

A FICÇÃO ELETRÔNICA EM LÍNGUA INGLESA NO BRASIL E SUA (I)LEGITIMIDADE CULTURAL E ARTÍSTICA

Rogério de Souza Sérgio Ferreira
Universidade Federal de Juiz de Fora

“Reunião de folhas ou cadernos, cosidos ou por qualquer outra forma presos por um dos lados, e enfeixados ou montados em capa flexível ou rígida”. Essa definição de livro, retirada do dicionário Aurélio, nos faz lembrar que o mesmo convive conosco há um bom tempo, pelo menos desde meados do século XV, quando a invenção do tipo móvel, pelo alemão Johann Gutemberg, permitiu a fabricação de um número maior de livros a um custo menor. Exceto por algumas mudanças no *design*, responsáveis por capas mais modernas, assim como nos métodos de produção industrial, que proporcionaram novos tipos de encadernação e novos materiais de acabamento, a essência do livro continua a mesma. Com o passar do tempo ele tornou-se um aliado de peso da cultura quirográfica que, a passos largos, estendeu seus domínios em locais antes dominados apenas pela retórica da oralidade.

Após quase 5 séculos de convivência com a tecnologia impressa, testemunhamos uma outra grande revolução: o surgimento da escrita digital. Tal inovação nos faz perceber, em primeiro plano, que a representação de palavras, idéias ou sinais produzidas pelo homem não mais necessita ser disposta em folha de papel; ela pode ser simbolizada também por números – de acordo com um código convencionado – para então ser passível de processamento (leitura) por computadores.

Esse rápido histórico da evolução da escrita nos faz inferir que a técnica influencia o fazer literário, e com tal pensamento em mente tentaremos, no presente ensaio, refletir sobre os efeitos que esse novo modo de representação e veiculação da palavra exerce na literatura de ficção e, mais especificamente, ao levar em consideração que esta moderna forma de se narrar histórias –

conhecida como ficção eletrônica – é idealizada e exportada para países como o Brasil cujos leitores ainda não se encontram familiarizados com a referida inovação. Neste cenário, vislumbra-se um espaço propício para a atuação de professores, escritores, filósofos e outros profissionais brasileiros da área, na tarefa de mediar a transferência cultural desse produto tipicamente norte-americano para o nosso país, de forma que valores culturais, artísticos e estéticos que escapam às nossas tradições não nos sejam impostos.

No que tange a metodologia do trabalho, integra o *corpus*, o romance eletrônico *Afternoon, a Story*, produzido em 1990 pelo norte-americano Michael Joyce. O suporte teórico se reportará a pensadores contemporâneos que, de alguma forma ou outra, vêem a literatura não como monopólio de determinada cultura, mas sim como manifestação artística que se recusa a incorporar qualquer discurso hegemônico ou a construir modelos universais que conduzam à neutralização das diferenças.

A FICÇÃO ELETRÔNICA EM LÍNGUA INGLESA NO BRASIL EM TEMPOS DE GLOBALIZAÇÃO

O imperialismo mantido sob a força das armas, semelhante ao que a Inglaterra, França e Alemanha exerceram sobre países africanos no século XIX, não mais se sustenta na geopolítica atual. Assim, algumas nações economicamente mais saudáveis se valem de outros recursos para manter o poder num mundo que não tolera intervenções armadas, mas que consente outros tipos de dominação, como por exemplo, a subjugação cultural.

Em harmonia com esse pensamento, Bill Ashcroft, conceituado crítico australiano de teoria pós-colonial, denuncia em sua obra *Key Concepts in Post-Colonial Studies* que, “the structures of power established by the colonizing process remain pervasive, though often hidden

in cultural relations throughout the world”¹. Sob essa ótica, na categoria “relações culturais”, localizar-se-ia a ficção eletrônica, uma variante literária cuja sofisticada tecnologia (totalmente idealizada nos EUA) exerce um fascínio sobre seus leitores ou usuários semelhante ao que a Internet ou jogos de computadores são capazes de produzir.

Ashcroft também lança mão de outros termos ou conceitos que indicariam colonialismo cultural norte-americano como: “cartografia”, “rizoma” e “globalização”.

O primeiro vocábulo ocupa uma presença constante na prática dominante de culturas coloniais e pós-coloniais. Como se sabe, mapas são textos e, por conseqüência, construtos que retratam o vigor intelectual, científico e tecnológico do momento histórico em que foram produzidos, documentando extensões e valores políticos, econômicos, sociais, estéticos e artísticos das nações. É inevitável, pois, que mapeamentos carreguem em sua composição forte componente ideológico, uma vez que não ficam restritos ao desenho de linhas ou pontos cartográficos, mas projetam uma visão de mundo coetâneo. Considerado uma das mais antigas formas conhecidas de comunicação, os mapas exigem uma leitura como a da própria literatura, ou seja, entre outros pontos, questionando as motivações culturais em torno das quais eles foram criados.

Ashcroft denuncia uma conexão íntima entre o processo de descoberta de uma terra “estrangeira” e a construção de mapas cuja existência, inexoravelmente,

is a means of textualizing the spacial reality of the other, naming or, in almost all cases, renaming spaces in a symbolic and literal act of mastery and control. In all cases the lands so colonized are

¹ “as estruturas de poder estabelecidas pelo processo colonizador permanecem disseminadas, embora freqüentemente escondidas em relações culturais em toda parte do mundo”. Ver ASHCROFT, Bill; GRIFFITHS, Gareth; TIFFIN, Helen. *Key Concepts in Post-Colonial Studies*. London and New York: Routledge, 1998, p.1. Todas as traduções são da lavra do autor deste trabalho, exceto as que dizem respeito às obras de Jean-François Lyotard cujas traduções, já realizadas para a língua portuguesa, são citadas na Bibliografia.

literally reinscribed, written over, as the names and languages of the indigenes are replaced by new names, or are corrupted into new and Europeanized forms by the cartographer and explorer. (1988, 32)²

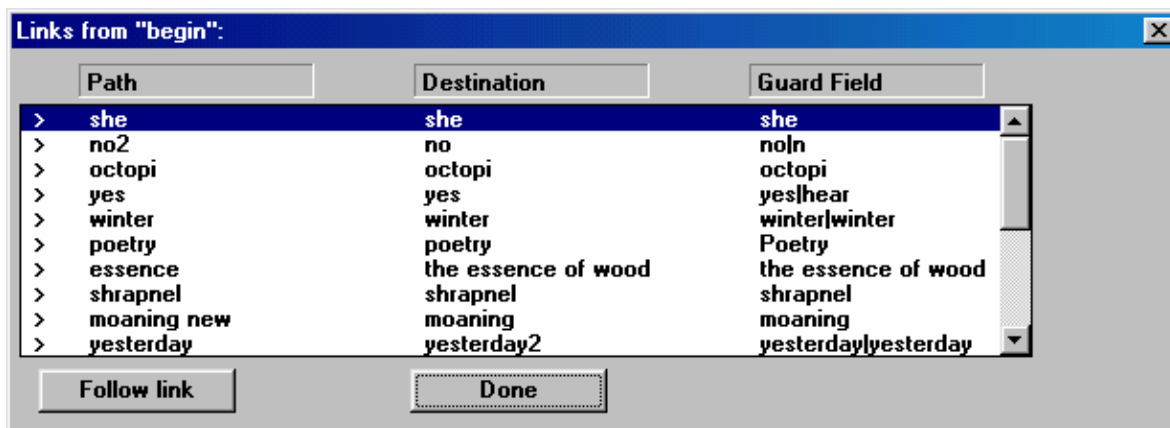
Ao concordar com esse pensamento, Ania Loomba, autora de *Colonialism/Postcolonialism*, acrescenta que “maps claim to be objective and scientific, but in fact they select what they record and present it in specific ways, which are historically tied in with colonial enterprises”³. Portanto, não se nega o caráter ideológico impregnado na ciência da cartografia e a importância de tudo isso é corroborada no *software* “Storyspace”, recurso técnico empregado nas mais conhecidas narrativas digitais, como *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson, *Victory Garden*, de Stuart Moulthrop e *Afternoon, a Story*, de Michael Joyce.

Uma análise mais meticulosa de tal programa de computador certamente nos revelará a realidade de uma hierarquia dentro do sistema de links oferecido ao leitor. Sutilmente “disfarçada”, essa graduação ordinariamente recebe a denominação de “chart view” ou “road map”, dependendo da proposta do autor da história. Na figura 1 deste trabalho, retirado da história de Joyce, a ordem hierárquica apresenta-se, respectivamente, como “Path”, “Destination” e “Guard Field”.

² “é um modo de textualizar a realidade espacial do outro, nomeando ou, em todos os casos, renomeando espaços em ato simbólico e literal de domínio e controle. Em todos os casos, os territórios dessa forma colonizados são literalmente reinscritos, escritos novamente, assim como os nomes e línguas dos indígenas são substituídos por novos nomes, ou são corrompidos em novas ou europeizadas formas pelo cartógrafo e explorador”. ASHCROFT, Bill; GRIFFITHS, Gareth; TIFFIN, Helen. op. cit., p. 32.

³ “mapas reivindicam objetividade e cientificidade, mas, na realidade, eles selecionam o que registram; esses registros são apresentados de forma toda especial e são historicamente associados com empreendimentos coloniais”. Ver LOOMBA, Ania. *Colonialism/Postcolonialism*. London and New York: Routledge, 1998, p. 78.

(figura1)



(O mecanismo do *link*, em uma ficção eletrônica amparada no programa “Storyspace)

Essas ferramentas, que fazem parte do mapeamento geral do programa, são entregues pelo marketing de *storyspace* como um dos mais confiáveis recursos possíveis de serem disponibilizados para o escritor de hipertexto. O texto a seguir, extraído do site da Eastgate System (<http://www.eastgate.com/>) - organização dirigida pelo engenheiro Mark Bernstein que, ao lado de Michael Joyce, tornou-se o principal responsável pela idealização do *soft* -, enfatiza os supostos pontos positivos do mapeamento:

Storyspace gives authors and readers multiple ways of viewing and mapping the hypertext, to see both the hierarchical structure and the links. Charts, outlines, and maps are instantly available. You can keep many views open at once⁴.

Recomenda-se então que fiquemos atentos ao emprego deste *software* que se utiliza de estruturas hierárquicas, diagramas, resumos e mapas, pois o mesmo foi desenvolvido em um centro irradiador de tecnologia (os Estados Unidos) que, por monopolizar o *know-how* do

⁴ “Storyspace oferece aos autores e leitores múltiplas formas de ver e mapear o hipertexto, de ver tanto a estrutura hierárquica quanto os *links*. Diagramas, resumos e mapas são disponibilizados instantaneamente. Pode-se ter muitos pontos de observação abertos de imediato”. Esse texto foi retirado do endereço <http://www.eastgate.com/storyspace/StoryspaceOV.html>.

programa (pelo menos, até o presente momento), estaria propenso a transformá-lo em modelo universal de ficção eletrônica.

Associado à cartografia do programa “storyspace”, há outras questões relevantes que merecem nossa atenção.

Releituras atentas de ficções eletrônicas amparadas nesse programa denotam a presença de dispositivos denominados “guards” (ver figura 1) que, conforme o nome sugere, “policiam” o leitor no sentido de impedir que este derive por certos caminhos antes das ações que o autor da história reputa como valiosas e importantes para a compreensão do que está sendo narrado.

O leitor pode sentir-se manipulado por tal recurso técnico na sensação de que seus passos, no fundo, são de certa forma direcionados. Com efeito, as narrativas em *Storyspace* não são equivalentes a narrativas interativas, uma vez que estas caracterizam-se por serem imprevisíveis do início ao fim, se é que existe um “fim”. Em *Storyspace*, o céu não é o limite; as possibilidades são inúmeras, mas a autoridade do autor continua sobre o texto, mesmo que esvaecida se comparada com a de um autor de histórias impressas.

As dobras, multiplicações, encadeamentos e os platôs de intensidades, ou seja, os fluxos de rizomação patentes na narrativa eletrônica, também merecem uma leitura mais meticulosa.

Ashcroft amplia o conceito original de rizoma proposto por Deleuze e Guattari, ao dizer:

The key value of the term is to demonstrate that the repressive structures of imperial power themselves operate rhizomically rather than monolithically. (...) Power does not (...) operate in a simple vertical way from the institutions in which it appears to be constituted: it operates dynamically, laterally and intermittently. There is no ‘master plan’ of imperialism, and its advance is not necessarily secured through violence and oppression (GUATTARI, 1988: 207)⁵.

⁵ “O principal valor do termo é o de demonstrar que as estruturas repressivas das forças imperiais por si próprias operam rizomaticamente em vez de monoliticamente. (...) O poder não (...) opera em simples forma vertical oriundo de instituições nos quais ele parece estar constituído; ele opera dinâmica e lateralmente, em caráter intermitente. Não há um “plano mestre” de imperialismo e seu avanço não é necessariamente obtido às custas de violência e opressão”. ASHCROFT, Bill; GRIFFITHS, Gareth; TIFFIN, Helen. op. cit., p. 207.

Por consequência, a ideologia imperialista hodierna - entendida aqui como as crenças, idéias e valores que se acham de algum modo relacionados com a manutenção e reprodução do poder social – não obedece padrões pré-estabelecidos para impor a supremacia de seu sistema político-econômico, na consideração de que o ideológico possui a capacidade de apresentar-se como algo natural e de senso comum. Desde que situada nesse esquema rizomático, acaba por fortalecer a desterritorialização e, por consequência, a penetração em qualquer estrato das estruturas sociais das nações, notadamente aquelas de economias frágeis.

Complementando sua argumentação, Ashcroft declara que a hegemonia cultural “operates through an invisible network of filiative connections, psychological internalizations, and unconsciously complicit associations”⁶ (1998, 207), o que confirma a tese de que valores artísticos de nações consideradas imperialistas, como os EUA, circulam através de múltiplos canais pelos países que ainda se encontram em busca de afirmação cultural, como é o caso do Brasil. Ele igualmente nos diz que se faz difícil combater a natureza rizomática do imperialismo, tendo-se em vista que ele é respaldado pela mitologia que valoriza o cânone, o padrão, o patentado. Conforme já aludido neste trabalho, em termos de ficções eletrônicas, teríamos obras produzidas sobre o padrão estético *Storyspace*, que se tornaria modelo para a maioria dos autores em grande parte do mundo. É evidente que o programa norte-americano de computador já desembarcou no Brasil, sendo divulgado até por universidades, a exemplo da Unicamp, que

⁶ “opera através de uma rede invisível de conexões filiativas, internacionalizações psicológicas e associações inconscientemente acumpliciadas”. Ibidem, p. 207.

oferece a disciplina “Arte, Recursos Eletrônicos e Produção Artística – Performance e Tecnologia, Criação em Hipertexto”. Uma das propostas do curso consiste em “instrumentar a criação-pesquisa de processos narrativos não lineares” (informação disponível no endereço <http://www.iar.unicamp.br/pg/disc/at116.html>), e os responsáveis pela disciplina, adrede, recomendam o emprego do *soft Storyspace*. Provavelmente, dezenas de outros cursos servindo nos meios acadêmicos e empresariais espalhados no país oferecem propostas semelhantes às da Unicamp, significando a formação de uma legião de escritores e de leitores que reproduzirão narrativas digitais embutidas de visões de mundo diferentes daquelas que até hoje conhecemos.

O fenômeno conhecido como “globalização” entra aqui como processo de disseminação da ideologia imperialista. Embora conserve o lado positivo, de mercado aberto que facilita a entrada e circulação de bens e serviços que a economia local não consegue suprir, o lado ruim destaca-se por seu agressivo caráter predatório na cultura. O principal argumento contrário à globalização, segundo Ashcroft, é que este processo não se originou espontaneamente, tendo sido provocado e propagado pelos centros capitalistas que detêm o poder e que até agora estão aquartelados mormente no ocidente.

Dentro desse princípio, estudar a globalização seria o mesmo que estudar a relação de forças entre países ricos e pobres, fosse na política, na economia ou nas artes em geral. Se, como em qualquer transação comercial, uns ganham mais e outros, menos, torna-se ponto capital de nosso interesse de lucro refletir e buscar saber se nossos escritores e leitores estão se beneficiando com o modelo de narrativa eletrônica exportada pelos norte-americanos. Milton Santos, renomado geógrafo e intelectual brasileiro, via a globalização como uma perversidade e ressaltava que a técnica da informação, por via da cibernética, da informática e da eletrônica poderiam tornar-se úteis na medida em que acelerassem o processo histórico e permitissem que

as outras técnicas existentes se comunicassem entre si. Não obstante, no entender de Santos, a harmonia deste sistema fica comprometida “quando um determinado ator não tem as condições para mobilizar as técnicas consideradas mais avançadas, torna-se, por isso mesmo, um ator de menor importância no período atual” (2001, 25).

Prenhe desta preocupação, o filósofo francês Jean-François Lyotard, em *A Condição Pós-Moderna*, critica a mercantilização do saber nas sociedades capitalistas. Para ele, a posse do conhecimento será um dos questionamentos mais importantes no futuro:

(...) o saber já é, e será, uma aposta maior, talvez a mais importante, na competição mundial pelo poder. Assim como os estados-nações se bateram para dominar os territórios, depois para dominar o acesso às e a exploração das matérias-primas e da mão-de-obra barata, é pensável que eles se baterão no futuro para dominar as informações. (LYOTARD, 1989: 20)

Jean Baudrillard não difere muito de Lyotard na censura ao inevitável e perverso monopólio da tecnologia pelos “novos donos do mundo (..) que são os senhores da Microsoft e do telecapitalismo” (BAUDRILLARD, 1999: 26). Eis como ele entende o processo:

O imperialismo mudou de rosto. O Ocidente quer impor doravante ao mundo inteiro, sob a cobertura do universal, não os seus valores, completamente desconjuntados, mas justamente a sua ausência de valores. Por toda parte onde sobrevive, onde persiste alguma singularidade, alguma minoria, algum idioma específico, alguma paixão ou crença irredutível, e, sobretudo alguma visão de mundo antagônica, é preciso impor uma ordem indiferente - tão indiferente quanto somos em relação aos nossos próprios valores. (BAUDRILLARD, 1999: 32-33. Grifo meu)

Neste cenário, devemos ter em mente que documento hipertextual não deixa de ser um discurso literário e como tal “é desmitificado e assume sua face política, ideológica, no sentido amplo do termo”, complementa Eduardo de Faria Coutinho, professor pesquisador da Universidade Federal do Rio de Janeiro, ao discorrer sobre alguns questionamentos que os estudos comparatistas na época contemporânea colocam em discussão (COUTINHO, 2001: 10).

CONCLUSÕES

Vivemos um darwinismo tecnológico e não há como fugir dele. A ficção eletrônica, como qualquer avanço ou descoberta, é uma inovação trazida para as letras, não permitindo cerrar os olhos para esta nova e insólita opção literária. O crucial é a consciência de estarmos em confronto com um artefato que, por ser totalmente manipulado e desenvolvido por estrangeiros, tende a propagar valores e visões de mundo distorcidas de nossa realidade e de nosso dia-a-dia. A responsabilidade coletiva pela busca da identidade e da valorização de nossa cultura, antes apenas sofrendo o impacto da tecnologia impressa, amplia-se enormemente, uma vez que um novo “ambiente literário” foi estabelecido. Cabe a nós, professores, intelectuais, pesquisadores, entre outros, a ocupação e a agregação imediata e antecipada de nosso espaço, mapeando-o e cercando-o com os verdadeiros contornos de nossa gente (o que implica uma relação antropofágica com a matriz), a fim de que ele, no concerto internacional, possa responder em igualdade de voz e de autoridade a qualquer chamado ecoando de outro espaço e a qualquer tempo da globalização.

Referências Bibliográficas

ASHCROFT, Bill, GRIFFITHS, Gareth, TIFFIN, Helen. *Key Concepts in Post-*

Colonial Studies. London and New York: Routledge, 1998.

BAUDRILLARD, Jean. *Tela Total: Mito, Ironias da Era do Virtual e da Imagem*.

- Trad. Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Editora Sulina, 1999.
- COUTINHO, Eduardo F., org. *Fronteiras imaginadas: cultura nacional/teoria internacional*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2001.
- JOYCE, Michael. *Afternoon, a story*. Storyspace software para Macintosh e Windows. Cambridge, Mass.: Eastgate System, 1990.
- LOOMBA, Ania. *Colonialism/Postcolonialism*. London and New York: Routledge, 1998.
- LYOTARD, Jean-François. *A Condição Pós-Moderna*. Trad. José Bragança de Miranda. Lisboa: Gradiva, 1989.
- SANTOS, Milton. *Por Uma Outra Globalização: do pensamento único à consciência univesal*. Rio de Janeiro e São Paulo: Editora Record, 2001.