

Patchwork Girl: Corpo e Hipertexto

Raquel Longhi¹

Resumo:

A ficção em hipertexto *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson, escrita e publicada no *software Storyspace*, faz uma fábula da relação corpo-máquina utilizando conceitos da literatura juntamente com o embasamento teórico construído pelos estudos do hipertexto. Esta obra literária aponta para o entrelaçamento de questões fundamentais na criação poética, ao inspirar-se no conto *Frankenstein, a Modern Prometheus*, de Mary Shelley, combinando o tema corpo-máquina com as características escriturais das poéticas tecnológicas, especialmente, do hipertexto. Este trabalho tem o objetivo de analisar esta obra de Shelley Jackson à luz de alguns estudos relativos à criação poética em hipertexto, ressaltando seu caráter literário dentro das novas poéticas tecnológicas.

Palavras-chave: hipertexto – poéticas tecnológicas – Storyspace

Abstract:

Hypertext fiction *Patchwork Girl*, written and published by Shelley Jackson in *Storyspace*, is a fable about the relationship between body and machine. It uses literary concepts and hypertext theoretical base. Inspired by Mary Shelley's *Frankenstein, a Modern Prometheus*, this literature piece points out intertwined poetic creation fundamental issues, combining the body-machine theme with the literary features of the technological poetic, specially hypertext. This work aims at analysing this Shelley Jackson's piece based on studies related to hypertext poetic creation, detaching its literary character within new technological poetic.

Key-words: hypertext – digital poetics - Storyspace

¹ Jornalista, doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, professora do Departamento de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina/UFSC. E-mail: raqlonghi@gmail.com. Este artigo foi apresentado no 1º Congresso Internacional de Estéticas Tecnológicas - As transmutações do corpo na Arte-Ciência - Computadores Vestíveis - Games, 2006, São Paulo.

1. Introdução

Com os recentes resultados da pesquisa científica em torno do genoma, nossa época parece finalmente ter chegado ao limiar de um sonho antigo da humanidade: a criação de uma cópia do ser humano. Não somente na ciência, mas na literatura, especulações a respeito do homem-máquina, da réplica do ser humano, são antigas. Fantasias em torno de autômatos, robôs que imitariam o ser humano, remontam pelo menos a Descartes, com sua visão dualista do homem – o físico (o corpo é máquina) e o metafísico (Deus deu uma alma a esta máquina). Uma vez que, com alma, o homem é capaz de ultrapassar a mera conformação maquínica, de um complexo de partes que recebem estímulos e executam tarefas.

A hiperficção *Patchwork Girl*², ao retomar como inspiração o conto de Mary Shelley, *Frankenstein, a Modern Prometheus*, publicado em 1818, traz para a literatura escrita em computador uma metáfora do homem-máquina e, mais ainda, constrói uma metalinguagem do hipertexto (Longhi, 2004). Nesta obra, a criatura originada nos moldes daquela criada pelo dr. Frankenstein, reflete sobre sua própria constituição, tanto física como emocional, através de digressões que fazem o fio da trama tecer-se. Tendo sido criada no suporte hipertextual, é pela metalinguagem que esta obra alcança sua reflexão enquanto obra e enquanto personagem, tendo o hipertexto como base e como pano de fundo.

Veremos, em *Patchwork Girl*, um processo criativo que se auto-referencia, ao mesmo tempo em que interroga seu suporte; a monstra que reivindica a atenção do leitor inquirindo sobre sua própria natureza, e assim trazendo para si o papel de sujeito da narrativa, não é mais do que a personificação do objeto estético criado a partir de um programa de computador.

Neste trabalho, buscamos as relações entre o corpo e a máquina, esta entidade tão estranha no século XVIII e tão familiar neste século XXI. Procurar-se-á ver, no corpo-máquina presente nesta hiperficção, o hipertexto como suporte e como motor de “vida”, ainda que uma vida artificial.

² Ao longo deste artigo, iremos nos referir a esta obra com a iniciais PG.

2. A *Eva Futura*, antecipando o ciborgue

Em 1844, o escritor francês Villiers de L'Isle Adam criou sua *Hadaly*, uma mulher artificial movida pela força da eletricidade, então novidade tecnológica. Adam utilizou o termo “andróide”, (do grego *Andr-* humano e *-eides* espécie / à imagem de) para designar uma criatura artificial que fosse uma réplica do ser humano. A personagem de Adam é uma das mais remotas corporificações do ciborgue (PLANT, 1999).

Misto de máquina e ser humano, o ciborgue povoa a imaginação criativa há bastante tempo. No final do século XVIII, os autômatos - bonecas que andavam e falavam, acionadas pelo mecanismo de um relógio - teriam sido seus mais originais representantes. O batismo do termo, entretanto, deve-se à cibernética, teoria cunhada pelo matemático Norbert Wiener no final da década de 40, na publicação “Cybernetics: or the control and communication in the animal and the machine”, de 1948, na qual propunha que organismos humanos e máquinas poderiam ser explicados pelos mesmos modelos e leis matemáticas, obedecendo ao princípio da alimentação e retro-alimentação. As informações recebidas pelo organismo ou sistema são utilizadas para realimentar o sistema, corrigindo assim seu desempenho. O ciborgue, para Wiener, seria um corpo humano, um sistema dotado de diversos sistemas de *feed-back*, ao qual seria possível acoplar outros sistemas (mecânicos ou elétricos) com o objetivo de sua evolução.

A história de Mary Shelley foi um alerta contra os excessos científicos da época: imprimindo à criatura o sentimento de humanidade, criou um monstro que foi vítima dos excessos da ciência, ao se contrapor ao humano. Os mecanismos que conformam a monstra de *PG* são sua fábrica de potência de transformação, rumo ao ser na sua completude, autônomo em relação ao seu criador. É neste ponto que a criatura mostra-se além de seu criador: um organismo maquínico que deseja tomar corpo, quer vir a ser um ciborgue. A monstra de *PG* é sujeito, ator de sua própria existência, ao refletir sobre si mesma, sobre sua constituição como sujeito corpóreo e único, além de feminino, aspecto ao qual é dado ênfase.

Em uma das leituras que se pode fazer, por exemplo, na *lexia [I am]*, lê-se uma auto-descrição física da criatura, na qual são listadas suas características. Para marcar suas referências,

no mesmo texto se lê a menção ao “irmão” (o próprio, Frankenstein), no trecho: *I was made as strong as my unfortunate and famous brother, but less neurotic*. (“Eu fui criada tão forte como meu desafortunado irmão, mas menos neurótica” – trad. da autora).

Refletir sobre a própria existência parece ser fundamental dentro das poéticas tecnológicas, como observa Arantes. Ela diz que

“O que parece estar em jogo pelas poéticas da contemporaneidade, não é somente o processo dialógico, interativo, co-autoral e coletivo, possibilitado pelas tecnologias numéricas, mas também esta dimensão ontológica que repensa a natureza do ser humano, do corpo humano e da própria vida” (ARANTES, 2004, p. 2).

Neste sentido, podemos “ler” PG como uma história que busca refletir sobre a gênese da vida – e sobre a própria existência – através de um ser que é máquina. A diferença entre o natural e o artificial, como lembra Donna Haraway, no seu Manifesto Ciborgue, nunca esteve tão obscura:

“As máquinas do século XX tornaram completamente ambígua a diferença entre o natural e o artificial, entre a mente e o corpo, entre aquilo que se autocria e aquilo que é externamente criado (...) nossas máquinas são perturbadoramente vivas, e nós mesmos, assustadoramente inertes”. (HARAWAY, 2000, p. 46).

Lembrando Adauto Novaes, vemos que o corpo tecnicizado guarda qualidades ocultas do corpo natural. Na verdade, o corpo tecnicizado de PG é um corpo inacabado, que apresenta semelhanças também com o hipertexto, aberto, sempre, a múltiplas possibilidades de leitura e navegação. Este corpo que é máquina, porém, em PG, tenta ultrapassar a angústia de falta de vida: a criatura mostra ansiedade, reflexão, história, e uma sensibilidade do feminino que aflora em cada detalhe do seu pensamento.

Merleau-Ponty, *apud* Novaes (2003), diria que a máquina apenas faz uma imitação do fenômeno autêntico. A máquina de PG é imitação do corpo, mas busca sua legitimação como corpo através das reflexões de seu criador: o narrador, ao refletir na pele da monstra, a *legítima* e a *autoriza*, tornando verdadeiro o corpo criado a partir do conjunto de engrenagens.

O artificial torna-se humano pela força literária. Segundo Barash & Barash (2006), que utilizam a aproximação da psicologia evolutiva para a crítica literária, os personagens de ficção são tanto mais verossímeis quanto mais for revelada sua natureza humana, ou seja, quando se comportam de uma maneira compatível com a expectativa biológica. Quanto aos personagens inumanos, os autores ressaltam que

“Mesmo as criaturas fisicamente bizarras que ganham vida nos livros de *Harry Potter*, *O Senhor dos Anéis*, de Tolkien, ou nos vários filmes da série *Guerra nas Estrelas* (...), apesar de toda a sua fantasiosa variedade anatômica, conservam motivações e inter-relações reconhecidamente humanas da mesma forma que –séculos depois de serem concebidos – Hamlet, Dom Quixote e Aquiles mantêm sua vitalidade porque mantêm sua humanidade”. (BARASH & BARASH, 2006, p. 18)

O valor desse que já pode ser considerado um dos grandes personagens da ficção em hipertexto, a garota da colcha de retalhos, está no que ele faz de si mesmo a partir de sua condição material. *Patchwork Girl* não é apenas um conjunto de aparatos que, juntos, formam um corpo. Na injunção que a autora faz entre o ser criado e o ser que pode vir a ser, parece estar presente a concepção de homem-máquina de La Mettrie. Trata-se do homem-máquina em sua completude.

3. Homem-máquina

A analogia entre seres da natureza e mecanismos também era perseguida desde o século XVIII. É Jorge Coli (NOVAES, 2003) quem nos lembra que o séc. XIX criou uma sensibilidade propícia a essas formas monstruosas, mas o XX deu continuidade a elas em diversos campos artísticos, e as acentuou. Ele observa que muitos artistas, hoje, levantam interrogações a partir do corpo.

Ele é sentido como reduto material e subjetivo de entranhas e de carnes, de onde brotam investidas contra limites sociais, naturais, metafísicos. Ele é maltratado, deformado, aglutinado em formas horrendas: o monstro interroga. (COLI, in NOVAES, 2003, p. 312).

A conclusão de Coli é paradigmática, se pensarmos no corpo representado em *PG*: trata-se de um construto imperfeito, que busca sua perfeição pelos labirintos de suas partes fragmentadas. O corpo da monstra é, ao mesmo tempo, pedaços de vários outros corpos, e trilhas que percorrem o seu suporte: o próprio hipertexto – volátil, virtual, imperfeito.

4. Materialidade no imaterial: a escrita ciborgue

Se a escrita, para Haraway (1991, p. 176) é pré-eminentemente a tecnologia dos ciborgues, pode-se encontrar em *PG* uma inspiração para a noção de “escrita-ciborgue” perseguida por Aarseth, quando examina a contribuição do pensamento de Haraway para a estética do cibertexto (1997).³ Este autor reconhece: “se nós vemos o texto como um tipo de máquina, uma simbiose de signo, operador e meio, então a perspectiva ciborgue está implicada” (AARSETH, 1997, p. 55). Definindo cibertexto, Aarseth observa que o texto é visto como uma máquina e que, tal como um filme é inútil sem um projetor e uma tela, o texto deve consistir de um meio material, bem como de uma coleção de palavras (AARSETH, 1997, p. 21). Além de metalinguagem do hipertexto, *PG* faz ainda uma metalinguagem do campo da comunicação no mundo digital e da vida artificial, ao refletir sobre sua própria materialidade. Neste sentido, como bem observou o mesmo autor, construir mundos autônomos artificiais baseados em princípios biológicos é o propósito da ciência da vida artificial.

Loss Pequeño Glazier alerta para o fato de que teóricos como Jerome McGann, Johanna Drucker, Marjorie Perloff têm pesquisado convincentemente sobre o significado da produção dos contextos materiais e de produção para a “leitura” da obra literária. A construção física de um texto (tipografia, ilustrações e *layout*), seu contexto social, de que maneira a obra negocia com o seu suporte, que dinâmicas materiais são postas em movimento, como a produção influencia a própria obra – tudo contribui para a “leitura” de um texto (GLAZIER, 2002). Enfim, as qualidades materiais têm igual significado no espaço eletrônico, para este autor. Em *PG*, a

³ A exemplo de outros teóricos, este autor também filia-se a Norbert Wiener e sua teoria cibernética para conceituar cibertexto, que estaria focado na organização mecânica do texto, pela presença do meio como parte integral da troca literária (Aarseth, 1997: 1).

superfície do hipertexto mostra uma fragmentação que é refletida nas palavras do personagem – fragmentação da escrita, fragmentação das idéias, fragmentos do corpo.

A hiperficção é aberta com três janelas sobrepostas, o espaço intitulado [*her*] é ilustrado com um corpo feminino com marcas de divisões, que aparecerão em partes, na continuação da leitura. Isso remete o leitor, de saída, ao personagem principal da obra: uma garota em pedaços.

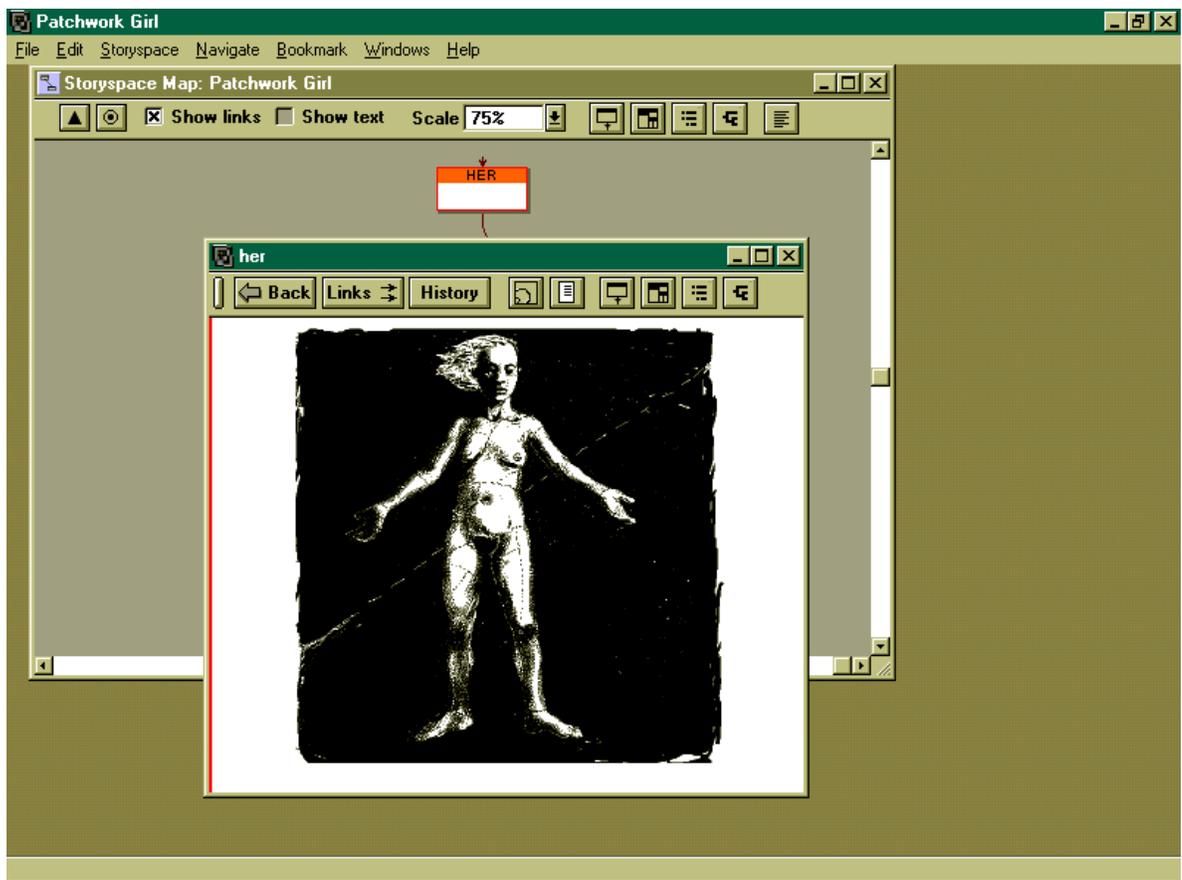


Figura 1: O espaço [*her*], mostrando o corpo marcado com suas segmentações, em *Patchwork Girl*.

Esta obra, como salienta Hayles (2002), anuncia a transição da primeira para a segunda geração da literatura em hipertexto, tendo o programa *Storyspace* como protagonista.

Escrito numa versão diferente do *software Storyspace* que (Michael) Joyce usou para *Afternoon*, *Patchwork* emprega a ferramenta de formas significativamente diferentes. ... faz conexões entre o texto eletrônico e o

corpo fragmentado da monstra. [...] a navegação é visualizada como tomando parte não apenas entre lexias, mas entre imagens e palavras, e mais profundamente entre o texto e o computador que o produz (HAYLES, 2002, p. 38).

Para a autora, *Patchwork Girl* foi a primeira indicação de como a literatura pode mudar significativamente, se o corpo literário não é um livro, mas um computador.

Aqui está a relação mais profunda e primeira da obra de arte que é *Patchwork Girl*, com suas características técnicas, provenientes do computador e da escrita eletrônica que é produzida de e a partir desta máquina. Uma relação que é a própria metáfora do conteúdo com sua materialidade. *Patchwork Girl* é a metáfora do hipertexto e do computador, acentuada pela relação do mestre com a criatura, que também pode-se ver como a ligação da história com sua estrutura concreto-virtual, dada pelo hipertexto.

Não é difícil perceber como *PG* utiliza-se de sua própria materialidade com o objetivo de cativar o leitor. Vejamos alguns exemplos:

... But my real skeleton is made of scars: a web that traverses me in three-dimensions. What holds me together is what marks my dispersal. I am most myself in the gaps between my parts, though if they sailed away in all directions in a grisly regatta then would be nothing left here in my place

ou

I am made up of a multiplicity of anonymous particles, and have no absolute boundaries. I am a swarm. 'Scraps? Did you call me scraps? Is that my name? [self swarm]

ou

I hop from stone to stone and an electronic river washes out my scent in the intervals. I am a discontinuous trace, a dotted line [hop]

ou

... a dotted line demonstrates: even what is discontinuous and in pieces can blaze a trail (trechos de Patchwork Girl).

Impossível deixar de relacionar a metáfora ao suporte material de escrita que é o hipertexto: *partículas, ausência de limites absolutos, descontinuidade...*

A frase “What holds me together is what marks my dispersal” (“O que me mantém unido é o que marca minha dispersão”) é claramente uma alusão à própria essência do hipertexto, representada pelo *link*: ao mesmo tempo em que aglutina o todo hipertextual pela conexão, o *link* marca a dispersão da informação em uma rede multiforme. Tais alusões a características técnicas como essa, não são mais do que a confirmação de uma questão que sempre acompanhou o processo artístico: o paradoxo criação/teoria, como recorda Machado (1974), que encontra sua mais plena expressão justamente na literatura contemporânea. A hiperficção não fica à margem desta preocupação, como se percebe no exemplo de Jackson.

Outro exemplo do corpo hipertextual que dá forma a esta hiperficção, está na *lexia* [phrenology]. Ao mesmo tempo que representa um cérebro, dividido em várias partes navegáveis, a figura denota uma espécie de “mapa”. Tal imagem cumpre uma função narrativa, já que por ela elegem-se seguimentos para a leitura, ao optar por algum dos “pedaços” daquele cérebro, que irão levar a novas leituras da obra. (LONGHI, 2004).

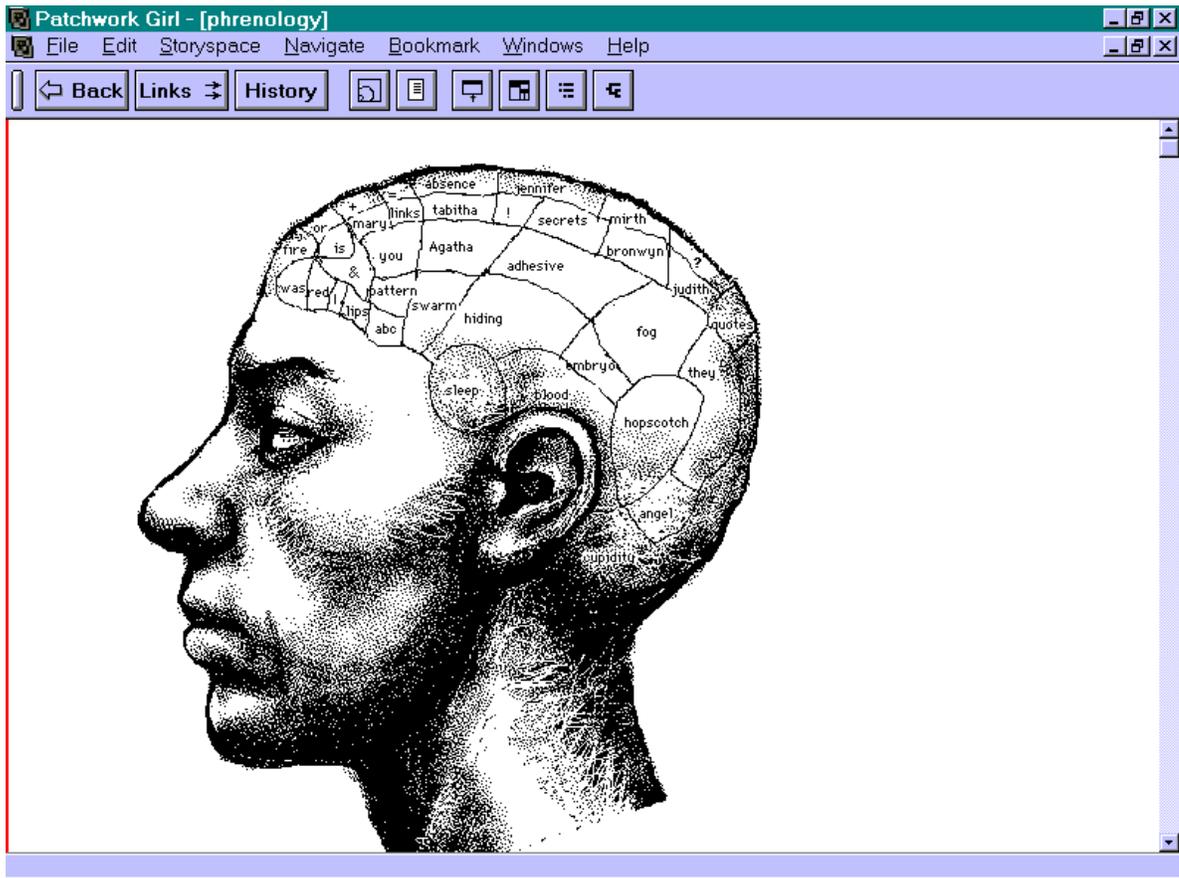


Figura 2: Neste espaço de escrita, a ilustração do cérebro tem subdivisões clicáveis, que levarão a outros espaços em *Patchwork Girl*.

Joyce (1995) diz que o hipertexto é um “palimpsesto no presente”. Isto nos remete à virtual relação entre o palimpsesto hipertextual e a metáfora do corpo, que a autora busca – e mostra em *PG*. O que é um corpo, senão um construto com atitudes próprias, determinadas tanto pela natureza como pelo ambiente? O palimpsesto moderno que se conforma com o hipertexto de ficção é um corpo no qual as ações se dão numa seqüência de existência e apagamento.

Ao se ler um hipertexto, a sensação de estar construindo um percurso é tão importante como a de estar apagando o que já foi lido. O palimpsesto, na tela do computador, se dá pelo ato de existir e o ato de desaparecer, como observa este autor.

Os textos eletrônicos apresentam-se em meio a sua dissolução. Eles são lidos onde são escritos, eles são escritos conforme são lidos. Neste

sentido, eles evocam e imitam a cultura manuscrita. (JOYCE, 1995, p. 235).

Somos nós, usuários, leitores, que ao emitir comandos à máquina no momento da leitura, desencadeamos o desenrolar do hipertexto, dando um sopro de vida à existência do personagem, e tornando verossímil sua história. É assim que também damos *vida* ao hipertexto através da leitura. O mesmo palimpsesto marcado pela existência e apagamento, é, em última instância, vida e morte. Do personagem, da literatura, do hipertexto.

5. Bibliografia

AARSETH, Espen. **Cybertext: Perspectives on ergodic literature**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

BARASH, David P. ; BARASH, Nanelle R. **Os ovários de Mme. Bovary: Um olhar darwiniano sobre a literatura**. Rio de Janeiro: Relume Dumará. (2006).

GLAZIER, Loss Pequeño. **Digital poetics: the making of e-poetries**. Alabama: The University of Alabama Press, 2002.

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

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, Tomaz Tadeu (org.). **Antropologia do ciborgue**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 37-129.

JOYCE, Michael. **Of two minds: hypertext, pedagogy and poetics**. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 1995.

KEHL, Maria Rita. **Deslocamentos do Feminino: a mulher freudiana na passagem para a modernidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1998.

LONGHI, Raquel. **Escritura em hipertexto: uma abordagem do Storyspace**. 2004. 122f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

MACHADO, Arlindo. Estética e Metalinguagem (primeira parte). *Suplemento Literário*, Minas Gerais (20/04/74), p.3-5; (segunda parte). *Suplemento Literário*, Minas Gerais (27/04/74), p.4-5.

MURRAY, Janet. **Hamlet on the holodeck**: the future of narrative in cyberspace. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1997.

NOVAES, Aduino (org.) **O homem máquina**: a ciência manipula o corpo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

PLANT, Sadie. **Mulher digital**: o feminino e as novas tecnologias (trad. de Ruy Jungmann). Rio de Janeiro: Editora Rosa dos Tempos, 1999.