

## A literatura e a virtualização do texto literário

Rogério Lima  
(UnB)

Nada mais perigoso do que ser demasiado moderno: corre-se o risco de sair de moda muito rapidamente.

<sup>1</sup>Lady Makby, *marido Ideal* (1895), in Beckson, Karl (Org). *O melhor de Oscar Wilde*. Tradução Dau Bastos. Rio de Janeiro: Garamond, 2000.

Oscar Wilde<sup>1</sup>

Viver virtualmente é uma arte. Como qualquer arte, a virtualidade não é nem estável nem segura.

<sup>2</sup>Ulman, Ellen. *Perto da máquina*. Tradução Márcio Grillo. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2001, p. 123.

Ellen Ullman<sup>2</sup>

### O pós-moderno e a literatura Frankenstein

Chamamos atenção para a seguinte questão: talvez se deva pensar a questão do virtual, ou de sua invasão do território literário, enlaçando, pelo menos para começar, três referências inevitáveis: complexidade, velocidade, interdisciplinaridade. Elas nos proporcionarão, combinadamente, outras possibilidades de reflexão. E neste momento, diante da polimorfia do virtual, da lentidão da letra e da velocidade da imagem, a saída jamais terá de ser a clonagem da literatura.

<sup>3</sup>Kolata, Gina. *Clone: os caminhos para Dolly e as implicações éticas, espirituais e científicas*. Tradução Ronaldo Sérgio De Biasi. Rio de Janeiro: Campus, 1998, p. 21.

<sup>4</sup>Perrone-Moisés, Leyla. *Derrida no Rio*. Folha de São Paulo, Caderno Mais! São Paulo, 8 de julho de 2001.

<sup>5</sup>Huxley, Aldous. *Admirável mundo novo*. Tradução Vidal de Oliveira e Lino Vallandro. 26a. edição — São Paulo: Editora Globo, 2000, p. 9-10.

<sup>6</sup>Kolata, Gina. *Clone: os caminhos para Dolly e as implicações éticas, espirituais e científicas*. Tradução Ronaldo Sérgio De Biasi. Rio de Janeiro: Campus, 1998, p. 7.

Segundo Gina Kolata a clonagem é uma metáfora e um espelho. “Ela nos força a contemplar a nós mesmos e os nossos valores e a decidir o que é importante para nós e por quê.”<sup>3</sup> Para Jacques Derrida a clonagem se configura como uma repetição calculada da identidade genética de um *indivíduo*<sup>4</sup>, da mesma forma como Huxley denuncia o fato em seu *Admirável Mundo Novo* ao descrever a fria racionalidade do Processo Bokanovisky<sup>5</sup>. A bokanovskização é a metáfora de Huxley para a aplicação da linha de montagem fordiana à reprodução humana. A clonagem implica na *produção* e não na geração de um ser<sup>6</sup>; essa afirmação coloca a literatura em um impasse entre a criação e a produção.

A clonagem da literatura deve ser interpretada como uma repetição em série daquilo que já está posto pela própria literatura. O pós-modernismo opera justamente no sentido contrário ao da clonagem, que entendemos estar muito mais afeita ao cânone ou próximo do que Barthes chama de texto *legível*.<sup>7</sup> Os textos legíveis “São produtos (e não produções) que constituem a enorme massa de nossa literatura”.<sup>8</sup> Esses são textos da esfera do possível e não do virtual.

O pós-moderno trabalha com os signos cristalizados da cultura e tem por finalidade questionar valores estabelecidos e elaborar um novo objeto artístico, utilizando como material de sua composição elementos da própria cultura.<sup>9</sup> É possível que com esse tipo de ação viéssemos a ter uma literatura *Frankenstein*<sup>10</sup>, mas não uma literatura clonada. “A literatura sempre antecipa a vida nunca a copia: ela a molda segundo seus próprios objetivos”.<sup>11</sup> Os corpos textuais, legíveis, produzido pela literatura pós-moderna são corpos fraturados, dotados de virtualidades e virtualizações (problematizações) internas ao texto e externas ao seu funcionamento, enquanto artefato técnico de comunicação de uma forma de arte em transformação.

## A literatura e a mídia digital

O advento da mídia digital de massa e das recentes tecnologias de informação/comunicação colocou em xeque o papel tradicional da literatura e da arte como um todo, desencadeando um movimento de autoquestionamento a partir de seus próprios fundamentos. Estes questionamentos ocorrem sob diversos aspectos, dentre os quais podemos citar: a noção e concepção de autoria, a fragmentação da narrativa, as novas relações textuais — criadas a partir do conceito de hipertexto (matriz de textos potenciais), da relação texto/imagem, da interatividade, da virtualização do texto literário e da introdução do conceito de ciberliteratura.

Diante deste quadro, começa a ser esboçada uma poética da literatura pós-moderna e de suas relações com o mundo virtual, atentando-se especialmente para as obras que procuram redefinir e ampliar o estatuto do literário seja pelo diálogo intersemiótico

<sup>7</sup>Barthes, Roland. *S/Z: uma análise da novela Sarrasine de Honoré de Balzac*. Tradução Lea Novaes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992, p.38.

<sup>8</sup>Ibidem, p. 39.

<sup>9</sup>Lima, Rogério. *O dado e o Óbvio: o sentido do romance na pós-modernidade*. Brasília: Editora da Universidade de Brasília/Editora Universa, 1998.

<sup>10</sup>O termo Frankenstein ou Frankensteinização tem sido usado por diversos segmentos da crítica e autores como Nízia Villaça e Rosa Maria Rodríguez Magda para designar o texto literário pós-moderno em suas diversas formas de realização e elementos textuais integrados por ele. Nízia Villaça com o apelo à metáfora do termo alude “ao fato de que o texto eletrônico, no complexo informático/comunicacional, participa de um imaginário maquínico que, visto a partir de um horizonte do corpo enquanto dado natural, é considerado agente de desumanização, robotização, controle tecnológico.” Villaça, Nízia. “Robinson Crusoe, Babel, Frankenstein e outros mitos: corpo e tecnologia. In Villaça, Nízia. Góes, Fred e Kosovski, Ester (Orgs.). *Que corpo é esse? Novas perspectivas*. Rio de Janeiro: Mauad, 1999.

Para Rosa María Rodríguez Magda, “Nos encontramos en el seno de la frankensteinización de la cultura, de la sociedad y de la vida. Mientras las sociedades avanzadas nos ofrecen un modelo holográfico, retroviral, de redes informáticas, de fusión *cyborg* entre la biología y la técnica, el mundo en su conjunto nos retrotrae al territorio preindustrial del monstruoso, fragmentos distorsionados e irreciclables de un siglo que se acaba, deformes presencias milenaristas, la

multiplicidad heterogenia de nuestros fantasmas recientes engarzados en una fisiología excrescente, descomunal y atroz. Síntesi imposible, monstruosa por tanto, de la historia en nuestro presente, y presencia acechante del monstruo de lo otro que en vano pretendemos recluir más allá de nuestros límites de seguridad.

Con la denominación “modelo Frankenstein” pretendo metaforizar estas dos vertientes: por un lado, la pervivencia de los restos cadavéricos de nuestro pasado: teorías, estéticas, religiones... que retornan en una contemporaneidad convulsa, que no compone sin más un mosaico de datación diversa sino que lo integra en un dinamismo redivivo y mutante; y, por otro lado, plasmar la presencia y el horror de lo monstruoso en los límites de nuestra conciencia y nuestra geografía: el extranjero, el fanático, el violento, el marginal, las minorías diferentes y la diferencia en suma.” Magda, Rosa María Rodríguez. *El modelo frankenstein: de la diferencia a la cultura post*. Madrid: Editorial Tecnos, 1997.

<sup>11</sup> Vivian, em “A decadência da mentira”, 1891. In Beckson, Karl (Org). *O melhor de Oscar Wilde*. Tradução Dau Bastos. Rio de Janeiro: Garamond, 2000.

<sup>12</sup> Guattari, Félix. Da Produção da Subjetividade. In *Imagem máquina*. São Paulo: Editora 34, 1993.

<sup>13</sup> Kubrick, Stanley. *2001 Uma Odisséia no Espaço*. MGM/UA HOME VIDEO, VÍDEO ARTE DO BRASIL, 1968.

<sup>14</sup> Deleuze, Gilles e Guattari. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Vol. 1. Tradução Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. São Paulo: Editora 34, 1ª Reimpressão, 1996, p. 16.

do texto com imagens, sons e movimentos, seja pelo questionamento de conceitos sobre leitura, autoria, narrativa e representação. No bojo de todas as discussões surgidas em torno da literatura neste final de século e que, atualmente, têm merecido lugar de destaque no campo das ciências humanas está, sem dúvida, a questão relativa ao pensamento e à produção literária na era do digital. Diante deste fato, buscamos com este trabalho refletir sobre as seguintes questões: até que ponto, e de que maneira, se diferenciam a forma e a sensibilidade literária da modernidade e da pós-modernidade frente ao avanço da tecnologia digital e como se processará a relação leitor/texto diante do novo quadro que se estrutura? Para responder a essas questões trabalharemos com a crítica da cultura que irá nos fornecer instrumental teórico-investigativo para que tornemos possível a formulação de alguns pressupostos teóricos acerca de uma nova lógica existencial para o sentido da literatura, num mundo dominado por imagens, velocidade, informação em *tempo real*.

Definitivamente, — como diz Félix Guattari<sup>12</sup> — entramos na era da subjetividade maquínica, não de uma subjetividade reterritorializada, mas de uma subjetividade controlada pelas máquinas: mídias, bancos de dados, a temporalidade dos computadores (*tempo real*), telecomunicações. Não se trata aqui de dizer que as máquinas tomarão o poder e dominarão o homem  $\frac{3}{4}$  a ficção científica já fez essa previsão e ela não se concretizou, não da forma como foi profetizada ou como o computador HAL 9000, de *2001 Uma odisséia no espaço*<sup>13</sup>, tentou impor a sua lógica coisificada de máquina. Mas de apenas constatar o fato de que, cada vez mais, e com maior intensidade, a nossa subjetividade está entrando em *máquina*: esta é a era que Guattari classifica como era da *idade da informática planetária*. Segundo Freeman Dyson, não há nenhum perigo concreto de que a inteligência humana venha a ser superada pela artificial, pois está continuará a ser uma ferramenta sob controle humano.<sup>14</sup> O perigo real reside no uso e na conformação que pode ser dada às máquinas abstratas (políticas, econômicas, científicas, e outros)<sup>15</sup> que podem agenciar a nossa consciência e sensibilidade de forma danosa.

## O virtual como problema

Segundo Jean Baudrillard, hoje não pensamos o virtual; somos pensados por ele. Baudrillard aborda a questão do virtual de forma bastante negativa. Segundo ele, não é possível imaginarmos o quanto o virtual já transformou todas as representações que temos do mundo. O virtual, na sua opinião, caracteriza-se pela eliminação da realidade, mas não só, pois também inclui o apagamento da imaginação do real, do político, do social “– não somente a realidade do tempo, mas a imaginação do passado e do futuro (a isso chamamos, em função de uma espécie de humor negro, de “tempo real”).”<sup>16</sup>

O virtual apresenta-se como uma ilusão que é perpassada e dominada pela entrada em cena da informação, pelo fim do pensamento com o surgimento da inteligência artificial. Para esclarecer o seu pensamento, Baudrillard usa um exemplo bastante delicado, devido ao fato de estar situado ao longo do acontecimento mais assustador e mais incompreensível de nossa história moderna: a exterminação dos judeus nos campos de concentração nazistas e os que negam a sua ocorrência histórica, os chamados negacionistas. A postura negacionista é absurda e aberrante, pois vai contra a *realidade histórica e objetiva* da exterminação. No tempo histórico os fatos aconteceram e as provas estão ao alcance de qualquer um, que as queira investigar. Mas Baudrillard chama a atenção para o fato de não estarmos mais no tempo histórico; de agora em diante estamos no *tempo real*. No tempo real não há mais prova de nada. É impossível verificar a exterminação no tempo real. O negacionismo é visto como um absurdo na sua própria lógica, mas ajuda a esclarecer por meio do próprio absurdo o surgimento de uma outra dimensão:

¾ paradoxalmente chamada tempo real, mas onde precisamente a realidade objetiva desaparece, não somente a do acontecimento presente, mas também a do acontecimento passado e a do futuro. Tudo se esgotando numa total simultaneidade que os atos aí não acham sentidos, os efeitos não acham suas causas e a história não pode mais aí se refletir.<sup>17</sup>

O tempo real é visto por Baudrillard como um gênero de

<sup>14</sup> Dyson, Freeman. *Infinito em todas as direções*. Tradução Laura Teixeira Motta. São Paulo: Companhia das Letras, 2000, p. 342.

<sup>15</sup> Deleuze, Gilles e Guattari, Félix. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Vol. 5. Tradução Peter Pál Pelbart e Janice Caiafa. São Paulo: Editora 34, p. 227.

<sup>16</sup> Baudrillard, Jean. *Tela Total*. Porto Alegre: Sulina, 1997, p. 73.

<sup>17</sup> *Ibidem*, p. 73.

buraco negro, onde nada penetra sem sofrer um esvaziamento de sua substância. Os campos de exterminação — argumenta o filósofo — tornam-se virtuais e só têm existência na tela do virtual. Todos os horrores decorrentes do Holocausto e os testemunhos da sua ocorrência são lançados, apesar dos negativistas, apesar de nós, no que ele chama de abismo do virtual onde os *acontecimentos* ou os fatos só existem o tempo que existem e nada mais.

A visão de Baudrillard em relação ao virtual é altamente cética e desencantada. Ele pressente no virtual a desestabilização da verdade e a derrota do pensamento histórico e crítico. Com isso ele quer dizer, na verdade, que há o triunfo do tempo real sobre o presente, sobre o passado, sobre toda e qualquer forma de articulação lógica da realidade.

O mesmo não pode ser dito de Pierre Lévy que busca nos seus trabalhos uma compreensão diferenciada do virtual. Lévy apresenta uma visão mais positiva, pois vê no virtual a sua oposição ao atual. Fugindo ao senso comum o autor retira o conceito de virtual da ordem da ilusão, da ausência de existência. Desta forma, ele passa a ser entendido não como oposição ao real, mas ao atual. Virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferente. A atualização pertence à esfera da solução de um problema, invenção de uma solução para um complexo problemático; enquanto que a virtualização pode ser entendida como o movimento inverso da atualização, ou seja, ela está situada no contexto da problematização. Porém, não deve ser entendida como uma desrealização (transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas como uma transformação de uma identidade, um deslocamento do “centro de gravidade ontológico” do objeto considerado que, ao invés de se orientar para uma solução (atualização), “a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num campo problemático”. Virtualizar uma entidade qualquer deve ser entendido como encontrar uma questão geral à qual ela se relaciona: consiste em fazer mover a entidade em direção a essa interrogação e em reorientar a atualidade de partida como resposta a uma questão particular.<sup>18</sup> Partindo desta conceituação, buscamos virtualizar a construção do sentido na narrativa da chamada pós-modernidade, pois entendemos que o texto do romance no seu percurso do moderno para o pós-moderno se desterritorializou rumando na sua

<sup>18</sup> Lévy, Pierre. *O que é o virtual*. Tradução Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996. (Coleção Trans) p. 18.

virtualização (problematização) para uma ressurgência da cultura do texto.

## O virtual e suas relações

Devemos fazer aqui algumas observações acerca de alguns conceitos como real e virtual, possível e atual, atualização e virtualização. Considerando, inicialmente, a oposição entre real e virtual, no seu uso ordinário, a palavra virtual é utilizada para indicar ausência de existência, a não-materialidade de uma “realidade” tangível. O real pertence à ordem do *tenho*, o virtual está situado na ordem do *terás*, estando, dessa forma, circunscrito ao campo semântico da ordem da ilusão (ideal, ilusório, imaginado, imaginário, irreal, quimérico, utópico, possível). Esta compreensão do virtual, produzida no âmbito do senso comum, tem como maior conseqüência — advinda da ironia fácil desse pensamento — a produção de um entendimento enganoso e grosseiro da relação real-virtual e, conseqüentemente, das diversas formas de virtualização. Ainda que demasiado grosseiro para constituir uma teoria geral, essa maneira de focar a questão tem um fundo de verdade que se revelará bastante útil, conforme poderá ser constatado mais adiante.

A respeito das novas relações pessoais e comerciais estabelecidas ou impostas pelas novas formas de vida mediada pela tecnologia digital e do virtual, Ellen Ullman escreve:

Houve um tempo (ainda vivo na memória) em que “virtual” era uma palavra livre no idioma. Significava “quase verdadeiro” ou “para todos os efeitos, mas não por completo. Não de fato”. A pessoa podia dizer: “Eu estava virtualmente feliz”. Encontrava-se feliz de fato? Não, porque junto com o “virtualmente” havia um quê de falsidade, alguma coisa ausente, um estado inefável de que a felicidade não era tanta assim. Então, dizer “tenho uma empresa virtual” deveria significar que tenho uma empresa que não é tão real assim, algo próximo da realidade de uma empresa, mas sem algum elemento essencial. Outras pessoas, por exemplo.

Entretanto, a palavra “virtual” já não vaga livre no idioma. Foi aprisionada pelas máquinas. Hoje “virtual” significa viver nesse lugar — que não é tão aqui assim — do computador e do

software. A palavra conserva um quê de ausência, daquilo que não é real. Mas, de alguma forma, essa negação virou uma coisa boa. Ter vida efêmera e vagar nesse lugar indefinível que agora conhecemos como ciberespaço é considerado excelente. Os semideuses vivem ali. “Tenho uma empresa virtual” — ótimo, maravilha, formidável.<sup>19</sup>

<sup>19</sup> Ulman, Ellen. *Perto da máquina*. Tradução Márcio Grillo. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2001, p. 120.

<sup>20</sup> Hollanda, Aurélio Buarque de. *Novo Aurélio Século XXI: Dicionário da Língua Portuguesa – Dicionário Eletrônico*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira/Lexikon Informática, 2000.

<sup>21</sup> Lévy, Pierre. *O que é o virtual*. Tradução Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996. (Coleção Trans) p.15.

<sup>22</sup> Deleuze, Gilles. *Diferença e repetição*. Tradução Luiz Orlandi, Roberto Machado. Rio de Janeiro: Graal, 1988, p.335.

<sup>23</sup> *Ibidem*, p. 339-340.

O vocábulo virtual na sua origem do latim escolástico *virtuale* significa aquilo que existe como faculdade, porém sem exercício ou efeito atual. Suscetível de se realizar; potencial. Diz-se do que está predeterminado e contém todas as condições essenciais à sua realização. Opõe-se, nesta acepção, à idéia de potencial e atual<sup>20</sup>. “O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado, no entanto, à concretização efetiva ou formal”.<sup>21</sup> Exemplificando, a semente contém virtualmente a árvore. Em termos filosóficos, e como vimos na acepção da palavra elencada acima, o virtual não se opõe ao real, porém se coloca em total oposição ao atual<sup>22</sup>. As categorias virtualidade e atualidade se configuram somente como dois modos de ser diferente.

Conforme escreve Deleuze:

*O virtual possui uma plena realidade*. Do virtual, é preciso dizer exatamente o que Proust dizia dos estados de ressonância: “Reais sem serem atuais, ideais sem serem abstratos”, e simbólicos sem serem fictícios. O virtual deve ser mesmo definido como uma estrita parte do objeto real — como se o objeto tivesse uma de suas partes no virtual e aí mergulhasse como numa dimensão objetiva.<sup>23</sup>

Deleuze traz à luz a distinção entre possível e virtual, chamando a atenção para o perigo de se confundir o virtual com o possível:

Com efeito, o possível opõe-se ao real; o processo do possível é, pois, uma “realização”. O virtual, ao contrário, não se opõe ao real; ele possui uma plena realidade por si mesmo. Seu processo é a atualização. É um erro ver nisso apenas uma disputa de palavras: trata-se da própria existência. Cada vez que colocamos o problema em termos de possível e de real somos forçados a conceber a existência como um surgimento bruto, ato puro, salto que se opera sempre atrás de nossas costas, subme-

tido à lei do tudo ou nada. Que diferença pode haver entre o existente e o não existente, se o não existente já é possível, recolhido no conceito, tendo todas as características que o conceito lhe confere como possibilidade? A existência é a mesma que o conceito, mas fora do conceito. Coloca-se, portanto, a existência no espaço e no tempo, mas como meios indiferentes, sem que a produção da existência se faça num espaço e num tempo característicos. A diferença só pode ser então o negativo determinado pelo conceito: seja a limitação dos possíveis entre si para se realizarem, seja a oposição entre o possível e a realidade do real. O virtual, ao contrário, é a característica da Idéia; é a partir de sua realidade que a existência é produzida, e produzida em conformidade com um tempo e um espaço imanentes à Idéia.<sup>24</sup>

<sup>24</sup> *Ibidem*, p. 335-336.

Em segundo lugar, o possível e o virtual se distinguem ainda porque um remete à forma de identidade no conceito, ao passo que o outro designa uma multiplicidade pura na Idéia, que exclui radicalmente o idêntico como condição prévia. Enfim, na medida em que o possível se propõe à “realização”, ele próprio é concebido como a imagem do real, e o real como a semelhança do possível.<sup>25</sup>

<sup>25</sup> *Ibid*, p. 340.

O possível, como coloca Deleuze, é exatamente igual ao real, já constituído, porém caracteriza-se como um real fantasmático, desrealizado, desprovido de existência, que congrega um conjunto de possíveis. Segundo a leitura que Lévy faz de Deleuze, “A realização de um possível não é uma criação, no sentido pleno do termo, pois a criação implica também a produção inovadora de uma idéia ou de uma forma”.<sup>26</sup> Sendo a diferença entre possível e real puramente lógica. Para o narrador de *A biblioteca de Babel*, de Jorge Luis Borges, — em sua busca pelo livro que contivesse todos os livros — o possível na sua relação com o real é a própria garantia de existência de um objeto. “Não me parece inverossímil que nalguma divisão do universo haja um livro total”. Em nota a esta especulação ele afirma:

<sup>26</sup> Lévy, Pierre. *O que é o virtual*. Tradução Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996. (Coleção Trans) p. 16

Repito-o: basta que um livro seja possível para que exista. Somente está excluído o impossível. Por exemplo: nenhum livro é ao mesmo tempo uma escada, ainda que, sem dúvida, haja livros que discutem e neguem e demonstrem essa possibilidade e outros cuja estrutura corresponde à de uma escada.<sup>27</sup>

<sup>27</sup> Borges, Jorge Luis. “A biblioteca de Babel” In *Ficções*. 6ª edição. Tradução Carlos Nejar. São Paulo: Globo, 1995, p. 90.

Na relação das oposições estabelecidas o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. O virtual se configura como um complexo problemático: um nó de tendências ou forças que segue uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que aponta para um processo de resolução que se materializa na atualização. Desta forma, a virtualidade pode ser entendida como uma problemática inerente a um *ser*, já a atualização se caracteriza como a solução, que não estava previamente enunciada, de um problema. Segundo Lévy a atualização é criação, “invenção de uma forma a partir de uma configuração de forças e de finalidades”.<sup>28</sup> É possível apontar uma relação entre o pós-moderno e atualização devido às características desta nova forma de sensibilidade e da atualização? A resposta a esta pergunta é afirmativa. Lido pela ótica do virtual, o pós-moderno contém em si a virtualização, que se presentifica sob a forma de problematização — característica que lhe é imanente — e a atualização, que se estabelece como resposta às questões impostas pelo pós-moderno.

<sup>28</sup> Ibidem, p.16.

Na relação entre possível e real, vimos que o possível é o real desrealizado à espera de uma dotação de realidade que o retire do limbo. O que torna o real semelhante ao possível. Na correlação de forças entre virtual e atual não há nenhuma relação de similaridade, pois se o real é análogo ao possível, o atual não guarda nenhuma relação de semelhança com o virtual, pois a sua função é responder a ele. A relação entre virtual e atual se configura da seguinte forma: o virtual se apresenta como problema e o atual como solução para esse problema, resultando daí a atualização.

Lévy escreve:

Se a execução de um programa informático, puramente lógica, tem a ver com o par possível/real, a interação entre humanos e sistemas informáticos tem a ver com a dialética do virtual e do atual.

A montante, a redação de um programa, por exemplo, trata um problema de modo original. Cada equipe de programadores redefine e resolve diferentemente o problema ao qual é confrontada. A jusante, a atualização do programa em situação de utilização, por exemplo, num grupo de trabalho, desqualifica certas competências, faz emergir outros funcionamentos, desencadeia conflitos, desbloqueia situações, instaura uma nova dinâmica de colaboração... O programa contém uma

virtualidade de mudança que o grupo — movido ele também por uma configuração dinâmica de tropismos e coerções — atualiza de maneira mais ou menos inventiva.<sup>29</sup>

<sup>29</sup> Ibid, p.17.

## O processo da virtualização

O processo da virtualização se constrói e pode ser definido justamente como um movimento na contramão da relação e do movimento que vai do virtual ao atual: atualização. Pois, na economia da virtualização a ordem dos fatores é invertida, alterando substancialmente o produto. O ponto de partida agora é a atualização (uma “solução”) na direção de um problema, ou seja, constitui-se como uma passagem do atual em direção ao virtual, gerando dessa forma a virtualização. Ao contrário do possível (realização, ocorrência de um estado pré-definido) a virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mudança de identidade, “um deslocamento do centro gravitacional ontológico do objeto considerado”.<sup>30</sup> Em lugar de deixar-se conhecer de maneira exata, de expor-se com precisão por meio de sua atualidade, ou seja, pelo viés da solução, a entidade transita para um campo problemático, onde descobre sua consistência essencial.<sup>31</sup> Retomando, a virtualização de uma entidade qualquer se funda no movimento de invenção de um problema geral à qual ela esteja relacionada, em fazer transitar o objeto em direção a essa questão e redefinir a atualidade de partida como resposta a uma questão particular. O virtual tem para si a “realidade de uma tarefa a ser cumprida, assim como a realidade de um problema a ser resolvido; é o problema que orienta, condiciona, engendra as soluções, mas estas não se assemelham às condições do problema”.<sup>32</sup>

<sup>30</sup> Ibid, p.17.

<sup>31</sup> Ibid, p.18.

Para exemplificar o processo da virtualização Lévy utiliza a transformação do espaço de trabalho na era digital:

<sup>32</sup> Deleuze, Gilles. *Diferença e repetição*. Tradução Luiz Orlandi, Roberto Machado. Rio de Janeiro: Graal, 1988, p.341.

Tomemos o caso, muito contemporâneo, da “virtualização” de uma empresa. A organização clássica reúne seus empregados no mesmo prédio ou num conjunto de departamentos. Cada empregado ocupa um posto de trabalho, precisamente situado e seu livro de ponto especifica os horários de trabalho. Uma empresa virtual, em troca, serve-se principalmente de teletrabalho; tende a substituir a presença física de seus empre-

gados nos mesmos locais pela participação numa rede de comunicação eletrônica e pelo uso de recursos e programas que favorecem a cooperação. Assim, a virtualização da empresa consiste, sobretudo, em fazer das coordenadas espaço-temporais do trabalho um problema sempre repensado e não uma solução estável. O centro de gravidade da organização não é mais um conjunto de departamentos, de postos de trabalho e livros de ponto, mais um processo de coordenação que redistribui sempre diferentemente as coordenadas espaço-temporais da coletividade de trabalho e de cada um dos seus membros em função de diversas exigências.<sup>33</sup>

<sup>33</sup> Lévy, Pierre. *O que é o virtual*. Tradução Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996. (Coleção Trans) p. 18.

Constatamos aí a ocorrência da desterritorialização do trabalho, fato este que tem gerado diversas controvérsias no que diz respeito às rápidas transformações tecnológicas que os setores produtivos têm sofrido e as interferências e mudanças que estas transformações impõem à organização do trabalho e aos trabalhadores.

A autora e engenheira de software norte-americana Ellen Ullman descreve com perfeição, em seu ensaio autobiográfico, o que é viver essa deriva da empresa virtual e o quanto ela pode gerar de assombro:

Mas a vida virtual das empresas tecnológicas exige algo além da inspiração. O que se mostra indispensável é passar para o resto do mundo uma idéia de existência real. Devemos parecer uma empresa no sentido habitual da palavra, com a sala cheia daquele zumbido empreendedor. Não há nada mais estranho do que estar de calça moletom suja e atender ao telefone dizendo “Ellen Ullman aqui” com voz madura e eficiente. É como projetar-me (*sic*) num outro universo, onde visto um terninho e meu cabelo está limpo, algum lugar que não tem nada a ver com o mundo que habito de moletom. Enquanto falo ao telefone — com um cliente ou diretor —, tenho a consciência de que coloquei a voz de maneira correta e de que *vêem* como desejei ser vista: uma mulher inteligente e empreendedora num apartamento requintado de paredes de tijolo. Desligar então é quase doloroso. Clique. Volto a mim mesma: criatura a nadar sozinha no mar do tempo.

Além de certa entonação de voz, a fachada da realidade construída é totalmente eletrônica — e, portanto, virtualizada mais uma vez. Endereço na internet com nome da empresa; fax com nome da empresa saindo do outro lado; secretária eletrô-

nica que atende com voz de recepcionista, não a nossa; número de telefone terminado em zero alguma coisa, para pensarem que telefonaram para nossa linha privada, e não para a única que temos; timbres feitos por impressora a laser; recibos produzidos em Excel, Quattro Pro ou QuickBooks — tudo isso e mais alguma coisa para criar a ilusão necessária e inequívoca de existência padrão. É meio assustador pensar na facilidade que é fazer tudo isso.<sup>34</sup>

<sup>34</sup> Ulman, Ellen. *Perto da máquina*. Tradução Márcio Grillo. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2001, p. 123.

A desmaterialização dos espaços tradicionais se corporifica sob uma nova forma de localização no ciberespaço: o endereço eletrônico, virtual. A desterritorialização total ocorre com a configuração do pontocom:

Agora até Wall Street quer deixar Wall Street. Alguns meses depois voltei de Nova York, li um artigo no *Wall Street Journal*: a Bolsa de Valores de Nova York precisa de mais espaço para equipamentos eletrônicos e já fala em sair da cidade. Serão mais lojas fechadas em Wall Street, na verdadeira Wall Street, o lugar que um dia foi o sustentáculo da cidade. Imaginei como se chamaria depois da mudança: [www.wallstreet.com](http://www.wallstreet.com)?

Mas por que a bolsa não deveria se mudar? Por que os profissionais da área não deveriam viver como os diretores, fazendo telecommutação de suas lindas casas em Connecticut? *A Nasdaq é apenas um grande sistema de informações*.<sup>35</sup> Então, por que não a Bolsa de Valores de Nova York? O prédio na Wall com a Broad, na esquina do nosso, poderia talvez se transformar em atração para turistas. Talvez alguns corretores de carne e osso, pudessem ficar ali com suas camisas de corretor e gritar pelo microfone para transmissão de identificação de voz no sistema. Por que não? *As cidades parecem ter se transformado em franquias de parque de diversões*.<sup>36</sup> As grandes lojas da Times Square são exatamente as mesmas Virgin, Gap, e Disney da Union Square, em São Francisco, da Praça Catalunha, em Barcelona, ou do Champs Élysées. Os mesmos Mickey Mouses, Levis e hamburguesas. Então, por que não grandes lojas da Bolsa de Nova York?<sup>37</sup>

<sup>35</sup> Grifo nosso

<sup>36</sup> Grifo nosso.

<sup>37</sup> Ulman, Ellen. *Perto da máquina*. Tradução Márcio Grillo. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2001, p. 71.

A percepção da invasão do campo do real pelo virtual é um sentimento que paira sobre todos os que se dispõem a uma olhada rápida aos acontecimentos a sua volta. Em meio a tanta velocidade-

<sup>38</sup> Auster, Paul e Wang, Wayne. *Sem Fôlego*. Produção: Peter Newman/Inter Production em associação com NDF/EURO SPACE “BLUE IN THE FACE” com Harvey Keitel - Madona - Michel J. Fox - Jim Jarmusch - Lou Reed - Roseanne - Mira Sorvino - Lily Tomlin . Elenco: Heidi Levitt, figurino: Cláudia Brown, Di-retor de Fotografia: Adam Holender . A.S.C, editor: Christopher Tellefsen. 1995, tempo aproximado 89 minutos, EUA.

<sup>39</sup> Jean-Claude Carrière em entrevista a Catherine David in David, Catherine et al. *Entrevistas sobre o fim dos tempos*. Tradução de José Laurenio de Melo. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

de é preciso diminuir a marcha e andar mais devagar. Assim como o personagem criado por Paul Auster para o filme *Sem Fôlego*<sup>38</sup>, Auggie Wren. Wren, ao mostrar um álbum de fotografias para Paul Benjamin, e logo após este reclamar que eram sempre as mesmas fotos tiradas de um único ângulo e de um mesmo lugar, responde para Benjamin “Vá mais devagar ou você não entenderá nada”. Guardadas as devidas proporções, esta é a mesma postura adotada por Jean-Claude Carrière em seu elogio da lentidão: “O principal é talvez não ter um relógio digital, domar cada dia, tomar o seu tempo em vez de ser tomado por ele”.<sup>39</sup>

Baudrillard, tomado pela sensação de canibalismo do real pelo virtual, alerta para a disneylandização dos espaços comerciais e industriais produtivos invadidos pelo virtual apontada por Ulman:

No começo dos anos 80, quando a metalúrgica Lorena entrou em crise definitiva, os poderes públicos tiveram a idéia de atenuar esse desabamento criando um parque europeu do lazer, parque de temática “inteligente”, destinado a dar fôlego à região: foi chamado de Schtroumpfland. O diretor da siderurgia defunta tornou-se diretor do parque de atrações, e os metalúrgicos desempregados foram recontratados como “Schtroumpfen” no quadro desse novo Schtroumpfland. Infelizmente, quando o parque teve, por razões diversas, de fechar as portas, os ex-metalúrgicos convertidos em “Schtroumpfen” acharam-se desempregados. Destino Sombrio que, depois de ter feito as vítimas reais do trabalho gerou os fantasmas do lazer, e finalmente os desempregados de ambos.

Mas Schtroumpfland era apenas uma miniatura. O empreendimento Disney tem outra dimensão. Para se ter uma idéia, é preciso saber que Disney “Illimited”, depois de ter anexado uma das maiores redes de televisão americana, está prestes a comprar a rua 42, em Nova York, a parte “quente” da rua 42, para fazer uma zona de atração erótica, sem mexer em nada, ou quase, ali: simplesmente transformar ao vivo, *in situ*, um palco sagrado da pornografia em sucursal da Disneyworld. Transformar os empresários da pornografia, as prostitutas, como os metalúrgicos de Schtroumpfland, em figurantes de seu próprio mundo, uniformizados, museificados, disneificados. Como foi que o general Schwarzkopf, estrategista da guerra

do Golfo, comemorou a sua “vitória”? Com uma gigantesca *party* na Disneyworld. Digna conclusão, com essa alegria coletiva no templo do imaginário para uma guerra virtual.<sup>40</sup>

<sup>40</sup>Baudrillard, Jean. “Disneyworld Company” in *Tela Total*. Tradução Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 1997, p.122.

## Desterritorialização e identidade

A questão da desterritorialização do trabalho e a perda da identidade são os temas principais do filme *A rede*<sup>41</sup>, filme que segue a tradição das produções de entretenimento no sistema dos grandes estúdios hollywoodianos. Em *A rede* a personagem principal, Ângela Bennett — uma experta em encontrar defeitos (*bugs*) em programas de computadores, que tem o seu escritório de trabalho em sua residência — após receber de um colega de trabalho um arquivo contendo um programa de computador se vê no meio de uma conspiração. A conspiração envolve a segurança de sistemas de informação do governo americano e uma grande corporação que pretender monopolizar o mercado de programas de segurança informatizada do país.

<sup>41</sup>Winkler, Irwin. *A rede (The Net)*. Sandra Bullock, Jeremy Northam, Denis Miller Rot, John Brancato e Michael Ferris. Produzido por Irwin Winkler e Rob Cowan. Cor. Aprox. 105 minutos. Aventura. Copyright 1995 Columbia Pictures Industries Inc. Distribuição Columbia Tristar Home Vídeo, LK-TEL Vídeo. Sony Music Entertainment (Brasil) Ind. e Com. Ltda (Distribuição Exclusiva).

Como Bennett tem acesso ao plano da conspiração, por meio de um disquete de computador, que supostamente conteria um programa defeituoso enviado por seu amigo, a corporação busca eliminá-la substituindo a sua identidade pela identidade de uma criminosa perigosa, procurada pela polícia. Devido ao fato de Ângela Bennett viver totalmente em função de seu trabalho — sempre em casa conectada à Internet —, desterritorializada e virtualizada, apenas mantendo vínculos mínimos com o mundo real e sem existência exterior até mesmo para a vizinhança, não consegue provar a ninguém, quando confrontada pela polícia, que ela é quem diz ser. Isto ocorre devido ao fato de nem mesmo os seus vizinhos mais próximos nunca a terem visto, ou de a terem visto muito poucas vezes para que pudessem fixar uma identificação segura da personagem. A única pessoa que poderia provar que ela quem diz ser é sua mãe. Porém, essa sofre do mal de Alzheimer, ou seja, não tem memória (função cognitiva), melhor dizendo é portadora de uma memória em ruína, num processo crescente de “desconexão cortical”<sup>42</sup>. A mãe de Bennett não é capaz de estabelecer a relação dialética entre recordação e esquecimento, principal característica da memória<sup>43</sup> e, dessa forma, garantir o reconhecimento e a confirmação da identidade da per-

<sup>42</sup>Leibing, Annette. “O homem sozinho numa estação: a doença de Alzheimer e as práticas do esquecimento no Brasil”. In Leibing, Annette e Benninghoff-Lühl, Sibylle (Orgs.). *Devorando o tempo: Brasil, o país sem memória*. São Paulo: Editora Mandarim, 2001.

<sup>43</sup>Humberto Eco em entrevista a Catherine David in David, Catherine et al. *Entrevistas sobre o fim dos tempos*. Tradução de José Laurenio de Melo. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

sonagem. No filme, identidade está diretamente ligada à memória, que estacionada em bancos de dados oficiais tornou-se um objeto frágil e passível de todo o tipo de ataque digital, podendo, por essa via, vir a ser alterada a qualquer momento conforme adverte Ângela Bennett:

Pense. O mundo todo está dentro de um computador... Tudo. A sua carteira de motorista, registro da Previdência... Cartão de crédito, histórico médico, está tudo lá... Tudo está lá... Tudo está guardado numa sombra eletrônica que todos temos... Implorando para ser alterada. Eles fizeram isso comigo e farão com você também.<sup>44</sup>

<sup>44</sup> Winkler, Irwin. *A rede (The Net)*. Sandra Bullock, Jeremy Northam, Denis Miller Rot, John Brancato e Michael Ferris. Produzido por Irwin Winkler e Rob Cowan. Cor. Aprox. 105 minutos. Aventura. Copyright 1995 Columbia Pictures Industries Inc. Distribuição Columbia Tristar Home Vídeo, LK-TEL Vídeo. Sony Music Entertainment (Brasil) Ind. e Com. Ltda (Distribuição Exclusiva).

Ao longo de toda a trama da narrativa de *A Rede* a personagem busca recuperar a sua identidade roubada e provar a sua inocência em crimes que não havia cometido. A questão da identidade é um dos temas que passou a dominar a cena das discussões críticas no final do século XX, impulsionada pelo avanço das novas tecnologias de comunicação e conseqüente desenvolvimento do ciberespaço, lugar onde as identidades se diluem e se transformam de maneira vertiginosa.

Pierre Lévy escreve:

As coisas só têm limites claros no real. A virtualização, passagem à problemática, deslocamento do ser para a questão, é algo que necessariamente põe em causa a identidade clássica, pensamento apoiado em definições, determinações, exclusões, inclusões e terceiros excluídos. Por isso a virtualização é sempre heterogênesse, devir outro, processo de acolhimento da alteridade. Convém evidentemente não confundir a heterogênesse com seu contrário próximo e ameaçador, sua inimiga, a alienação, que eu caracterizaria como reificação, redução à coisa, ao “real”.<sup>45</sup>

<sup>45</sup> Lévy, Pierre. *O que é o virtual*. Tradução Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996. (Coleção Trans) p. 25.

<sup>46</sup> Integrante da Escola de Crítica Alemã juntamente com Erich Auerbach, Leo Spitzer e Frederic Gundolf. A crítica alemã, inicialmente em 1915, no interior da universidade, depois em processo de imigração sob o regime nazista, produziu trabalhos fundamentais que, por seu método e espírito de síntese — herdeiros de vasta tradição — renovaram o panorama dos estudos literários.

No âmbito da crítica literária, entre tantas, há algumas questões que apontamos como exemplos de processos de virtualização do entendimento da literatura: a primeira delas se refere ao crítico Ernst-Robert Curtius<sup>46</sup> e a sua proposição de procedimento crítico de apagamento de todas as fronteiras temporais e espaciais, que configuram o impedimento da proliferação de uma visão universalista no estudo crítico-literário. Ainda que Curtius tenha

elaborado as bases do seu procedimento crítico tendo em mente a preservação e guarda da literatura européia, numa clara manifestação do mais puro eurocentrismo, ignorando até mesmo a literatura norte-americana, no momento em que o mundo já havia se fragmentado por causa do avanço totalitarista do nacional socialismo na Alemanha e da Segunda Guerra Mundial.<sup>47</sup> Ao propor a eliminação das fronteiras temporais e espaciais, Curtius virtualizou a questão da crítica e da teoria literária, em sua época, assim como Albert Béguin<sup>48</sup> que via com grande desconfiança as categorias literárias, os estilos, as zonas geográficas: “A fixação da vida do espírito em categorias estáveis não é benéfica à inteligência dessa vida”.

A segunda questão diz respeito ao romance *Iracema*, de José de Alencar. O romance de Alencar é considerado uma das obras mais importantes da literatura brasileira, e responde pela representação da construção da nacionalidade brasileira em sua narrativa. Esta é uma questão que coloca o romance numa posição de acomodação na série literária brasileira, representada pelo Romantismo e sua realização no Brasil. Analisado pelo viés da virtualização é possível reinvestir o romance de uma problematização que o recoloca na cena da crítica não como obra canônica da literatura brasileira, mas como obra que carrega consigo questões que não foram tocadas, e por isso mesmo, não foram resolvidas ao longo da narrativa, devido ao fato de não se configurarem como preocupação do autor, à época em que foi escrito o romance, ou de a figura feminina e os problemas que suscita não encontrar ecos substanciais, no círculo de leitores e intelectuais do século XIX, relativos à sua condição perante a crítica. Uma das questões em *Iracema* que validam uma leitura pelo processo de análise da virtualização refere-se à identidade da personagem situada no âmbito da expressão objetiva da natureza. Como consequência desta opção na elaboração das características da personagem se cria condições para a sua dominação pelo colonizador branco e sua consequente perda de identidade. Desta forma, teremos a sua destruição em favor da manutenção do *status quo* do branco dominador que, para a personagem, no seu primeiro encontro, aparece como sedutor e depois como “marido”.

O processo de esvaziamento, perda e destruição da identidade de *Iracema*, levam-na a romper com as leis de seu povo, da própria natureza, e instaura uma desordem absoluta, restando à

<sup>47</sup> Tadié, Jean-Yves. *A crítica literária no século XX*. Tradução Wilma Freitas Ronald de Carvalho. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1992, p. 53

<sup>48</sup> Albert Béguin (1901-1957) integrante da escola de Genebra juntamente com Marcel Raymond, George Poulet, Jean Rousset e Jean Starobinski; fazia a chamada crítica da consciência cujas bases de trabalho crítico seguiam o itinerário do sentido e buscavam dar, com esse mesmo movimento, sentido à literatura, ao mundo e a nós mesmos.

<sup>49</sup>Balandier, Georges. *A desordem: elogio do movimento*. Tradução de Susana Martins. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1997.

personagem a fuga. A fuga é o movimento<sup>49</sup> que encaminha a personagem para a recomposição da ordem, ainda que ela mesma não saiba disso. Quanto mais Iracema se afasta de seu povo mais se aproxima do abismo no qual irá cair. Com a quebra dos laços tribais e familiares, a personagem é lançada em um não-lugar, um território vazio. Desterritorializada resta à personagem apenas o sofrimento e a morte. Iracema passa a ter uma existência virtualizada (problematizada e não-presencial), pois a sucessão de seus atos a transforma em um problema para a sua tribo; pesa sobre a personagem uma fatalidade: “O guerreiro que possuísse a virgem de Tupã morreria”, e, conseqüentemente, a sacerdotisa, pela quebra de seus votos.

<sup>50</sup>Lévy, Pierre. *O que é o virtual*. Tradução Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996. (Coleção Trans) p. 25

A virtualização se configura na passagem do *ser* para a questão que põe em demanda a identidade clássica, idéia baseada em definições, determinações, exclusões, inclusões e terceiros excluídos.<sup>50</sup> A questão do não-lugar se adequa muito bem ao caso de Iracema, pois diferentemente do limbo que a colocaria no reino do possível — já que limbo significa esquecimento, e o que é esquecido está desrealizado e, a qualquer momento, pode ser lembrado — garantindo, desta forma, a sua possibilidade de sobrevivência. O não-lugar não oferece condições de sobrevivência ao personagem, pois este se encontra em total desconformidade com o seu mundo. A perda da identidade será cobrada pelo espaço e todas as suas convenções sociais, no momento de imposição da sua lógica narrativa; como conseqüência da imposição da lógica do espaço, a única saída para o personagem está na sua morte.<sup>51</sup> O conceito de não-lugar está relacionado a outro conceito que é o de não-presença. Com o exemplo de *Iracema*, inserimos a questão do não estar presente ou da virtualização como êxodo.

<sup>51</sup>Silva, Anazildo Vasconcelos da. *Semiotização literária do discurso*. Rio de Janeiro: Elo, 1984.

<sup>52</sup>Maranhão, Haroldo. *Memorial do fim: a morte de machado de Assis*. São Paulo: Marco Zero, 1991.

<sup>53</sup>Deleuze, Gilles e Guattari. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Vol. 1. Tradução Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. São Paulo: Editora 34, 1ª Reimpressão, 1996, p. 25.

Outra obra na qual podemos exemplificar a ocorrência da virtualização como forma problematizadora é *Memorial do fim: a morte de Machado de Assis*, de Haroldo Maranhão<sup>52</sup>. *Memorial do fim* integra a categoria de escritura que pode ser classificada como rizomorfa<sup>53</sup> e hipertextual. O hipertexto que a obra traz consigo é construído por fragmentos da ficção machadiana e por elementos culturais e históricos do mundo no qual essa obra esteve e está imersa. *Memorial do fim* virtualiza pontos importantes da literatura machadiana e da leitura da obra machadiana, do próprio fazer literário e das relações do autor com as figuras históri-

cas do seu tempo, atualizando-as. Tomando a atualização como criação e invenção de uma forma, partindo de uma estruturação dinâmica de forças e de finalidades, é possível afirmar que o romance na pós-modernidade produz e introduz qualidades novas na narrativa, produz uma transformação das idéias, um verdadeiro devir que realimenta o virtual, enquanto força problematizadora.<sup>54</sup> Questões da mesma ordem aparecem no romance *A laranjeira*, de Carlos Fuentes.

*A Laranjeira* é formada por cinco novelas, frutos de uma mesma árvore, que simbolicamente significa a fecundidade para vários povos e está intimamente ligada à história da conquista do continente americano e à formação do imaginário dos espanhóis conquistadores e dos povos conquistados.

A narrativa de *A Laranjeira* é bastante sedutora, apesar de carregar consigo o tema da morte como fio condutor de suas cinco novelas. *As duas margens* é o título da primeira das cinco novelas que é narrada por Jerónimo de Aguilar, espanhol que participou da Conquista da América como língua (intérprete castelhano/náhuatl) de Hernán Cortés. Jerónimo de Aguilar, machadianamente, faz um balanço amargo da grande empresa marítima espanhola e das traições dos conquistadores e dos conquistados. O narrador de *As duas Margens*, a mais importante das cinco novelas, ao longo de sua narrativa toca em questões fundamentais da cultura.

Com a sua autoridade de morto ele passeia pela crônica histórica, por uma discussão sobre o uso da língua como instrumento de dominação e traição, levantando questões acerca da validade da narrativa e sobre a moralidade do conquistador e do conquistado.

História e ficção se misturam ao longo das cinco novelas, sempre mediadas por um narrador morto, ou que logo estará morto, como ocorre ao personagem Vince Valera, narrador de *Apolo e as putas*. As putas são sete anãs que trabalham para uma cafetina conhecida como Branca de Neve, que não sabem o que fazer com seu cliente morto em pleno mar, durante uma orgia sexual, num caíque que não sabem conduzir e sem comida. Em meio a essa situação tragicômica, só o que lhes resta, para resolver o problema de comida, é usar o pênis de Vince Valera como isca para pescar. Enquanto se deteriora, Valera pode perceber a verdadeira

<sup>54</sup> Lima, Rogério. *O dado e o óbvio: a significação no romance da pós-modernidade*. Brasília: Editora Universidade de Brasília/Universa, 1998.

alma dessas mulheres do México, mas não a si próprio. Ele não sabe o que representa, e nem pode saber verdadeiramente quem é, pois como morto está impedido de olhar-se no espelho.

Em *Os filhos do Conquistador* há um embate ácido entre os dois filhos de Cortés: Martin I, filho do conquistador com espanhola Juana de Zúñiga, e Martin II, com a índia Malinche. Num diálogo longo, provocativo e cheio de rancor aparecem as contradições da Conquista, as traições da Coroa a Cortés e o menosprezo pelos filhos de espanhóis nascidos na América. A morte aparece como espetáculo e o sentimento dominante é o de nostalgia de um país que não chegou a nascer.

<sup>55</sup> Numância, antiga cidade da Espanha (a moderna Sória).

Em *As duas Numâncias*<sup>55</sup> o tema da narrativa e da verdade da história aflora, a dualidade surge como problema, o duplo se apresenta como uma questão que atormenta filosoficamente o narrador. A narrativa é discutida como uma invenção que satisfaz a curiosidade daquele que não consegue saber o que se passa além dos muros da cidade sitiada. O espelhamento e o estilhamento do eu e da narrativa são temas caros em *As duas Numâncias*.

A última novela *As duas Américas* fala de um paraíso descoberto por Colombo, que nele permaneceu e se estabeleceu, lançando apenas uma garrafa ao mar com a sua descrição e localização, com a finalidade de dar conta da sua descoberta à Coroa espanhola. Colombo permanece no seu paraíso durante anos, até que finalmente chegam os japoneses e suas grandes corporações e globalizam a América, transformando-a em um não-lugar, num grande parque de diversões do turismo internacional, tendo Colombo como seu testa-de-ferro e gerente. O destino da América na visão de Carlos Fuentes é extremamente irônico e trágico, pois na busca de sua identidade não há espelho que lhe sirva para lhe mostrar quem ela é verdadeiramente. Fuentes se comporta como o personagem Políbio, narrador de *As duas Numâncias*, que imagina o que se passa dentro da cidade cercada para, perversamente, dizê-lo ao general romano conquistado. Imaginar e narrar a América é fundamental. Esse gesto é perverso, mas é também caridoso, pois sem a ficção não saberíamos o que aconteceu à América.

Lévy chama atenção para o fato de que:

Fazer de uma coerção pesadamente atual (a da hora e da geo-

grafia, no caso) uma variável contingente tem a ver claramente com remontar o inventivo de uma “solução” efetiva em direção a uma problemática, e, portanto, com a virtualização (...). Era, portanto, previsível encontrar a desterritorialização, a saída da “presença”, do “agora” e do “isto” como uma das vias régias da virtualização.<sup>56</sup>

Assim como Albert Béguin via com grande desconfiança a fixação de categorias literárias, estilos ou zonas geográficas como ação não benéfica à inteligência dessa vida, e por este motivo propunha a eliminação destes entraves conceituais, o pós-moderno impõe às categorias história e ficção o mesmo que o virtual opera em relação a espaço e tempo, ou seja, transforma-as em um variável contingente que remonta uma “solução”, que remete a uma problematização da forma de narrar na pós-modernidade e dos elementos que são motivadores da ficção pós-moderna, sendo, por esse motivo, uma virtualização, rigorosamente nos padrões que foram definidos anteriormente.

### Vetores de virtualização

A literatura é o campo do virtual e da virtualização por excelência e são os seus representantes modernos, entre tantos, Jorge Luís Borges, com seu *Pierre Menard autor do Quixote*, *Tlön Uqbar Orbius Tertius*, Franz Kafka, com a sua *Metamorfose*, James Joyce, com o *Ulisses*. O virtual irrompe na cena literária por conta do não-lugar da literatura, do nomadismo que ela incorpora ao migrar de um leitor para outro, de uma época para outra, de um significado para outro. Por mais que pareça estranho fazermos tal afirmativa a literatura, a nosso ver, não tem a existência física que o objeto livro tenta lhe conferir. Enquanto livro, a literatura não tem existência, pois o livro não passa de um objeto, “um amontoado mudo de palavras estéreis, o que há de mais insignificante no mundo”, conforme avalia Maurice Blanchot<sup>57</sup>, jazendo, às vezes, empoeirado em alguma prateleira de alguma biblioteca.

A realização da literatura só é concretizada por intermédio da leitura, que, por sua vez, se processa num não-lugar — lugar virtual, problematizador. Referimo-nos aqui não a um espaço físico e material determinado onde é possível localizar o ato da leitu-

<sup>56</sup> Lévy, Pierre. *O que é o virtual*. Tradução Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996. (Coleção Trans) p. 21

<sup>57</sup> Blanchot, Maurice. *O espaço literário*. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Rocco, 1987, p. 13.

ra. Esse espaço pode conter o corpo do leitor, mas não garante que o leitor, propriamente dito, esteja contido nele. Pois, de modo algum, é possível afirmar que esse espaço contenha o leitor, a literatura e sua virtualidade (a leitura enquanto ato problematizador). A questão é: em que ponto da conexão leitor-obra ocorre a realização da leitura e da literatura? Barthes — questionando a localização da letra — afirma que a leitura resulta de formas transindividuais: as combinações produzidas pela letra do texto nunca são — não importando a atitude que seja tomada — anárquicas; “elas são sempre tomadas (extraídas e inseridas) dentro de certos códigos, certas línguas, certas listas de estereótipos”.<sup>58</sup> É possível afirmar que a realização de um autor se dá em sua obra, mas permanece a questão onde se dará a realização da obra? Na sua virtualidade e na virtualidade da sua leitura.

<sup>58</sup> Barthes, Roland. “Escrever a leitura” in *O Rumor da língua*. Tradução Mario Laranjeira. São Paulo: Brasiliense, 1988, p. 42.

A reprodução técnica do livro proporcionada pela Galáxia de Gutemberg<sup>59</sup> permitiu a disseminação da obra de arte literária e do objeto livro mundo a fora, mas não garantiu a realização da leitura e, conseqüentemente, da literatura. Pois, como vimos anteriormente, a literatura só se realiza no ato da leitura, o que exige contato físico com o objeto livro. Não ocorrendo esse contato não há literatura, somente a persistência do objeto.

<sup>59</sup> McLuhan, Marshall. *A galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico*. Tradução de Leônidas Gontijo e Anísio Teixeira. São Paulo: Cia. Editora Nacional, Editora da USP, 1972.

Barthes escreve:

Abrir o texto, propor o sistema de sua leitura, não é apenas pedir e mostrar que podemos interpretá-lo livremente; é principalmente, e muito mais radicalmente, levar a conhecer que não há verdade objetiva ou subjetiva da leitura, mas apenas verdade lúdica; e ainda mais, o jogo não deve ser entendido como uma distração, mas como um trabalho — do qual, entretanto, se houvesse evaporado qualquer padecimento: ler é trabalhar o nosso corpo (sabe-se desde a psicanálise que o corpo excede em muito nossa memória e nossa consciência) para o apelo dos signos do texto, de todas as linguagens que o atravessam e que formam como que a profundidade achamalotada das frases.<sup>60</sup>

<sup>60</sup> Barthes, Roland. “Escrever a leitura” in *O Rumor da língua*. Tradução Mario Laranjeira. São Paulo: Brasiliense, 1988, p. 42.

O livro é somente o meio, a porta de entrada para a virtualidade da literatura. Funciona como as pílulas vermelha e azul ofertada por Morpheus ao personagem Neo no filme *Matrix*<sup>61</sup>, que colocam para o personagem o problema da escolha. Uma vez aberto o livro é possível ter acesso a uma “verdade ficcional” que,

<sup>61</sup> Wachowski, Andy e Wachowski, Larry. *Matrix*. Cor. EUA. Elenco: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving, Joe Pantoliano, 1999. 136 minutos.

no retorno da leitura, faz com que lidemos com a realidade de maneira alterada, assim como a personagem Clair Torneur, em *Até o fim do mundo*<sup>62</sup>, após ser curada do vício das imagens. Aqui introduzimos a seguinte questão: existe a possibilidade da fundação de uma *pertinência* da leitura? Qual a função do *desejo* no estabelecimento dos protocolos de leitura? É possível uma relação recalcada entre o leitor e o livro? Qual é o lugar do *sujeito* na cena da leitura na era do virtual? O seu lugar são todos os lugares escrevíveis: a deriva, as multiplicidades rizomáticas<sup>63</sup>, o virtual.

<sup>62</sup> Wenders, Wim. *Até o fim do mundo*. Majestic Films. Produção: Jonathan Taplin e Anatole Dauman. Distribuidor: Top Tap Home Vídeo. William Hurt - Solveig Dommartin - Sam Neill - Max Von Sydow - Rüdiger Vogler - Ernie Dingo - Jean Moreau - Fotografia: Robby Müller. Música: Graeme Revell. Edição: Peter Przygodda. 1990.

<sup>63</sup> Deleuze, Gilles e Guattari. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Vol. 1. Tradução Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. São Paulo: Editora 34, 1ª Reimpressão, 1996, p. 16.