteligências, surgem

também novas possibilidades estéticas que afetam no âmago aquilo que ilusoriamente parecia ter nascido dos livros e para os livros: a literatura (HAYLES, 2009, p.10).

De certa forma, atualmente a obra literária se decalca de seu suporte impresso para navegar livremente os mares da web. Tal qual as estórias um dia viajaram pelas cidades com os trovadores, a literatura eletrônica hoje viaja pelas infovias: “com a mudança da página impressa para o meio eletrônico, (...) o livro se aproxima do texto, ele se deixa contaminar pela fluidez, por determinada imprevisibilidade, pela não-linearidade que foram, sempre, as do próprio texto” (SANTOS, 2003, p.21-22).

## CONCLUSÃO

Não estamos vivendo uma era de mudanças. Estamos vivendo uma mudança de era. O que cria a necessidade de se pensar sobre uma nova forma de a sociedade lidar com a literatura fruto da revolução tecnológica: a literatura eletrônica. Ou a ‘literatura líquida’. Portanto, a discussão atual não é mais se o livro deixará de existir – questão que dominou o sistema literário entre os últimos anos do século 20 e a primeira década do 21 – mas quais conteúdos se prestarão mais prontamente ao formato digital.

Aplicando a metáfora de Bauman ao que propõe Hayles e Murray sobre a literatura eletrônica, podemos considerar a experiência de leitura do ciberleitor como fotos instantâneas de sua imersão em um mundo imaginário plural e fragmentado. Nessa intermediação, surgem novas possibilidades estéticas que afetam na essência aquilo que ilusoriamente parecia ter nascido dos livros e para os livros: a literatura. É no nível da liberação desse conteúdo que o impacto potencial da revolução digital é mais profundo. Porque há uma característica básica do livro que torna isso possível: seu conteúdo é separável de sua forma.

Para por um (momentâneo) ponto final nessa argumentação, faço minhas as palavras de Calvino, ao encerrar seu *paper* sobre a *multiplicidade*: “quem somos nós, quem é cada um de nós (...)”? Cada vida é uma enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objetos, uma amostragem de estilos, onde tudo pode ser continuamente remexido e reordenado de todas as maneiras possíveis”.

## REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BORGES, Jorge Luis. **Ficções**. Tradução de Carlos Nejar. 8. ed. São Paulo: Globo, 1999.

CALVINO, Ítalo. **Se um viajante numa noite de inverno**. Tradução de Nilson Moulin. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

\_\_\_\_\_. **Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas**. Tradução de Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

HAYLES, N. Katherine. **Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário**. Tradução de Luciana Lhullier e Ricardo Moura Buchweitz. São Paulo: Global: Fundação Universidade de Passo Fundo, 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

MOISÉS, Massaud. **Dicionário de termos literários**. São Paulo: Cultrix, [s.d.].

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itáu Cultural: Unesp, 2003.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

TESTER, K. **Bauman sobre Bauman: diálogos com Keith Tester**. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

**Title**

Liquid literature: narration in digital environment.

**Abstract**

Zygmunt Bauman, in his vast sociological work on postmodernity, adopted the term 'liquidity' to define our current sociocultural condition, marked by a lack of solidity and durability, such as liquids, which are incapable of retaining their form for a long time. Shifting this discussion to the literary field, we can affirm that the narrative in digital environment has assumed fluid forms, as a consequence of the nature of the web, that subverts the paradigms of production, circulation and reception of texts. But before turning to reflection on the liquefaction of literature in the seas of the Web, I will deal with the concepts of cyberspace and cyberculture, ecosystem and habitat of new social and artistic practices based on digital techniques, from the already classic *Cyberculture* of Pierre Lévy. Then, drawing on the considerations of the Polish sociologist and the studies on the new horizons for the literary in the cyberspace realized by the literary critic Katherine Hayles and the Professor of English Literature in Harvard, Janet Murray, I will discuss the changes brought about by the interactivity in the old human tradition of storytelling and the development of this new form of literature, still exploited by few authors and unknown to much of the academy.

**Keywords**

electronic literature; digital media; cyberculture; literature modernity.

---

Recebido em:

Aceito em: