

## **Era digitală reflectată în titlurile operelor literare**

*Drd. Carmen-Mihaela AGRIGOROAIE  
Univeresitatea „Ștefan cel Mare” Suceava*

**Abstract:** *Today, historical, economic, social, and cultural events influence art, particularly literature. It has indeed become a kind of truism. In theoretical psychology, literacy miracle is defined as the creative individual that is part of the social collective to the external and internal art stimuli, this theory remains incomplete. In the alchemy of the creation process, apart from the author (gifted with talent and sensibility) and the reality that stimulates him, the ingredient that accelerates the reaction towards a specific result is the lecturer. The changes, given by the context of the actual era, molds the artist and its lector's psychology and controls the dynamics of the artistic communication. The title, as an identity emblem of the artistic work can reflect the events evolution, the pulse of the society and the nature of the lecturer is also subject of influence. The digital era in contemporary society demonstrates traces in the titles of the artistic work. What is the future of the literary work and its title? We think that the evolution of titles has been influenced by digital technology, which appears to be prepared by the postmodernism. In her works, Monica Spiridon 2015, foresees and highlights the beginning of a technological neo-illumism.*

**Keywords:** *title, digital era, lector, postmodernism, neoiluminism*

A spune azi că evenimentele istorice, economice, sociale sau culturale influențează opera de artă, în speță, literară, nu e o noutate, ba chiar a devenit un fel de truism. Totuși, nici explicarea miracolului literar prin teoriile psihologiei, legate de răspunsul individului creator (ca parte a colectivității sociale) la stimuli externi sau interni prin obiectul de artă, nu par a fi complete. În alchimia procesului de creație, pe lângă autor (înzestrat cu sensibilitate și talent) și realitatea care îl stimulează, ingredientul care accelerează reacția către un anumit rezultat este lectorul. Schimbările date de contextul epocii actuale a modelat psihologia artistului și a lectorului creației sale și a controlat dinamica formelor de comunicare artistică. Titlul, ca emblemă identitară a operei, poate reflecta evoluția evenimentelor, pulsul societății și natura lectorului (supus și el procesului de influențare), dar mereu depinzând de conținutul creației literare. Pătrunderea în era digitală a lăsat urme și în formulele de intitulare a operelor literare din întreaga lume unde internetului i s-a dat importanța cuvenită. În ce direcție se îndreaptă opera literară și, implicit, titlul ei? Noi credem că evoluția titlului în direcția contaminării cu termeni specifici domeniului tehnologiei

digitale pare să fi fost pregătită de postmodernism. În 2015, Monica Spiridon întrevede începutul unui neo-iluminism tehnologic.

Internetul marchează sfârșitul *secolului vitezei* și începutul *erei digitale* și în ciuda faptului că a apărut recent, a generat schimbări profunde la nivelul individului. Transformarea societății s-a produs rapid, dacă ne gândim că internetul a apărut la începutul anilor 90' și numărul celor care au avut acces la rețea a crescut rapid, înregistrându-se creșteri de ordinul milioanei de la o lună la alta [Bird, 2008: 12], iar categoriile de vârstă utilizatoare au cuprins, cu precădere, pe cele tinere și foarte tinere. Efectul s-a văzut în schimbarea de mentalitate și de personalitate a generației tinere, care a îngrijorat generațiile mai vârstnice și mai conservatoare. În 2001, Mark Prensky, într-un articol publicat în *On The Horizon*, analizând problemele de comunicare dintre generații și implicațiile asupra procesului didactic, propune o schimbare de paradigmă, dând câștig de cauză generației tinere. Copiii și tinerii de azi au fost numiți de Mark Prensky *nativi digitali*, iar adulții și vârstnicii, *emigranți digitali*. [Anghel, 2009: 54] Lumea Internetului și a computerului a format o altă personalitate, i-a impus individului un alt limbaj pe care acesta, în funcție de vârstă, fie și l-a însușit, ca un *emigrant* într-o lume nouă în care luptă mereu să se adapteze (cei din generațiile anterioare), fie s-a regăsit ca un *nativ* (cei din generația actuală). Cei care intră în universul lumii virtuale la o vârstă fragedă, învață relitatea prin legătura cu ea, devin *nativii digitali*, pentru care informația trebuie să se transmită altfel decât la predecesorii lor, codificată în *noul limbaj*. Din nevoia de a se adapta la schimbări, cei din generația anterioară explorează *o altă lume*, o învață ca niște *emigranți*. Lectorii din noua generație au crescut inconjurați de televizor, calculator, Internet și telefon mobil. Formați cu o deosebită atenție distributivă, ei pot să citească, să asculte muzică și să discute cu prietenii pe chat în același timp. Receptează mai bine vizual și auditiv pentru că sunt inconjurați de imagini, filme, muzică, animații, iar raționamentul lor caută informații asemănătoare celor cu care sunt deja obișnuiți. [Anghel, 2009: 54] S-au vehiculat denumiri diverse pentru noua generație: *generația Internet*, *generația Z* (continuatoare a celor numite *X* și *Y*), *generația V* (după inițiala cuvântului *virtual*), *generația C* (după inițiala cuvintelor *computer*, *click*, *community* etc), *generația Google*, *noua generație tăcută* etc. [Anghel, 2009: 53].

Cum s-a întâmplat și în Renaștere când literatura, printre altele, a cunoscut un salt evolutiv major după inventarea tiparului, în vremurile actuale accesul la Internet și exploatarea oportunităților oferite de acesta s-au reflectat și în literatură, mai întâi prin motive, apoi prin teme, iar de la acestea din urmă până la indicarea în titlu a sferei digitale de referință nu a fost decât un pas. La aceste reflectări în literatură a contribuit și tipul de lector, care, ca parte activă în societate, pe de o parte, a înțeles utilitatea, dar și pericolele Internetului și a rămas atent în orizontul de informații *pro-* și *contra-* despre această invenție

revoluționară, pe de altă parte, și-a schimbat modul de receptare datorită diversificării mijloacelor de lectură în urma dezvoltării tehnologice.

Poziționări *pro-* sau *contra-* implicării universului digital se reflectă în titluri tematice prin legătura lor cu găsierea divertismentului în lumea virtuală, pe de o parte, și probleme generate de accesul la internet, pe de altă parte. Poziția *pro-* se reflectă în titluri prin folosirea, aluzivă sau nu, a unor termeni din sfera semantică a jocului pe calculator, a evadării în lumi virtuale compensatorii față de realitatea neplăcută sau indică șansa la fericire dată de rețelele de socializare. Poziția *contra-* în titluri este ilustrată mai intens prin folosirea de termeni sau expresii care fac trimiteri la problemele generate de navigarea pe internet: jocuri mortale, viruși, hakeri, capcane ale spațiului virtual, riscurile socializării.

*Ready Player One* este titlul unei distopii scrise de Ernest Cline în 2011, a cărui formă trimite explicit la jocurile pe calculator. Opera, folosind motivul vânătorii, pornește de la ideea posibilității trăirii în universul virtual ca în cel real, într-un viitor nu foarte îndepărtat (2045). Opera se inspiră din oportunitățile oferite de jocurile pe calculator de tipuri diverse: multiplayer, simulare, de supraviețuire, de acțiune etc., jocuri care se bazează pe interacțiunea într-un univers tridimensional prin intermediul unui avatar. Interacțiunea de acest tip induce jucătorului impresia că se identifică cu avatarul său și că realitatea se confundă cu virtualul. Forța de atracție a titlului exploatează visul lectorului jucător de a trăi într-o lume similară cu cea virtuală.

Accesarea rețelelor de socializare este o altă preocupare a lectorului din era digitală, iar avantajele sau dezavantajele acesteia se reflectă și în literatură și uneori în titluri explicite. *Moartea vine on-line*, scris de Jeffery Deaver și publicat la noi în 2016, este un roman care, sub forma unei povești horror (un detectiv, Kathryn Dance, în încercarea de a elucida niște crime premeditate, anunțate prin niște cruci, descoperă subteranele tenebroase ale comunicării pe Internet), reprezintă o defulare a unei temeri față de insecuritatea rețelelor de socializare. Titlul surprinde prin impresia de afirmație lapidară, de neschimbat; exprimă ideea șocantă a acestui roman. *Singurătate pe net*, de Janusz Leon Wisniewski, roman publicat la noi în 2013, tratează problema începerii și desfășurării unei relații de dragoste pe net. Titlul, prin substantivul *singurătate*, exprimă implicit ideea operei, aceea că o relație în lumea virtuală îți creează iluzia împlinirii, dar nu poate continua în realitate, din cauza diferențelor de percepție între interlocutorul real și imaginea pe care și-o construiește pe rețelele de socializare, a diferențelor dintre manifestarea verbală sexuală liberă și cea copleșită de inhibiții din confruntarea în lumea reală, dar și din cauza unei superficialități care îndeamnă la acceptarea frivolității pentru că internetul îți asigură acces rapid și discret la mai mulți parteneri.

În 2017 lumea a fost zguduită de un șir de sinucideri care s-au dovedit a fi provocate de un joc pe Internet, numit inofensiv *Balena Albastră*, în contextul

unor semnale din partea oamenilor de știință, care vizau protejarea acestor ființe marine pe cale de dispariție. Din 2013, de când a început totul, până la prinderea creatorului acestui joc, peste 130 de adolescenți (câți au fost depistați până în mai 2016 [Gaidău, 2017]) au murit în urma participării la probele acestui joc teribil, bazat pe puterea participanților de a-și provoca suferințe cumplite, ultima probă (din cele 50) fiind sinuciderea. Denumirea jocului avea legătură cu un tatuaj pe care jucătorul trebuia să și-l facă, iar simbolistica acestuia era legată de comportamentul suicidar al vietății marine la care se referea. Odată intrați în joc pentru participanți nu mai era cale de întoarcere, jocul punând monopol pe viața personală a acestora, care devenea mobil de manipulare. Mediatizarea a fost sporită de implementarea unor programe educative de avertizare a adolescenților, prin intermediul sistemului de educație. Încă de la începutul isteriei, Sebastian Lăzăroiu scrie și publică (chiar în 2017) romanul intitulat *Balena Albastră*. Lectorii, avizi de informații despre acest joc mortal, nu găsesc răspunsuri pentru că autorul nu oferă informații reale (nu le cunoaște), ci o poveste imaginată bazată pe motivul căutării acestor răspunsuri la creatorul jocului, care, firește, nu putea fi cel real. Povestea nu ar fi interesat prea mult după aflarea adevărului în 2019, intrarea romanului în literatura de consum fiind decisă din fașă. Deși varianta prezentată de roman ar putea fi uitată, titlul indică mereu preocuparea autorului pentru acest eveniment nefast în istoria umanității și va activa, mereu sau cel puțin o vreme, amintirea, în conștiința lectorilor, a pericolului jocurilor online.

Vechea dorință a omenirii de a-și depăși limitele de creație sfidând divinitatea se concretizează și în literatură. Rezultatul acestei îndrăzneli, în romanul *Mona. Virus mortal*, de Dan T. Sehlberg (publicat, în românește, în 2014), este asemănător tuturor rezultatelor unor încercări similare – omul nu reușește să creeze asemeni lui Dumnezeu. Mijloacele prin care doi cercetători vor să creeze tărâmurile lumii de dincolo sunt cele oferite de noua tehnologie, a virtualului. Răutatea lui Eric se manifestă prin încercarea de a orienta forțele iadului virtual către viața reală printr-un virus invincibil, numit *Mona*. Soția, Hanna, i se îmbolnăvește, este salvată cu greu, dar virusul rămâne în lumea reală, în stare latentă, posibilitatea de a se activa, într-un viitor nu foarte îndepărtat, fiind aproape sigură. Titlul indică explicit rezultatul nefericit al încercării de a schimba lumea prin noile tehnologii.

Comunicarea intermediată de Internet a cucerit rapid toate terenurile domeniilor economice, sociale sau culturale. Ambientul unui interviu pe teme literare a fost substituit cu discuția prin mesaje electronice, care să permită dialogului să nu se desfășoare spontan, pe motivul programului supraîncărcat al interviuatului sau pe motivul disconfortului unei deplasări lungi. Astfel de interviuri a făcut Daniel Cristea – Enache, pe un site specializat, [www.liternet.ro](http://www.liternet.ro), ca o experimentare a unui nou stil de dialog cultural (în ton cu progresul

științific), care să concureze cu cel tradițional: „Ce s-a petrecut în ultimii cincisprezece ani pe acest teren literar pe care l-am urmărit atent dovedește că nimic nu rămâne fixat o dată pentru totdeauna și că o nouă generație de scriitori se poate impune, în condiții de libertate creativă și în același climat concurențial, alături de cele deja consacrate.” [Cristea-Enache, 2013:5] Prinde această imagine a progresului științific în formula de titrare a antologiei acestor interviuri, publicată în 2013: *Literatura de azi. Dialoguri pe net*. Prin subtitlu se poziționează în opoziție cu o altă antologie de interviuri, apărute în 2005, realizate pe suport tradițional: *Sertarul scriitorului român. Dialoguri pe hârtie*.

Cuvinte din sfera semantică a noilor tehnologii apar frecvent în formula de titrare a operei, în consonanță cu așteptările lectorilor din generația tânără actuală: *virtual, hacker, wire, virus, online, player, avatar, game, computer, pixel* etc: *Ghost on the Wires. My Adventures as the World's Most Wanted Hacker*, de Kevin Mitnick, *Omatidii. Strada unui hacker*, de Sebastian Lăzăroiu, *Fermierul virtual*, de Eugen Lenghel, seria *Pixi Știe-tot*, de Steffen Haubner etc.). Din nefericire, există și scriitori care se folosesc de aceste cuvinte ca de niște chei magice deschizătoare ale ferestrelor sufletelor cititorilor din noua generație, incluzându-le în titluri pentru cărți în care nu au nimic de spus. Un astfel de caz este cartea *A fi sau a nu fi Wi-Fi*, de Adrian Voicu, operă (impropriu spus) formată din micropovestiri, de fapt, niște bancuri, care nu stârnesc amuzamentul, și care înșală așteptările lectorilor și pun la îndoială talentul atât de premiat al autorului. În contrast puternic cu conținutul este titlul, formulat în manieră postmodernă, valorificând hipertextualitatea în regim ludic, având ca hipotext celebra replică hamletiană. Replica gândită de Shakespeare este banalizată mai întâi ca discurs repetat, apoi prin încercarea de parodiare a unui scriitor care vrea să pară modern. Antepenultima povestire a lui Adrian Voicu, intitulată asemeni întregului volum, cică explică alegerea titlului. Întreaga povestire se rezumă la trei rânduri: „Dacă Hamlet ar merge azi cu metrourl, surprins fiind de mulțimea de oameni cufundată în telefoanele mobile, ar exclama cu siguranță: „A fi sau a nu Wi-Fi? Asta e întrebarea!” [Voicu, 2015: 100]

Monica Spiridon numește noua eră estetică prefigurată după postmodernism *neo-iluminismul tehnologic* și, analizând relația operă – lector, observă schimbări de adaptare la oportunitățile de receptare ale cititorului de azi, cauzate de transmedialitatea operei, adică de prezentarea cărții prin alte medii cum sunt: cinematografia, benzile desenate, jocurile video, etc. Dezvăluirea cărții în atenția cititorului, prin transmedialitate, suportă atât schimbări de conținut și de formă (obținându-se variante: cinematografică, teatrală, de animație etc), cât și schimbări date de libertatea de interpretare a lectorului. Astfel se poate vorbi de cofigurarea universului narativ de către autor și de reconfigurarea acestuia de către lector [Spiridon, 2015: 267 – 268]. Titlul nu face excepție în privința acestui proces de transformare transmediatică. De exemplu, titlul romanului

*Neuromantul*, de William Gibson, fantezist și cu rezonanțe psihologice, în procesul de reconfigurare cinematografică este substituit cu *Matrix* (denumirea unui spațiu virtual, paralel; un cyberspace), termen cu o funcție fatică accentuată, formulă mai apropiată de interesul lectorului față de posibilitățile sau pericolele lumii virtuale.

Noi credem că terenul acestei transformări interioare a celor doi actanți ai comunicării literare, autor și lectorul său, a fost pregătit în postmodernism. Tehnologia digitală este un produs al industrializării și al progresului științific, două coordonate ale literaturii postmoderniste și nu numai. Apariția ei departe de curentele avangardiste a rezonat cu generația literară formată în anii 80' ai secolului al XX-lea prin obiectivul central, care viza globalizarea. Trăsături ale postmodernismului, cum sunt: indeterminarea, lipsa de adâncime, ironia, carnavalescul, construcționismul sau imanența, descoperite de Ihab Hassan în *The Postmodern Turn: Essays in Postmodern Theory and Culture* [Cărtărescu, 1999: 94 – 104], în 1987, sunt întâlnite și în operele actuale, în care tehnologia digitală este un *modus vivendi*. Tot Ihab Hassan adaugă, la cele 11 trăsături definitorii ale postmodernismului, alte trăsături comune cu cele care sunt specifice modernismului, printre care și tehnologismul „dominat de genetică, informatică, tehnologii spațiale” [Cărtărescu, 1999: 105].

Urme ale erei digitale se observă și în titlurile unor scriitori postmoderniști, Mircea Cărtărescu, de pildă, intitulându-și un volum de scrieri cu caracter memorialistic *Pururi tânăr înfășurat în pixeli*, în 2002. Volumul conține, printre altele, două povestiri scurte, consecutiv plasate, *Pururi tânăr înfășurat în pixeli* și *Computer games forever*, două scrieri care, atât prin titluri, cât și prin conținut, sugerează ideea dependenței de jocurile pe calculator, pe care le considera un mod de a evada din *viață atât de cenușie încât nu merita trăită*: „Timp de vreun an de zile am avut nevoie de doza zilnică de virtualitate: îmi făceam toate treburile pe fugă, renunșasem la mâncare și la somn și îmi tremurau mâinile după claviatură și mouse, întârziam la cursuri pentru că nu mă lăsam până nu rezolvam o situație dificilă de pe ecran, începusem să visez peisajele artificioase din jocuri [...]” [Cărtărescu, 2002: 251]. Titlul este alcătuit în manieră postmodernistă, folosind un termen specific erei digitale, *pixeli*, ca hipertext în versul *Pururi tânăr înfășurat în manta-mi* din celebra odă eminesciană, vers pe care îl transformă ludic în parodie. Perspectiva narativă ulterioară și fixarea întâmplărilor într-un trecut perceput ca îndepărtat (*Am fost într-o vreme, [...], un maniac al jocurilor pe computer*) poate indica *vindecarea* naratorului de această patimă. În schimb, în povestirea care îi urmează, *Computer games forever*, realitatea faptelor e spațiul virtual al jocurilor pe calculator, în care naratorul-personaj pătrunde și iese învingător. Trezirea la realitate apare imediat, punând sub semnul întrebării victoria sa pentru că, de fapt, el este cel cucerit, păcălit de mirajul tehnologic. Dependența îl face să caute iar intrarea în joc: „Pe cine-am

înving? Pe cine-am salvat? Al cui erou sunt? Beau apa uitării și, pe când mă dizolv ca să mă reîntrupez în eterna, absurda mea metempsihoză, apuc să mai văd ecranul final: LEVEL 26 COMPLETED // KILLED: 56/64 // SECRETS: 4/7 // TIME: 1:23:45.” [Cărtărescu, 2002: 251] Și de această dată, titlul etichetează tema (*Computer games*) și ideea (*forever*), indicând totodată o constantă a vieții lectorului din era digitală – dependența de tehnologie.

Revenind la afirmația Monicăi Spiridon, referitoare la epoca estetică pe care o traversăm, în 2015, când a fost făcută această afirmație, am fi considerat-o pripită. Istoria, prin răsturnările de situație, a schimbat fața literaturii de multe ori și nu este exclus ca, după tot zgomotul mediatic produs de pandemia de coronavirus apărută în 2019 și *vedetă* în 2020, când tehnologia digitală pare a fi o soluție de supraviețuire economică și nu numai, să ne îndreptăm spre un neo-iluminism tehnologic, în care opera literară (și elementele paratextuale care o însoțesc), văzută deja ca *text*, *scriitură* sau *e-book*, să devină *script*.

## BIBLIOGRAFIE

- Anghel, Traian, *Instrumente și resurse WEB pentru profesori*, Editura ALL, București, 2009
- Bird, Linda, *Internet. Ghid complet de utilizare*, traducere de Oana Păun și Dan-Andrei Dimitriu, Editura Corint, București, 2008
- Cărtărescu, Mircea, *Postmodernismul românesc*, Editura Humanitas, București, 1999
- Cristea-enache, Daniel, *Literatura de azi. Dialoguri pe net*, Editura Polirom, Iași, 2013
- Gaidău, Ion, *Cine e tânărul care a inventat „Balena Albastră“ sau jocul morții* 2017, [https://adevarul.ro/international/rusia/cine-e-tanarul-ainventat-balena-albastra-jocul-mortii-1\\_58c952665ab6550cb85ad5e4/index.html](https://adevarul.ro/international/rusia/cine-e-tanarul-ainventat-balena-albastra-jocul-mortii-1_58c952665ab6550cb85ad5e4/index.html), accesat în 18.11.2020, 14:20
- Spiridon, Monica, *Emanciparea lectorului în era «neo-iluminismului tehnologic»*, în *Pentru o istorie culturală a cărții și a practicilor de lectură*, coord. Cristina Bogdan, Alexandru Ofrim, Editura Universității din București, București, 2015
- Voicu, Adrian, *A fi sau a nu Wi-Fi*, Editura Tracus Arte, București, 2015