

UM FANTSAMA INVADE A NARRATIVA CONTEMPORÂNEA DE NELSON DE OLIVEIRA

Maria Rosa Duarte de Oliveira
PUC-SP

Juliana Daniel
Mestranda, Literatura e
Crítica Literária,
PUCSP.

Marilene Vieira
Mestranda, Literatura e
Crítica Literária,
PUCSP.

Natascha Paiva
Mestranda, Literatura e
Crítica Literária,
PUCSP.

RESUMO:

O conto “O Fantsama da Máqiuna” (2005), de Nelson de Oliveira, tem na figura-fantasma, que opera à semelhança de um vírus de computador, a responsável pela desestruturação da narrativa, desde a própria escrita em visível desordem. É nela que está o fundamento do ato narrativo que, em primeira instância, apresenta o envolvimento amoroso entre um narrador dramatizado e uma personagem feminina – Débora ou Deobra – em mutação constante entre a realidade de uma presença (a mulher) e a virtualidade de outra (a obra). Autor, narrador, personagem e texto estão em contínuo movimento de aparecimento-desaparecimento, revelando ao leitor um universo contaminado pela realidade virtual.

PALAVRAS-CHAVE:

Nelson de Oliveira; narrativa contemporânea; contaminação; realidade virtual.

ABSTRACT

Nelson de Oliveira’s short story “O Fantsama da Máqiuna” (2005) has, in the figure-phantom who operates like a computer virus, the responsible for the narrative’s disarrangement, starting with the writing itself, which is in a visible disorder. The foundation of the narrative act lies in the first instance that presents a love involvement between a dramatized narrator and a female character called Débora (or Deobra), in a constant mutation between the reality of a presence (the woman) and the virtuality of

another (the book). Author, narrator, character and text are in a continuous movement of showing-disappearing, revealing to the reader a universe contaminated by the virtual reality.

Key Words

Nelson de Oliveira; contemporary narrative, contamination; virtual reality.

O Autor:



Nelson de Oliveira

Nelson de Oliveira pertence à geração 90 de contistas brasileiros, ao lado de nomes como Marçal Aquino, Fernando Bonassi, Marcelo Mirisola, entre outros. A nomeação “escritores da geração 90” apareceu para divulgar o trabalho de jovens autores talentosos, ávidos por experimentar as mais diversas possibilidades de criação no âmbito da narrativa e que não encontravam espaço para a distribuição de seus textos.

Oliveira nasceu em Guairá, interior do Estado de São Paulo, em 1966. Coursou Artes Plásticas no Mackenzie e titulou-se mestre na área de Letras pela Universidade de São Paulo. Podemos destacar dois prêmios concedidos ao autor: o “Casa de Las Américas”, em 1995, e o da Fundação Cultural da Bahia, em 1996. Alguns de seus livros publicados:

Subsolo infinito, 2000 (romance); **Treze, Ciência do Acidente**, 1999 (contos); **Naquela época tínhamos um gato**, 1998, (contos); **Os saltitantes seres da lua**, 1997 (contos).

A narrativa contaminada

Coom ter certeza ed que as epssoas que não estaoms vendo existem? (“O Fantsama da Máqiuna”)

O conto “O Fantsama da Máqiuna” (2005) faz parte de uma edição limitada comemorativa dos dez anos da Ateliê Editorial. É uma narrativa composta por dez partes, compondo, assim, um diálogo, com a proposta do trabalho editorial: dez anos, dez contos, dez autores. É um dos contos prediletos do autor, tendo sido publicado, também, na coletânea **Ódio sustenido**, recém-lançada pela editora Língua Geral e vencedora do “Prêmio Clarice Lispector” da Fundação Biblioteca Nacional.

Apresenta um narrador dramatizado¹, que possui uma relação íntima com uma mulher chamada Débora, a personagem feminina da narrativa. Por meio de uma desordenação evidente aos olhos do leitor, no que se refere à escrita das palavras no texto, percebemos que o próprio ambiente em que as personagens estão inseridas também sofre uma alteração, na medida em que o narrador apresenta uma fragmentação dos espaços e da própria percepção do mundo ao seu redor. Cada bloco é a marca de uma possível ramificação virtual da narrativa, que existe enquanto estrutura potencial, prevendo a interface com a mídia eletrônica.

Ao fantasma, porém, cabe uma função singular nesta narrativa. Sua presença é sugerida desde o título, atuando como uma espécie de programador da narrativa, alterando

¹ O conceito de narrador dramatizado é de Wayne Booth em **A Retórica da Ficção** (1980) e implica a exposição da cena diretamente ao leitor, sem a narração propriamente dita; ao invés disso, exhibe-se e mostra-se aquilo que se deseja narrar. Para maiores detalhes, ver a seção **Estudos**, neste número de **FRONTEIRAZ**.

a ordem pré-estabelecida da língua, o ambiente, as personagens e a própria existência do narrador, em sério risco de desaparecimento, o que acabará ocorrendo ao final.

Sua ação poderia se aproximar, talvez, de uma das categorias da narrativa - a do autor implícito² - realidade da qual nenhuma narrativa pode abrir mão, pois não é dada à função autoral a possibilidade de desaparecer, por mais que se modifiquem as estratégias que denunciam sua intervenção inferida por traços virtuais da construção textual, à semelhança de um “fantasma da máquina”.

Essa figura fantasmática, que habita um espaço movente entre a existência e a não existência, modifica a estrutura da narrativa e, como se fosse um vírus de computador, se dissemina por todos os existentes da máquina-textual, contaminando-os com a possibilidade do desaparecimento:

[dez]

O primerio sintoma ofi a forte odr de cabeça. O segudno sintoma foi o deasparecimneto do meu teclado transvresal, do emu monitor ed cinco mil dóltraes, da minha msea de acrílico made ni Japan § Olhei peal janela e noã me surpreendi ao preceber que não hvaia amis janela. Nme sala. Nem deifício. As psseoa continuaam caminhando an calçada. Os crraos e os ônibus tmabém não hvaiam desaparecido ad avenida. § Mas o mudno não era mais o msemo. Cacete, ãno era! Servi-me outra does de uísque e brinedi comigo mesom, tnitim, à encantaodra ilusão que governa nossas vidas. (OLIVEIRA, 2005, p. 53)

Esse primeiro movimento inaugura o início decrescente pelo fragmento dez, com o narrador-personagem inserido num ambiente em estado limítrofe entre o aparecimento e o desaparecimento. A única certeza é a constatação de que “a ilusão governa nossas vidas”, posicionando-se, avaliativa e preditivamente, sobre aquilo que a narrativa já materializou em seu corpo, isto é, a experiência da desmaterialização como antídoto para a separação dualista entre verdade e ilusão; real e virtual. A partir daí, o leitor é lançado, instantaneamente, na vivência ímpar de ler-ver “dois corpos num mesmo espaço” – a palavra ordenada sob aquela em visível desordem - impossibilitado de questionar qual é a fronteira que os separa.

² Esse é também um conceito criado por Booth em **A Retórica da Ficção** e implica a presença da autoria, inferida a partir da inscrição do projeto autoral na obra, mesmo que sob outras variantes de estratégias construtivas. Diz Booth: “O autor implícito escolhe, consciente ou inconscientemente, aquilo que lemos; inferimo-lo como versão criada, literária, ideal dum homem real – ele é a soma das opções deste homem” (1980, p.92; grifos nossos). Essa categoria narrativa será tratada com maior detalhamento na segunda série de **Estudos**, no próximo número de **FRONTEIRAZ**.

Débora ou Deobra: a obra (de Deo?)

No começo do texto não há mais “deiffcio” (trocadilho: dei, do latim deus; aedificare, construir, deificare, divinizar); não há mais *opus dei*. Momento solene, peal = toque (de sinos). Sem a obra divina, o mundo continua, mas não é mais o mesmo (dez). Surge então Débora, das águas (nascimento mítico, gesto adâmico de volta à origem e à fluidez... do ciberespaço?) (nove). O contato com Débora (o beijo) é a peça (o link) que organiza a realidade, conferindo-lhe sentido (oito); mas Débora é múltipla, sua natureza é matemática, sua matriz numérica (seis) jamais repete as posições (sete). Permanece em aberto. Como encontrar a matriz? A raiz?

Note-se que a presença multisensorial de “Déobra” é construída com a utilização de uma linguagem sinestésica e deliberadamente ambígua: atributos femininos confundidos com os de máquina e/ou andróginos (mamilo lilás, vulva matizada e cheirosa, clitóris envernizado, escapamento, voz de homem ou de secretária eletrônica), gerando estranhamento. Uma personagem que se desfaz para se refazer em outra, num fluxo contínuo entre ser mulher, ser máquina ou ser obra, esta mesma na qual estamos imersos como leitores. E aí está, também, um vínculo a mais com a narrativa num ambiente de ciberespaço. No dizer de Murray (2003):

A recusa de conclusão é sempre, em algum nível, uma negação da mortalidade. Nossa fixação em jogos eletrônicos e em histórias é, em parte, uma encenação dessa rejeição da morte. Eles nos oferecem a chance de apagar memórias, de começar tudo de novo, de repetir um acontecimento e experimentar uma solução diferente para ele. (2003, p. 170)

O narrador entre a existência e a não existência

O narrador está presente na história. Trata-se de um narrador dramatizado, seja por ser personagem dela, seja por mostrar a própria experiência de convivência entre dois mundos - o real e o virtual - de forma viva e dinâmica, no aqui e agora do ato narrativo, que partilha, também, com a própria função autoral, ao assumir a responsabilidade pelo construto narrativo, de modo a mostrar que a ficção se apresenta enquanto realidade criadora de mundos possíveis e virtuais, sem a pretensão de “parecer real”:

[nov]

Que a realidade é feita de milhões de pequenas peças soltas, que a função do cérebro é juntar essas peças e organizar tudo o quebra-cabeça, disso eu não tenho dúvida. Juntar, organizar. (OLIVEIRA, 2005, p. 54)
[...]

[cin]

Como ter certeza de que as pessoas que não estamos vendo existem mesmo? Esse garoto aí, de boné laranja. Olha só, ele acaba de dobrar a esquina. Como ter certeza de que ele simplesmente não foi retirado de cena e jogado no arquivo morto do supercomputador que chamamos de realidade? (OLIVEIRA, 2005, p.56-57)

Mas eis que somos surpreendidos por outra metamorfose do narrador, quando, ao final do fragmento [hum], já nos últimos momentos da narrativa, ocorre sua desmaterialização:

[hum]

Subitamente um sorriso de gaiteira safada materializa-se na minha frente, sem rosto nem corpo, só lábios, dentes e língua, chamado: “Vem comigo.” Estremecido. § O sorriso se aproxima e me beija. Reconheço esse saobe: “Débora?! Mas como...” “Vem comigo.” “Pra onde?” “Para a nossa verdadeira dimensão. Onde não há luz, som, cheiro ou desgosto. Onde ninguém é surdo, mudo, cego ou sonso.” § Primeiramente os braços, depois as pernas, o tórax, a cabeça: desapareço para sempre, deixando atrás de mim só as roupas, só as sobras da minha antiga realidade. (OLIVEIRA, 2005, p. 59-60)

Só resta o “hum”, onde podemos ler-ouvir não apenas o número um, mas também o murmúrio de uma voz na qual se inscreve o rastro de um corpo em vias de desaparecimento, para reaparecer em outra dimensão de corporeidade: aquela da realidade virtual.

O “hum” é a “sobra” de uma identidade anterior; uma não palavra que, no entanto, significa enquanto voz e gesto de um ser que não guarda mais identidade com um homem, ou com autor e narrador enquanto instâncias de uma narrativa no suporte livro. Trata-se de outra dimensão de existência, como a experimentada no ciberespaço, onde há lugar para um corpo descarnado e virtual, híbrido e ciborguesco, a meio caminho entre o homem e a máquina, como aponta Santaella:

Ao transgredir as fronteiras que separavam o natural do artificial, o orgânico do inorgânico, o *ciborg*, por sua própria natureza, questiona os dualismos, evidenciando que não há mais nem natureza nem corpo, pelo menos no sentido que o iluminismo lhes deu. [...]

Não é por acaso que os teóricos do ciberespaço, quando diante das ambigüidades da tão falada oposição entre o “real” e o virtual, referem-se a essa oposição como sendo ‘o dilema representacional do ciberespaço’. O mais intrigante desse dilema

certamente diz respeito às fronteiras do corpo no processo de corporificação e descorporificação que ocorre nas experiências de Realidade Virtual. (2003, p. 187; 304)

O autor-fantasma

A programação no ciberespaço assume a função autoral. No conto, as marcas dessa autoria estão implícitas desde a projeção da combinatória das letras, o que acaba gerando novas virtualidades de palavras, reconhecíveis ou não em idiomas existentes. Alguns exemplos: pela/peal; mais/amis; não/año; dose/does; móveis/movies; era/ear; planeta/plantea; fotos/foots; deifício; Déobra; garoot.

Aliado a isso, há, ainda, a contaminação entre as categorias da narrativa e o fluxograma labiríntico de metamorfoses que nos fazem transitar por um meio líquido, de fronteiras lábeis e flexíveis, anunciando a interface com o ciberespaço. É sempre a mesma base programática que desestrutura a lógica binária real X virtual, em favor da contaminação entre ambos, abrindo espaço para uma terceira via, na qual, não por acaso, transita a ficção: universo criador de mundos possíveis, virtuais e fantasmáticos, cuja realidade é constituída por “retalhos de impalpável, cozidos a ponto precário, com a agulha da imaginação” (Machado de Assis/Brás Cubas em versão livre).

Talvez, por isso mesmo, as personagens de “O Fantasma da Máquina” sejam apenas duas: o **fantasma** (a programação em realidade virtual) e a **máquina** (a obra, o texto literário híbrido entre livro-computador; não digital-digital). Se assim for, a chave do conto é metalingüística, pois reflete sobre o próprio processo de criação, bem como sobre a ficção enquanto realidade volátil, imaginária e virtual. Indícios dessa interpretação podem ser recolhidos ao longo dos onze fragmentos pelos quais se desenvolve a narrativa, em ordem decrescente (do dez ao zero, que é também novo início), desde o explícito desejo pela criação da obra (“eu só queria Déobra” [seis]), até a percepção, em “hum”, de que a verdadeira dimensão da obra de ficção é a virtualidade. “Vem comigo para a nossa verdadeira dimensão” é o chamado de Débora/Déobra amalgamadas, conscientizando narrador e autor da sua condição ficcional de corpos fluidos, voláteis e desmaterializados, porém, reais na dimensão dos fluxos informacionais do ciberespaço.

Mas é no fim-começo da narrativa [zer] que está concretizada a função de *feed-back* da máquina-texto, que com a desmaterialização do narrador e da própria categoria autor

implícito, nos moldes em que foi concebida para a narrativa não digital em suporte livro, é capaz de se auto-regular e, por meio da recolha de pedaços de seu próprio corpo (os parágrafos iniciais de cada uma das suas partes), gerar uma nova mensagem, agora assumindo-se como sujeito virtual da programação:

[zer]

O primerio sintoma ofi a odr de cabeça. Que a realidada é feita de peqeunas peças sotlas, disso não tenho dúviad. Dbéora saiu ad água e seguoru minha cabeça cmo as âmos enrugadas. Apredna a amar em dze lições. § Débora traga e a fuamça do baseado escapa eplo seu rabo. Coom ter certeza ed que as epssoas que não estaoms vendo existem? Dobrei a esuqina, o garoot de boné laranaj não estaav mais lá. § O amor e a paixão são só palavars. Todos os arquivos foram apaagdos, mas opr quem? Subitametne um sorriso de gaat safada materializa-se na minah frente: “Vem comgio”. (OLIVEIRA, 2005, p.60)

Espaço-tempo. Palavra-chave: fluidez

Segundo Lévy (1996), o computador é um suporte operador de virtualização da informação. Digitalizar é traduzir uma informação em números, que serão expressos em linguagem binária. Essa linguagem binária tem a vantagem de poder ser lida por uma grande variedade de dispositivos técnicos e os números que ela expressa podem ser operados por circuitos eletrônicos especializados.

Um mundo virtual, então, é “um universo de possíveis, calculáveis a partir de um modelo digital” (LÉVY, 1996, p.75). Interagindo com o mundo virtual, o usuário o explora ao mesmo tempo em que o atualiza, já que as informações estão expostas num espaço contínuo e em fluxo, em função da posição do explorador, ou seja, “em estado contínuo de modificação, dispersos entre memórias e canais interconectados, cujo percurso se define pelas instruções do internauta” (1996, p.62).

Tal ocorre com “O Fantsama da Máqiuna”, cuja narrativa se desenvolve no tempo presente, à medida que a leitura se faz por meio da exploração performática de diferentes espaços e momentos, no encontro do homem com a máquina, do real com o imaginário, que é o ciberespaço.

No conto, as marcações dentro/fora são enganosas, fugidias; as passagens e estruturas (janela/*window*, sala/*chat*) desaparecem e dão lugar a outros cenários, de modo praticamente instantâneo. A própria seqüência temporal é uma incógnita, já que o texto

pode ser lido de trás para frente, ou de frente para trás, como sugere a numeração decrescente dos fragmentos.

O leitor imersivo

Aqui destacamos o papel do leitor imersivo, isto é, aquele que, diferentemente do leitor contemplativo do livro, “navega entre nós e conexões alineares pelas arquiteturas líquidas dos espaços virtuais [...] programando leituras, num universo de signos evanescentes e eternamente disponíveis, contanto que não se perca a rota que leva a eles. (SANTAELLA, 2004, p.31-32)

É Murray (2003), por outro lado, quem nos oferece um dado a mais ao expor a origem e a amplitude do sentido de imersão:

A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão. “Imersão” é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. (2003, p. 102)

É esse tipo de leitor que temos no conto, por ser ele instigado a explorar e reorganizar os fragmentos, contribuindo para a expansão da estrutura narrativa múltipla. Não há um enredo linear, o que possibilita diferentes rotas de leitura e, por isso, o estudo de Santaella (2004) acerca do perfil cognitivo do leitor na era digital apresentou-se como um instrumental importante para a compreensão desse novo modo de ler, que implica o desenvolvimento de outra sensibilidade perceptiva conduzida por “uma atividade nômade de perambulação de um lado para o outro, juntando fragmentos que vão se unindo mediante uma lógica associativa e de mapas cognitivos personalizados e intransferíveis” (2004, p.175).

É uma leitura-escritura, pois a mensagem só vai se escrevendo à medida que o leitor passa a interagir com a mesma, como um leitor-produtor. A desordem intencional das narrativas digitais coloca o leitor em posição de explorador, cúmplice e co-criador do texto. A marca identificadora do leitor imersivo está, então, na interatividade, o que põe em

questão os pólos determinantes dos processos comunicativos, isto é, emissor, receptor e mensagem:

Onde se situam as mensagens no ciberespaço? No ponto de emissão ou de recepção? Nem em um, nem em outro, pois elas mais parecem estar no espaço de comutação, que permite conectar o infonauta com seus interlocutores e onde não há um lugar para emissores ou receptores definidos, apenas trânsito informacional. Nesses ambientes, todos se tornam negociadores de um fluxo indefinido de signos que surgem e desaparecem em função do acesso e das comutações. (SANTAELLA, 2004, p.181)

É esse o leitor imersivo que surge a partir da densa floresta de signos dos ambientes urbanos hiperestimulantes e febris. Sua sensibilidade perceptiva veio sendo gradativamente preparada pelos fragmentos de imagens, sons, textos, setas, cores e luzes, no burburinho da vida urbana.

Desta forma, embora “O Fantasma da Máquina” não seja uma narrativa digital, mantém com ela uma interface ao operar, também, num meio líquido, o outro do papel. O fantasma dessa máquina-texto é o que fica na virtualidade do ciberespaço. E não seria esse mesmo o espaço da Literatura, também ele em estado de aparecimento-desaparecimento, como um ser fantasmático, oferecendo ao leitor a possibilidade de farejar pistas, voltar ao início do texto, cruzar atalhos e fazer uma leitura não-linear?

A última parte do conto [zer] parece confirmar isso ao retornar ao início de cada um dos dez fragmentos anteriores e justapô-los, criando uma nova cena narrativa, agora mais condensada. O mais intrigante, porém, fica por conta da frase lapidar - “Todos os arquivos foram apagados, mas por quem?” – que só nos deixa como resposta um fantasma - a “máquina texto”- a quem coube a tarefa de operar em *feed-back* autogerativo, fazendo da invisibilidade e do desaparecimento as marcas desse conto que, de forma original, acaba por questionar o espaço mesmo da literatura feito de material fluido entre visível e invisível, um outro nome para ficção.

Referências Bibliográficas

BOOTH, Wayne. **A Retórica da Ficção**. Trad. Maria Teresa H. Guerreiro. Lisboa: Ed. Arcádia, 1980.

OLIVEIRA, Nelson de. O Fantasma da Máquina. In: FREIRE, Marcelino (org.). **Conto até dez: Dez anos, Dez contos, Dez autores**. São Paulo: Ateliê, 2005.

LEVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Ed.34. 1996.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck.** O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Unesp, 2003.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no Ciberespaço.** O perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. **Culturas e artes do pós-humano:** Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.