



Estudos de Literatura Brasileira
Contemporânea

ISSN: 1518-0158

revistaestudos@gmail.com

Universidade de Brasília
Brasil

Côrtes Maduro, Daniela
Histórias por um fio: narração mediada em tempo real
Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea, núm. 47, enero-junio, 2016, pp. 141-156
Universidade de Brasília
Brasília, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=323143255007>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

redalyc.org

Sistema de Informação Científica
Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal
Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

Histórias por um fio: narração mediada em tempo real

Daniela Côrtes Maduro¹

As histórias por um fio aqui apresentadas têm como elo o uso do computador na condição de instrumento de criação ou difusão de uma história. Elas suscitam uma reflexão sobre o papel desempenhado pelo meio e tornam particularmente claro que este não é apenas um receptáculo ou o veículo escolhido para a partilha de uma história, mas marca indelevelmente sua produção ou recepção. Para além da superfície em que é inscrita, uma história depende de vários meios para chegar a um ou mais destinos. Estes meios podem ser a voz, o gesto ou a expressão facial. Poderão, ainda, ser os *pixels* de um tela ou as folhas de um livro. Para ser recebida, uma história depende igualmente da receptividade do destinatário, que colabora com o emissor por meio de um esforço cognitivo.² Os olhos, a voz, os ouvidos e as mãos são, também eles, meios pelos quais circulam os dados produzidos por um emissor. A mediação poderá, assim, ocorrer em vários níveis e assumir diversas materialidades, tal como as histórias sem fio permitem constatar.

Ao aliar os termos “tempo real” e “narração”, pretendemos distinguir o ato de contar histórias da comunicação face a face ou presencial, isto é, a comunicação que não é mediada por um dispositivo. Enquanto o leitor de um texto digital³ pode se comunicar com uma entidade programada ou humana em “tempo real”, diante de um texto impresso, a comunicação entre autor e leitor é estabelecida de forma diversa. Entre estes, frequentemente existe um narrador. Segundo Genette (1972, p. 229), os narradores podem descrever os eventos depois (narração subsequente), antes (narração *a priori*) ou enquanto eles acontecem (narração simultânea) e, ainda, entre momentos de ação (narração interpolada).

¹ Doutora em materialidades da literatura pela Universidade de Coimbra, Coimbra, Portugal e pós-doutoranda na Universidade de Bremen, Bremen, Alemanha. E-mail: cortesmaduro@hotmail.com.

² A expressão “esforço cognitivo” é aqui usada em associação ao “esforço ergódico” ou “não trivial” distinguido por Espen Aarseth em *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997). Da mesma forma que um texto ergódico exige do leitor uma série de escolhas para percorrer o texto, ele também exige uma atividade cognitiva que poderá estar relacionada, por exemplo, com a audição de uma música ou com a formulação de uma estratégia para vencer um desafio.

³ São as obras de literatura eletrônica, uma forma literária que depende do computador para ser produzida e acessada.

Para além do tempo de leitura,⁴ ou o tempo que o leitor demora a percorrer o texto, Genette distinguiu a categoria do *pseudo-tempo*, que surgiria na literatura impressa em vez do tempo “verdadeiro” (1972, p. 78). Sendo assim, a leitura de um texto impresso pode exigir que o leitor aceite a existência de uma dimensão temporal apensa ou alternativa. A comunicação em “tempo real” pode ser, por exemplo, simulada pelo recurso à segunda pessoa. Adicionalmente, a vividez das imagens fomentada pela narração poderá gerar um efeito de imersão no mundo narrado ou a impressão de que uma ação ocorre em tempo real.

O computador permite uma comunicação em tempo real estabelecida entre entidades (sejam elas programadas ou humanas), ou seja, permite a existência de um *tempo real de comunicação* (Eskelinen, 2012, p. 140). Contudo, essa comunicação em tempo real não é sinônimo de comunicação instantânea. O sistema reúne informações sobre o leitor e oferece a oportunidade de constatar, de forma praticamente instantânea, o resultado de suas ações. Essa operação efetuada pelo computador confere ao leitor a impressão de que suas intervenções são executadas em tempo real. Só que, entre o apertar de um botão e o resultado apresentado ao leitor, desenvolve-se um processo de mediação. O tempo real reproduzido pelo computador é, tal como na literatura impressa, manipulado e ilusório. É simultaneamente produto das potencialidades do meio e da imaginação do leitor.⁵

As histórias contadas por meio digital estão por vezes mais próximas da tradição oral⁶ que da escrita ou da literatura impressa. Porém, as relações entre formas de representação tecem, a todo momento, um diálogo. Seja qual for o formato adotado, entre aquele que pretende contar uma história e aquele que permanece disponível para conhecer, existe uma conexão ou um fio que aproxima ambas as entidades, ainda que estas não ocupem o mesmo eixo espaço-temporal. Todavia, a distância percorrida por esse fio e o território intermediário entre emissor e destinatário não são áridos ou

⁴ Nas narrativas digitais, o tempo de leitura pode ser circunscrito e o leitor pode ter um tempo limitado para proceder à leitura de um texto. Este pode igualmente ser reproduzido a uma velocidade impossível de acompanhar. Sendo assim, o leitor pode não ter a oportunidade de ler a totalidade do texto.

⁵ Em “Imersão e interactividade na ficção digital” (2014) associamos o esforço ergódico identificado por Aarseth à existência de um “esforço imaginativo” investido pelo leitor. Este permite o contato com o mundo ficcional e mantém o leitor concentrado na leitura do texto.

⁶ A esse fator acrescenta-se a possibilidade de comunicação instantânea e o estado de permanente conectividade fomentado pelos dispositivos móveis.

estéreis. As condições impostas por este determinam a forma como a história é depositada nas mãos de seu destinatário. Tal como o terreno acidentado ameaça comprometer o sucesso de uma viagem, uma história pode ser abruptamente interrompida ou boicotada. Por um lado, as histórias aqui apresentadas encontram-se por um fio, porque o caminho que têm de percorrer até seu destino e as condições com que se deparam durante a viagem poderão ter impacto em sua morfologia e integridade. Por outro lado, visto que são transmitidas em tempo real, essas histórias podem ser, de alguma forma, ameaçadas e colocadas em risco. A expressão idiomática “por um fio” é utilizada, neste artigo, para designar a situação periclitante em que se veem envolvidas estas histórias. O ruído surge como aquele descrito pelo modelo da comunicação criado por Shannon e Weaver, mas também como um elemento expressivo. As histórias por um fio transformam o ruído num elemento intrínseco da narração. Dessa forma, ele é considerado como um fenômeno que desafia a percepção, a ordem, a coerência e a ideia de uma obra. O ruído é, assim, sinônimo de resistência. As obras descritas problematizam o ato de contar ou de ouvir uma história e adiam progressivamente (e por vezes meticulosamente) o momento de recepção.

Sem fios

O “fio” invocado no título deste artigo surge em lugar do meio e do formato utilizado para transmitir uma história. Ele é a ligação entre leitor e autor ou entre o emissor de uma história e a audiência que a recebe. É também a linha invisível que liga várias formas de contar histórias, desde a tradição oral até o corpo ligado a sensores. E eis que o uso da expressão “por um fio” poderá remeter-nos a histórias que são contadas pelo corpo conectado, por meio de cabos ou “fios”, a um computador. Este é o caso da obra *Screen* (2003),⁷ cuja superfície, localizada no ambiente CAVE (Cave Automatic Virtual Environment), era passível de ser dinamizada com o movimento corporal do leitor. Ligado ao computador por vários cabos e equipado com óculos de realidade virtual, o leitor seria capaz de mudar a disposição das palavras. O texto fornecia ao leitor a sensação de estar criando um texto em tempo real porque apresentava instantaneamente o resultado de suas ações. Porém, em vez

⁷ Esta obra foi criada por Noah Wardrip-Fruin, Josh Carroll, Robert Coover, Shawn Greenlee, Andrew McClain e Benjamin “Sascha” Shine.

de construir uma narrativa ou um poema em tempo real, essa intromissão do leitor poderia colocar o texto em risco, acabando por provocar sua destruição. A sessão de leitura de *Screen* seria finalizada com o texto inerte, dividido em seus diversos fragmentos verbais. *Screen* seria um texto em perigo, construído para enfrentar a certeza do próprio desaparecimento. A influência do leitor surge como uma fonte de ruído que interrompe a transmissão da obra. Esta, por seu turno, resiste à influência do leitor iniciando sua derrocada. Essa resistência pode também ser considerada como uma forma de ruído que dificulta a transmissão e recepção de uma mensagem. Todavia, a resistência é uma estratégia figurativa assumida pelo próprio texto. O ruído assume, assim, uma função expressiva e cessa de ser um mero obstáculo à comunicação.

Para além da volatilidade manifestada por essa obra, durante sua leitura, que leva a considerá-la como uma história por um fio, *Screen* introduz uma nova oportunidade de se apropriar desta expressão. Em 2012, o teatro virtual CAVE deu lugar ao CAVE 2 e seu sistema de projeção foi substituído por painéis LCD. Aqui podemos nos referir a um tema que acompanha a literatura eletrônica – ou um conjunto de textos criados e lidos por meio do computador – desde seus primórdios. Como dependem largamente do *software* utilizado, e este facilmente torna-se obsoleto, existem obras de literatura eletrônica que permanecem em derrocada iminente. Para além disso, dada a quantidade massiva de produção dispersa pela rede, torna-se difícil arquivar e conservar essa forma literária. Existem várias instituições, localizadas em diversos países que se encontram⁸ em diálogo permanente para subverter a obsolescência e o desaparecimento de obras de literatura eletrônica.

O leitor de *Screen* estaria ligado a um computador por meio de um conjunto de fios, o que limitava os movimentos do leitor. Graças à tecnologia sem fios, tornou-se possível libertar o corpo das malhas de cabos e simular uma relação harmoniosa entre este e o computador. No blog do artista brasileiro Tatu Guerra encontramos uma lista de dispositivos⁹ que

⁸ Como é o caso da Electronic Literature Organization (ELO) nos Estados Unidos (<http://eliterature.org>), o Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice (ELMCIP) na Noruega (<http://elmcip.net/>), o Le Laboratoire de Recherches sur les Oeuvres Hypermédiatiques (NT2) no Canadá (<http://nt2.uqam.ca>) e o Arquivo da Literatura Experimental Portuguesa (Po-ex.net) em Portugal (<https://po-ex.net>). Destacamos que essas plataformas não são apenas dedicadas ao arquivo de obras de literatura eletrônica, mas também a obras experimentais impressas. Este é o caso do Po-ex.net.

⁹ Esta lista encontra-se publicada em: <<http://www.arquipelago.art.br/?p=999>>.

serão utilizados na concretização de uma futura performance. A lista é constituída majoritariamente por sensores, como um sensor de vibração ou de temperatura. Tatu não é apenas o artista que utiliza o corpo como meio de expressão, mas também um construtor e programador de dispositivos. Sendo assim, sua performance não se limita ao palco, mas se estende à oficina ou ao laboratório.

Entre os dispositivos utilizados por Tatu Guerra encontra-se uma placa Arduíno, que, na área da robótica, costuma ser usada para controle de sistemas. A utilização de sensores permite estabelecer uma ligação impercetível entre usuário e computador. A metáfora do ciborgue (ou “organismo cibernético”), como híbrido entre maquínico e orgânico, é invocada por este encontro entre artista e dispositivo. O termo “ciborgue” foi inicialmente usado no contexto da investigação aeroespacial. Como o ser humano não conseguiria sobreviver às condições adversas impostas por um “ambiente extraterrestre” (Clynes e Kline, 1960, p. 26), seria necessário encontrar formas de conjugar o cibernético (*cyber*) e o orgânico (*org*) para potencializar as capacidades do ser humano. Desde então, este termo vem sendo usado para expressar a relação entre ser humano e tecnologia.¹⁰ Dada a estreita ligação do ser humano com seus dispositivos (sejam eles o computador ou as lentes de contato), a fronteira entre ambos nem sempre é visível. A utilização da rede sem fios torna a distinção entre o corpo do performer e a máquina praticamente impossível de detectar. A ligação simbiótica entre ser humano e máquina é também ilustrada pelo título da futura performance projetada por Tatu: *RAM DNA*.

A fusão entre código genético e código de máquina é ilustrada pela performance *Voiced/Unvoiced* (2012), apresentada por Catherine Siller no E-Poetry Festival 2013 (Kingston, Londres). Aqui, o ato de leitura é simulado pelos movimentos da artista que percorrem uma página utilizada como pano de fundo. Seu corpo, cujo rasto é seguido pelo Microsoft Kinect, é utilizado como uma máquina de sentido. O Kinect é um sensor de movimentos que tem sido usado em consoles de jogos, mas também em performances artísticas.¹¹ Este aparelho permite ao usuário se comunicar

¹⁰ Donna J. Haraway, por exemplo, utilizou a metáfora do ciborgue – e seu carácter híbrido e, por este motivo, transgressor perante categorias e classificações – para reformular a teoria feminista. Esta autora definiu o ciborgue como um “organismo cibernético, um híbrido entre máquina e organismo, uma criatura da realidade social e, simultaneamente, uma criatura da ficção” (Haraway, 1991, p. 149).

¹¹ O nome “Kinect” resulta de uma aglutinação entre as palavras “kinetic” e “connect”. Em sua fase de desenvolvimento, esse dispositivo foi apelidado de “Projeto Natal”, em homenagem à cidade brasileira da qual é oriundo um dos seus criadores, Alex Kipman (1979-). Desde 2010, altura em que foi

com o computador ou console por meio de movimentos ou da voz, isto é, sem recorrer a outros dispositivos. A presença e os movimentos de Catherine Siller são potencializados por essa tecnologia, pelo que esta performance parece dar voz à noção pós-humanista de corpo identificada por N. Katherine Hayles. De acordo com a perspectiva pós-humanista, esse é um objeto manipulável ou uma prótese original à qual são agregadas novas próteses (Hayles, 1999, p. 3). Neste sentido, a fusão com a máquina não é um fenômeno incomum (ou artificial), mas surge como a continuação de um processo que envolve cada ser humano. A utilização de tecnologia sem fios enaltece essa ligação umbilical entre ser humano e tecnologia.

Durante a performance de Catherine Siller, o corpo parece ser tratado como um conjunto de dados transmissíveis para o computador e manipuláveis (ou computáveis) em tempo real. Porém, este não poderá ser equiparado ao corpo utilizado como um invólucro, um objeto descartável ou como *data made flesh* de William Gibson (Gibson, 1986, p. 26). Scott Bukatman sugeriu que o *cyberpunk* não promove uma desvalorização do corpo diante da possibilidade de reforçar os poderes da mente. Em vez disso, o *cyberpunk* parece preocupar-se com a fenomenologia do ciberespaço, descrevendo-o em “termos físicos” (Bukatman, 1998, p. 145). Na performance de Catherine Siller, ainda que seu corpo permaneça como uma presença fantasmagórica, escondido sob um pano branco, ele exhibe os poderes da visão, fala, tato e movimento. DNA e RAM permanecem, assim, conectadas por meio de um fio invisível, ao longo de uma dança em que a leitura é representada como uma atividade fundamentalmente corpórea.

O fio da narrativa por um fio

Em seu estudo sobre oralidade e letramento, Walter Ong defende que a palavra “texto” está etimologicamente ligada à palavra “tecer”. Para Ong, o termo “texto” parece ter mais em comum com a tradição oral que com literatura, a qual se encontra ligada à palavra “letra” ou “litera” (Ong, 1982, p. 13). Já Sarah Sloane identifica uma ligação entre a tradição oral e as ficções digitais:¹²

lançado, este dispositivo tem evoluído, adquirindo novas capacidades. O Kinect é hoje capaz de reconhecer o sistema esquelético, a expressão facial, bem como analisar o ritmo cardíaco do usuário.

¹² Ficção digital refere-se a um conjunto de obras ficcionais construídas pelo computador, que podem incluir jogos, imagens, arquivos de som ou vídeo. Estas estão inseridas na área da literatura eletrônica.

Ainda que claramente ligada a seu antecessor de papel – o romance e o conto –, a qualidade da retórica da ficção digital está mais próxima, em vários aspectos, da expressão oral que da escrita. As ficções digitais atuais mais facilmente me fazem lembrar dos mitos e das epopeias que da profundidade e complexidade da maior parte da literatura americana e britânica. Isto é, a experiência de ler ficção digital assemelha-se mais à experiência de assistir a essas performances orais – descritas por Walter Ong (1982) como agregadoras, associativas e estereotipadas – que a de ler as fundações de um romance cuidadosamente erigidas por Jane Austen, por exemplo (Sloane, 2000, p. 23).

Sloane refere-se aqui a ficções digitais com uma componente multilinear forte e constituídas, sobretudo, por blocos de texto conectados por meio de *hiperlinks*. As primeiras ficções digitais seriam textos (ou hipertextos) fragmentados entre os quais o leitor teria de criar elos associativos. Também os poetas orais trabalhariam com elementos dispersos para construir uma história. Na tradição oral, as histórias circulavam sem recurso a uma superfície de inscrição. Esta era assumida pelo corpo dos diferentes oradores, que acolhiam temporariamente a história e a reanimavam por meio da narração. Podemos afirmar que uma história estaria constantemente por um fio. Sem o poder da memória ou sem uma “relembração”, tal como referido por Berkley Peabody (1982, Ong, p. 58), ela estaria destinada a desaparecer.

Segundo Scholles e Kellogg, numa cultura oral, uma história existia apenas no momento em que era transmitida: “Ele [o cantor] nem compõe nem memoriza um texto fixo. Cada performance é um ato separado de criação. Até que ele cante de facto uma narrativa, a canção não existe, exceto como uma canção potencial entre tantas outras no aparato da tradição do cantor” (Scholes e Kellogg, 1966, p. 22). Barthes caracterizou a comunicação oral como “uma transferência sem rastro nem atraso” (Barthes, 1972, p. 16). Tal como as histórias da tradição oral, as obras criadas e lidas por meio do computador eram frequentemente retratadas como imateriais¹³ e fugazes. Rita Raley, por exemplo,

¹³ Se definirmos materialidade como a propriedade manifestada por algo físico ou palpável, o computador não pode ser considerado como a matriz de textos imateriais, pois este depende de dispositivos e processos, que, embora não sejam percebidos durante a leitura, são inscritos e localizados no mundo atual e físico. Aqui não teríamos espaço para abordar este tema, mas gostaria apenas de acrescentar que a materialidade não pode ser atribuída apenas a algo palpável ou imediatamente perceptível. N. Katherine Hayles, por exemplo, refere-se a *metáforas materiais* que

comparava o hipertexto a uma sequência de eventos que se consumia a si própria: “Essa diferença, a performance, é o traço, um momento em que o próprio hipertexto performatiza. A diferença operativa do hipertexto só pode ser revelada na sua própria performativização e delineação, na sua própria instanciação” (2001).

Tal como vimos com *Screen*, existem muitas obras que fazem um aproveitamento expressivo da sua situação (aparentemente) débil utilizando, para isso, as propriedades de sua superfície de inscrição.¹⁴ O *Skin Project* (2003),¹⁵ idealizado por Shelley Jackson tem em vista a criação de uma história feita de palavras tatuadas no corpo de 2095 voluntários. Essa história é ameaçada pela dispersividade dessas palavras que, mesmo registadas no *site* dedicado ao projeto, não permitem conhecer sua totalidade. A distância entre palavras, que mantém autonomia entre si, bem como a intrusão causada pela história individual de cada um dos voluntários (muitos destes compartilharam, no *site* do projeto, uma história ou a ideia que está por trás da sua tatuagem) impossibilita a formação de uma narrativa una. Na verdade, o projeto torna-se uma coletânea de pequenos enredos construídos em torno de palavras dispersas. A perseverança desse projeto depende da sobrevivência de seus inúmeros hospedeiros (ou do meio em que as palavras se encontram inscritas). O projeto *Skin* assemelha-se ao aglomerado de histórias que constituía a tradição oral e que dependia da memória dos oradores e audiência para perdurar. Em *Skin*, o destaque é oferecido ao corpo, que exhibe a possibilidade de uma história à flor da pele. Este é tratado como uma superfície de inscrição, mas, tal como na tradição oral, se não forem partilhadas, as histórias podem desaparecer com seus hospedeiros.

Ong (1982, p. 44) afirmou que, na tradição oral, as histórias eram dedicadas a assuntos da comunidade. As palavras de *Skin: a mortal work of art* surgem em representação de reflexões ou de histórias pessoais e não são dedicadas exclusivamente a assuntos relacionados à comunidade em geral. Atualmente, existem várias formas de publicação, como os blogues ou o Facebook. A comunidade encontra-se a distância de um clique, mas o excesso de informação que inunda a internet coloca inúmeras histórias

são produzidas por obras que usam as suas características materiais para gerar significado (Hayles, 2002, p. 22). Já Johanna Drucker identificou a presença de uma *performatividade material* que “ênfatiza a produção de uma obra como um evento interpretativo” (Drucker, 2013, p. 22).

¹⁴ Aarseth referiu-se a textos transientes cuja superfície é continuamente alterada (Aarseth, 1997, p. 63).

¹⁵ Este projeto pode ser conhecido em: <<http://ineradicablestain.com/skindex.html>>.

em perigo. O número de títulos publicados todos os dias é impossível de acompanhar. Existem muitas histórias que acabam por não chegar ao público e desaparecem no emaranhado de propostas. Se essas histórias não forem revisitadas ou lembradas, o que, dada a quantidade de informação, é um projeto difícil de manter, também elas caem no esquecimento.

Na tradição oral, a memória e o ato de narração seriam responsáveis pela sobrevivência de uma história. O trabalho de recolha efetuado pelos irmãos Grimm ou Charles Perrault permitiu que inúmeras histórias à deriva pudessem sobreviver nas páginas de um livro. Essas histórias podem ser hoje localizadas nas linhas de um texto, mas isso não quer dizer que elas tenham conseguido subverter a volatilidade a que foram inicialmente sujeitas. Desafiadas por diferentes interpretações e apropriações, essas histórias permanecem por um fio. Simultaneamente, é esta contínua invocação que as resgata do esquecimento.

Rui Torres, com sua equipe, associou a apropriação do conto “Amor” (1960) de Clarice Lispector a uma reinterpretação. O poema de Rui Torres, intitulado *Amor de Clarice* (2005), pode ser considerado como uma mutação do conto de Lispector. Usado como a matriz de um texto construído através de um processo combinatório, o conto “Amor” é transformado num poema em plena geração e em constante narração. O fio da narrativa, que antes mantinha o conto unido, fragmentou-se em inúmeras frases que recordam os versos de um poema sem métrica. Esses versos são, simultaneamente, pedaços de frases do conto de Clarice Lispector e resquícios do processo autofágico em curso. O texto de Lispector foi fragmentado e re combinado. O desaparecimento de um verso assinala a emergência de outro, colocando o poema de Rui Torres permanentemente em risco. O fio condutor que, tal como o fio de Ariadne, guiava o leitor no labirinto da mente de Ana, a protagonista do conto de Lispector, é substituído pela aleatoriedade e evanescência. Este poema alimenta-se de sua morte, surgindo como uma massa disforme que é alterada a cada instante.

Cada conjunto de palavras que emerge durante a leitura de *Amor de Clarice* (2005) é acompanhado de narração. A voz de Nuno M. Cardoso surge quando um novo verso é despertado pelo leitor ou pela máquina. Para que o poema sobreviva, é necessário que o aspecto da tela seja alterado pela emergência e pelo desaparecimento de versos. Muitos deles apresentam-se sobrepostos e fazem com que a voz de Nuno M.

Cardoso seja replicada em tempo real. As várias vozes assomam-se, tornando-se imperceptíveis ou assumindo a forma de murmúrios indecifráveis. O ruído ameaça a recepção da mensagem e torna-se um elemento fundamental da obra de Rui Torres. Os versos que se sobrepõem e as vozes que se atropelam de forma viral, como se perfizessem uma multidão, ecoam o processo de transmutação catalisado por Rui Torres. A capacidade de armazenamento e de processamento do computador permite que a obra se apresente como contaminada e perturbada pelo ruído. A desintegração da mensagem e os estilhaços provenientes de sua implosão transformam-se, assim, na própria mensagem que circula entre emissor e receptor.

O projeto *Xistórias* (2013-) exemplifica como as condições desfavoráveis à continuidade da narração poderão ser transformadas em preciosos recursos expressivos. A desertificação das zonas rurais do interior de Portugal e o choque entre a tradição e a inovação são temas explorados por essa performance digital, que adota, ironicamente, a ruptura e o ruído como elementos essenciais na transmissão das *Xistórias*. Tendo como cenário a vila de Góis e as aldeias da Pena, Comareira, Aigra Velha e Aigra Nova, um grupo de personagens, constituído em grande parte por habitantes da região, contou suas histórias em 23 de novembro de 2013. A audiência foi convidada a seguir cada personagem por entre a paisagem e as ruas de xisto, enquanto ocorria uma transmissão para o espaço da Associação Salamandra Dourada em Lisboa. Cada esquina poderia esconder uma história, uma canção, um artefato ou uma instalação. Tecidas por diversas personagens, as *Xistórias* acabaram sendo construídas com a ajuda de cada elemento do público que as acompanhava. Partilhadas ao longo de uma mesa farta ou à volta de uma fogueira sob o céu estrelado, as *Xistórias* andaram de mão em mão e de boca em boca, até serem reunidas em torno de um computador. Eunice Gonçalves Duarte e outros participantes tentaram, durante todo o dia, encontrar a rede sem fios em diversos pontos da aldeia. Esta permitiria, nos momentos finais da performance, estabelecer contato entre o público localizado em Góis e o situado em Lisboa. Contudo, o elo entre estes extremos era ameaçado pela impossibilidade de alcançar essa rede sem fios. As *Xistórias* seriam, afinal, um conjunto de mensagens ameaçadas por um fio imperceptível que deixaria, à sua semelhança, a performance em suspenso. Sem rede (que era esquiva e flutuante), as *Xistórias*

continuariam circunscritas aos limites da aldeia e continuariam de boca em boca e de mão em mão, como parte da tradição oral.¹⁶

A impossibilidade de manter um fio da narrativa, que é rompido pela multilinearidade e constante mutação do texto, é sobejamente explorada pela literatura generativa. Pedro Barbosa, um dos principais nomes associados a esta forma literária em Portugal, é o autor, juntamente com Abílio Cavalheiro, do programa Sintext.¹⁷ Trata-se de um gerador de textos que se assenta na intersecção entre o eixo paradigmático e sintagmático da linguagem e simula a natureza combinatória da linguagem verbal (Barbosa, 2001). O utilizador do Sintext pode gerar, em tempo real, vários textos a partir de um texto matriz, tornando-se o que Barbosa descreveu como sendo o “escreleitor” (Barbosa, 1996a, p. 110) ou o catalisador de textos virtuais ou infinitos. Os procedimentos combinatórios, acionados pelo leitor por meio da máquina, produzem atualizações do mesmo texto. O elo simbiótico entre humano e máquina permite a exploração de um campo de possibilidades que, em princípio, são intermináveis. É no processo de gerar essas possibilidades, e não no produto acabado, que se centra a atenção do leitor. Por ser, segundo Barbosa, um “sorteador recursivo de elementos de texto” e um “motor textual” (Barbosa, 1996b), o Sintext inviabiliza a produção de um sentido derradeiro, tornando-se difícil de aplicar na produção de uma narrativa coerente. A aleatoriedade, que será a matéria prima do Sintext, dificulta a formação ou manutenção de um fio da narrativa.

Segundo Pedro Reis, Barbosa teria pensado na criação de um recital de poesia eletrônica constituído por textos gerados em tempo real, mas essa ideia foi sido gradualmente substituída pela criação de uma ópera. Um texto gerado pelo Sintext haveria de dar origem a um texto dramático, ao qual se juntaram textos de outros autores, como Herberto Helder.

Juntamente com o compositor de música eletrônica Virgílio Melo, Pedro Barbosa criaria a ópera eletrônica *AlletSator* (ou se colocada perante um espelho, rotaStella) exibida durante o evento Porto 2001, Capital Europeia da Cultura. O texto utilizado neste espetáculo, ou o seu libreto, daria lugar a um livro intitulado *AlletSator-XPTO.Kosmos.2001* (2003). Em

¹⁶ Na verdade, o projeto *Xistórias* continua em desenvolvimento. Em junho de 2014, foi levado à Escócia, onde foi apresentado no evento da Associação Internacional de Desenvolvimento Comunitário. Alguns momentos dessa performance foram registrados e estão disponíveis na página Facebook dedicada ao projeto: <<https://www.facebook.com/Xistorias>>.

¹⁷ José M. Torres colaborou com Pedro Barbosa na criação de uma versão web deste programa.

colaboração com Luis Carlos Petry e o Núcleo de Pesquisas em Hipermídia da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Pedro Barbosa publicou, em 2007, um CD ROM que continha a ciberópera hipermediática e quântica *AlletSator* ou, segundo Barbosa, uma recriação daquela obra. As dificuldades encontradas pelos autores são destacadas por Pedro Reis:

A fragmentação do texto exigida pela navegação na hipermídia, com a consequente perda do fio narrativo, foi sentida como a principal dificuldade e obrigava a congeminar estratégias narrativas que tornassem viável a experiência. Corria-se igualmente o risco de se perder a ideia da geração textual automática infinitamente renovável (Reis, 2007, p. 90).

A aleatoriedade decorrente da geração automática do texto dificultava a formação de uma história coerente. A solução encontrada foi construir uma narrativa em rede e multilinear com, de acordo com Pedro Reis (2007, p. 91), “a circularidade de um desenvolvimento em espiral”. Segundo os autores, o leitor seria convidado a partir numa “nave espacial de caminhos dispersos, de inesperados percursos multilineares em potência” (Barbosa e Petry, 2007) ou numa viagem em busca das inúmeras possibilidades de significado que povoam *AlletSator*.

AlletSator é um projeto em desenvolvimento que assume várias materialidades, desde a folha do livro até a voz de um intérprete. É também uma obra aberta que não pretende circunscrever o significado, mas que propõe ao leitor – tal como o jogo de palavras do seu título deixa entrever – um conjunto de enigmas. A população da qual o leitor faz parte viaja na nave XPTO rumo ao planeta Orutuf Orp (ou, escrito em espelho, Pró Futuro). O planeta Arret (ou o planeta Terra) foi destruído por um cometa. A esfera e as bolas de fogo que surgem ao longo da ópera hipermediática parecem recordar o leitor desse momento. Os enigmas propostos em *AlletSator* estão relacionados, sobretudo, à filosofia e à ficção científica. Um desses enigmas é sugerido pela seguinte cena: em dado momento, surge uma figura que, enquanto manipula uma esfera, observa uma ave esvoaçante.¹⁸ Entre várias interpretações possíveis, esta ave parece evocar a cena em que o replicante de *Blade Runner* (1982) aproxima-se da condição humana, isto é, o momento em que tem de morrer. Durante a leitura de *AlletSator*, é possível ouvir um voz que lista

¹⁸ Essa imagem pode ser visualizada em: <<http://goo.gl/9G9TW8>>.

vários nomes de constelações. Num dos monólogos mais emblemáticos da ficção científica, o replicante Roy Batty refere-se à constelação de Órion e a tudo aquilo que ele viu durante a sua existência.¹⁹ Nas mãos de Roy, permanece uma pomba branca, que é libertada quando seu tempo chega ao fim. A figura representada na cena de *AlletSator* descrita aqui, quando comparada com a do replicante Roy, adquire novos contornos. Ambas as personagens parecem ilustrar a condição de mortal imposta a cada ser humano. A viagem à deriva efetuada na nave XPTO é, afinal, uma viagem levada a cabo por toda a humanidade.

Pedro Barbosa pretendia revolucionar a forma como uma história é recebida: “*AlletSator* rompe com o passado [...] alterando a forma ortodoxa de recepção de uma obra” (Barbosa e Petry, 2007b). Porém, a ligação com o passado não é totalmente interrompida, tal como é possível constatar na seguinte descrição de *AlletSator*: “um universo cibernético, tecnológico, interactivo, dinâmico, hipertextual, palco de uma performance onde o protagonista é o internauta, e onde a realidade se estende em direcção ao mito” (Barbosa e Petry, 2007b). Barbosa descreve *AlletSator* como um “híbrido hipermídia”. Essa obra parece assumir o projeto wagneriano que visa à construção de uma obra de arte total, não só porque integra várias formas de expressão, mas porque o mítico e o fantástico fundem-se com o científico ou o tecnológico.²⁰ Sendo assim, ao mergulhar o “espectador” “num ambiente que se pretende cósmico, mágico, fantástico, onírico”, *AlletSator* regressa a um tempo onde as histórias eram usadas para descrever o mundo: a época do mito e da tradição oral.

As histórias aqui apresentadas deixam entrever que diferentes formas de contar histórias, ainda que distanciadas por milênios, continuam a partilhar vários pontos de contato. Entre a tradição oral e o computador existe a escrita e a tipografia. O computador deixa entrever que os limites entre meios são ilusórios e que desaparecem ao longo de uma rede impossível de destrinchar. Estes estão em permanente diálogo, exportando

¹⁹ Todos os replicantes são submetidos a um prazo de validade de quatro anos para evitar que se tornem imortais. Dada esta imposição, os replicantes acabaram por revoltar-se contra os seres humanos. A sua insurgência face ao criador fez com que estes fossem “retirados” de circulação. Roy Batty parece ter vivido apenas dois anos, pelo que este poderá ter acabado com a própria vida, recusando-se a ser eliminado.

²⁰ Matthew Wilson Smith referia-se à *Gesamtkunstwerk* da seguinte forma: “uma máquina performativa totalizadora, que visa esconder os mecanismos da sua produção por meio de um apelo à natureza, origens, mito, sangue e folclore” (Smith, 2007, p. 47).

e importando características, como parte de um ciclo recursivo ou de uma “ecologia medial” (Hayles, 2002, p. 5) que remonta aos primórdios da humanidade.

Existe um elo que aproxima as histórias por um fio, seja pelo meio utilizado, seja pelo aproveitamento expressivo das condições, nem sempre favoráveis, de transmissão. As histórias por um fio transformam suas fragilidades e limitações em resistência, desdobrando-se em cem mil milhões de momentos e recusando-se a oferecer aos seus leitores e espectadores a segurança de um significado derradeiro.

Referências

- AARSETH, Espen (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- BARBOSA, Pedro; PETRY, Luís Carlos (2007). *AlletSator*. Ópera electrónica de Pedro Barbosa e Luis Carlos Petry. Projeto on-line. Disponível em: <<http://po-ex.net/alletsator/resumo.html>>. Acesso em: 1º nov. 2014.
- BARBOSA, Pedro (1996a). Ângulos e virtualidades do texto virtual. In: BARBOSA, Pedro. *Teoria do Homem Sentado*. Porto: Afrontamento.
- BARBOSA, Pedro (1996b). *Manual do Sintext*. Disponível em: <<http://goo.gl/n9lYbm>>. Acesso em: 1º nov. 2014.
- BARBOSA, Pedro (2001). *O motor textual*. Livro infinito. Arquivo Digital da PO.EX, Disponível em: <<http://goo.gl/YjWXfa>>. Acesso em: 1º nov. 2014.
- BARTHES, Roland (1972). *Le degré zéro de l'écriture*. Paris: Éditions du Seuil.
- BUKATMAN, Scott (1998). *Terminal identity: the virtual subject in postmodern science-fiction*. Durham: Duke University Press.
- CLYNES, Manfred E.; KLINE, Nathan S. (1960). Cyborgs and Space. *Astronautics*, p. 26-27, setembro. Disponível em: <<http://goo.gl/drm4Jg>>. Acesso em: 10 set. 2015.
- DRUCKER, Johanna (2013). Performative materiality and theoretical approaches to interface, *Digital Humanities*, v. 7, n. 1. Disponível em: <<http://goo.gl/lqhiQA>>. Acesso em: 1º nov. 2014.
- DUARTE, Eunice Gonçalves et al. (2013). *Xistórias*. On-line. Disponível em: <<http://xistorias.aldeiasdoxisto.pt/>>. Acesso em: 1º nov. 2014.

ESKELINEN, Markku (2012). *Cybertext poetics: the critical landscape of new media literary theory*. Nova Iorque: Continuum.

GENETTE, Gérard (1972). *Discours du récit: essai de method*. GENETTE, Gérard. *Figures III- Collection Poétique*. Paris: Éditions du Seuil.

GIBSON, William (1986). *Neuromancer*. London: Harper Collins Publishers.

HAYLES, N. Katherine (1999). *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago: The University of Chicago Press.

HAYLES, N. Katherine (2002). *Writing machines*. Cambridge: MIT Press.

HARAWAY, Donna (1991). A cyborg manifesto: science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century. In: HARAWAY, Donna. *Simians, cyborgs and women: the reinvention of nature*. New York: Routledge. p. 149-181.

ONG, Walter J. (1982). *Orality and literacy: the technologizing of the word*. New York: Methuen & Co.

RALEY, R. (2001). Reveal Codes: Hypertext and Performance. *Postmodern Culture*, v. 12, n. 1. Disponível em: <<http://goo.gl/XeoPZA>>. Acesso em: 1º nov. 2014.

REIS, Pedro (2007). Notas sobre *Alletsator*: o retomar da viagem – sintetizador poético, ciberdrama e hipermídia. *Revista Cibertextualidades*, Porto, n. 2, p. 87-94.

SCHOLES, Robert; KELLOGG, Robert (1966). *The nature of narrative*. Oxford: Oxford University Press.

SCOTT, Ridley Dir. (1982). *Blade runner*. Warner Bros.

SILLER, Catherine (2012). *Voiced/Unvoiced*. Site pessoal. Disponível em: <<http://catherinesiller.com/work/voiced-unvoiced>>. Acesso em: 1º nov. 2014.

SLOANE, Sarah (2000). *Digital fictions: storytelling in a material world*. Stamford: Ablex.

SMITH, Matthew Wilson (2007). *The total work of art: from bayreuth to cyberspace*. New York: Routledge.

TORRES, Rui (2005). *Amor de Clarice*. Poema hipermídia. Disponível em: <<http://goo.gl/C8OI90>>. Acesso em: 1º nov. 2014.

WARDROP-FRUIIN, Noah et al. (2003). *Screen*. Poema hipermídia. Disponível em: <<http://goo.gl/Hp51HP>>. Acesso em: 1º nov. 2014.

Recebido em dezembro de 2014.

Aprovado em abril de 2015.

resumo/abstract/resumen

Histórias por um fio: narração mediada em tempo real

Daniela Côrtes Maduro

O ato milenar de contar histórias tem vindo a permear o meio digital, graças à adoção do computador como um instrumento de expressão artística. As “histórias por um fio” são histórias cuja integridade é de alguma forma ameaçada pelas condições em que é transmitida. Nestas histórias existe uma exploração estética das propriedades ou limitações do meio. O presente artigo pretende ser uma reflexão sobre a influência deste na transmissão de uma história, tornando evidente a ligação entre diversas formas de narrar, desde a tradição oral até ao uso de sensores.

Palavras-chave: narratologia, novas mídias, literatura electrónica, tradição oral.

Stories hanging by a thread: real-time mediated narration

Daniela Côrtes Maduro

The ancient act of storytelling has permeated the digital environment thanks to the adoption of the computer as an artistic tool. “Stories hanging by a thread” are stories whose integrity is somehow threatened by the conditions under which they are transmitted. In these stories we may find an aesthetic exploration of the medium’s affordances and limitations. The following article aims to address the influence of the medium on the transmission of a story, while underlining a link between several forms of storytelling, ranging from the oral tradition to the use of tracking devices.

Keywords: narratology, new media, electronic literature, oral tradition.

Historias que penden de un hilo: narración mediada en tiempo real

Daniela Côrtes Maduro

El acto milenar de contar historias ha invadido el medio digital, gracias a la adopción del ordenador como un instrumento de expression artistica. Las “historias que penden de un hilo” son historias cuya integridad fue de alguna manera amenazada por las condiciones en que son transmitidas. En estas historias hai una exploración estética de las propiedades o limitaciones del medio. El presente articulo pretende ser una reflexión sobre la influencia del medio en la transmisión de una história, tornando evidente el enlace entre diversas formas de narrar, desde la tradición oral hasta el uso de sensores.

Palabras clave: narratologia, nuevos medios, literatura electronica, tradición oral.