

Introdução

Essa pesquisa tem como objetivo analisar um fenômeno recorrente na ficção literária e cinematográfica contemporânea: o da descentralização da identidade dos personagens. A hipótese que norteia o trabalho é a de que este fenômeno, na forma em que vem se apresentando, está intimamente relacionado a um outro, decorrente das possibilidades criadas pelas novas tecnologias digitais, o da interatividade.

As novas tecnologias interativas permitem, mais do que a sensação de "telepresença" (isto é, de lançar a consciência em ambiente no qual o corpo não está presente), abrindo espaço para uma experiência sensorial que se realiza pela interação visual, auditiva e tátil, como defende Derrick de Kerckhove:

De fato, estas tecnologias não apenas prolongam as propriedades de envio e recepção da consciência, como penetram e modificam a consciência dos seus utilizadores. A realidade virtual ainda está mais ajustada a nós. Acrescenta o tato à visão e à audição e está mais próxima de revestir totalmente o sistema nervoso humano do que alguma tecnologia até hoje o fez. Com a realidade virtual e a telepresença permitida pela robótica projetamos literalmente para o exterior a nossa consciência e vemo-la 'objetivamente'. Esta é a primeira vez que o homem o consegue fazer.¹

As novas tecnologias abrem espaço também para que os usuários assumam mais de uma identidade ao mesmo tempo. Isto surge como consequência do que alguns autores estão percebendo como sendo o nascimento de uma nova configuração da subjetividade. Cabe lembrar que, de forma semelhante, Engels, Durkheim e Georg Simmel chamaram atenção para o fato de que a constituição dos centros urbanos nos séculos XVIII e XIX causou uma transformação na organização mental interna dos indivíduos devido ao aumento da complexidade da vida e ao crescimento exponencial do fluxo de informações com que passaram a lidar. A inserção radical de novas tecnologias, como a que ocorreu durante a Revolução Industrial, provocou uma mudança na percepção de tempo e de espaço

¹ KERCKHOVE, Derrick de. "A Pele da Cultura – uma investigação sobre a nova realidade eletrônica". Tradução: Luís Soares e Catarina Carvalho. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

e fez com que a mente humana se reorganizasse para se adaptar às novas possibilidades trazidas pelas recentes descobertas.

Dentre vários efeitos do advento das tecnologias digitais interativas sobre a reconfiguração da subjetividade, aquele que interessa a essa pesquisa chamou a atenção de pesquisadores de vários campos das ciências humanas e sociais e, por isso, recebeu as mais diversas denominações, tais como: "*multiple selves*", segundo a psicanalista americana Sherry Turckle, também denominada de "pluralidade subjetiva", por Romão Dias, de "subjetividade fragmentada" por Harvey (1989), Jameson (1997) e Sennet (1999), de "identidade em palimpsesto" por Bauman (1998), de "nova organização subjetiva" por Nicolaci-da-Costa (1998), de "identidade fragmentada" por Certeau (1990), de "hipersujeito planetário" por Mario Costa (1994) e de "eu individual distribuído" por Edmond Couchot (2003), entre uma miríade de outros termos cunhados por outros autores. Além disso, tal fenômeno também serviu de base para as teorias da "inteligência coletiva", de Pierre Lévy (1994, 1995, 1997, 2000, 2001) e da "inteligência conectiva", de Derrick de Kerckhove (1997, 2001).

Todas as mudanças causadas pelas inovações a que esses conceitos se reportam levaram a comunidade acadêmica a discutir e repensar os efeitos de tais transformações no espaço social, cultural e individual. Enquanto uns, tentando fazer uso dos antigos conceitos gerados durante a Modernidade, se põem a decretar o fim e a morte de quase tudo – Sennet decreta o fim do sujeito, Bauman se refere ao fim dos relacionamentos humanos, Baudrillard, de forma bastante radical, decreta o assassinato da realidade etc. -, outros, esquecendo-se dos contrapontos e dos conhecimentos gerados na própria Modernidade, põem-se a decretar a salvação do mundo, a solução de todos os problemas e o início de um tempo de utopia prolongada. A verdade é que não se pode afirmar o erro ou acerto absoluto de nenhum dos lados. Se por um ângulo é verdade que, para quem pensa o mundo com os olhos da Modernidade, o fim realmente está chegando – assim como os conceitos estruturais do pensamento medieval não sobreviveram à Modernidade, é também de se esperar que os conceitos estruturais do pensamento moderno comecem a sofrer mudanças ou, até mesmo, a desaparecer -, por outro,

existe algo novo que está começando e que ainda não se tem como prever que caminho tomará.

Essa apreensão pela mudança, pelo desconhecido, por não se ter ainda conceitos estáveis, que dêem conta das transformações, repercute-se no campo artístico-cultural. Enquanto alguns teóricos tentam definir o novo lugar da arte e, mesmo, se ela tem um lugar específico no mundo contemporâneo, artistas de todas as áreas já utilizam os recursos das chamadas novas tecnologias ou refletem, em suas obras, as tensões geradas pelas inovações.

A pesquisa volta-se, então, mais especificamente, para as inter-relações entre as narrativas ficcionais veiculadas pelos meios mais tradicionais e as narrativas criadas e/ou veiculadas nos ambientes digitais, que permitem tanto a objetivação da interioridade no ambiente virtual, segundo a terminologia de Pierre Lévy, quanto a interatividade na construção e desenvolvimento da intriga. Quanto a este último ponto, o da interatividade na construção das narrativas ficcionais, é possível, graças às tais tecnologias, que qualquer pessoa ou grupo de pessoas interfira imediata e coletivamente na construção de uma narrativa. Assim, o autor original deixa de ser responsável pelo andamento da obra, ou mesmo, deixa de existir, sendo substituído por uma coletividade de autores e colaboradores:

Quem nunca pensou em dar um final diferente para um livro, em avisar aos protagonistas dos 'perigos' iminentes aos quais eles estavam sujeitos? Quem nunca imaginou o que aconteceu com os personagens depois do final de uma obra? (...) O que antes ficava apenas no campo da imaginação – criar novos destinos – agora é posto no papel ou, para ser mais exato, na tela do computador (...).²

Com a expressão "para ser mais exato, na tela do computador", que encerra o parágrafo citado, destaca-se que a internet é o ambiente típico dessas novas narrativas, uma vez que são as características provenientes de tal ambiente e da mediação do computador que fomentam as novas formas de narrar:

² FARIA, Clarissa Kezen. "Fan Fiction: uma forma de arte disseminada na internet". Paper apresentado à disciplina Estética e Cultura de Massas. IACS/UFF, dezembro de 2000. APUD SÁ, Simone Pereira de. "O que os Fãs de Arquivo X podem nos revelar sobre comunicação mediada por computador?" IN SÁ, Simone Pereira de; ENNE, Ana Lúcia (orgs.). *Prazeres Digitais: computadores, entretenimentos e sociabilidade*. Rio de Janeiro: E-Papers, 2004. P. 12.

O ponto a ser ressaltado é o de que o processo de escritura na Internet só pode ser adequadamente compreendido se pensarmos no texto integrado às ferramentas e protocolos que constituem as interfaces da Internet – a transmissão por pacotes, a linguagem HTML, os aplicativos para navegação desenvolvidos a partir do Mosaic; as ferramentas de meta-busca.³

Assim, as novas tecnologias não só estimulam o imaginário, contribuindo, no nível temático, para a criação de narrativas de ficção científica, como também geram mudanças na estrutura e nos processos de criação e desenvolvimento das narrativas contemporâneas.

Neste sentido, cabe ressaltar uma tendência que tem caracterizado uma certa vertente do cinema e da literatura a partir da década de 90: a crescente incidência do fenômeno de descentralização, de desdobramento, enfim, de diferentes formas de diversificação da identidade dos personagens.

Este fenômeno que já era encontrado na Modernidade (por exemplo: a temática do duplo no romantismo), vem se tornando mais freqüente e ganhando características específicas na contemporaneidade, especialmente após o início do que se está chamando de Revolução Digital.

A experiência de descentralização do "self", tão presente no universo da internet, encontra-se amplamente tematizada em filmes e livros contemporâneos. São freqüentes, hoje, as narrativas literárias e cinematográficas que trabalham com o desdobramento dos personagens, podendo-se citar, na literatura, as obras de autores representativos como Paul Auster, Bernardo Carvalho e Rubem Fonseca e, no cinema, além de um sem número de filmes de ficção científica, obras do diretor David Lynch, e, mais recentemente, do roteirista Charles Kauffman que escreveu os roteiros dos filmes "Quero ser John Malkovich", "Adaptação" e "Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças".

Em 2004, foi lançado no Brasil o filme "Identidade" (*Identity*), de James Mangold. Nele, um prisioneiro que sofre de múltiplas personalidades se encontra próximo ao clímax da solução de seu problema enquanto é levado a uma audiência, na qual o terapeuta e o advogado tentam evitar sua condenação à morte

³ SÁ, Simone Pereira de. "O que os Fãs de Arquivo X podem nos revelar sobre comunicação mediada por computador?" IN SÁ, Simone Pereira de; ENNE, Ana Lúcia (orgs.). *Prazeres Digitais: computadores, entretenimentos e sociabilidade*. Rio de Janeiro: E-Papers, 2004. P. 21.

por homicídio. Após uma cena preliminar que passa durante os créditos, o filme começa a narrar como vários personagens diferentes ficam presos em um motel de estrada por causa de uma terrível tempestade que inundou os dois lados da rodovia. Neste motel, um personagem é brutalmente assassinado e todos os demais se encontram às voltas com um assassino frio, rápido e meticuloso, num típico suspense policial *à la* Agatha Christie. Na verdade, o que se descobre mais tarde, é que cada um dos personagens representa uma das personalidades do prisioneiro, a tempestade significa o amálgama dos diferentes mundos em que cada um desses personagens existia e o assassinato é o começo da luta entre as personalidades para saber quem vai passar a dominar a mente do prisioneiro, uma vez que eles não podem coexistir no mesmo mundo.

É um filme bastante representativo dessa vertente da ficção atual que se pretende estudar aqui, principalmente no tocante à fragmentação da personalidade e a descentralização da identidade. Como esse existem vários outros, que por caminhos diversos, abordam o mesmo tema. Pode-se citar o recentíssimo “Brilho eterno de uma mente sem lembranças”, no qual um computador é usado para invadir a mente do personagem de Jim Carey e fazê-lo recordar de todas as lembranças que ele tem de sua amada para depois *deletá-las*, como se faz com arquivos de um computador: ao alterar a memória, opera-se uma mutilação na história de vida do personagem e, portanto, sua identidade é afetada. Todo esse processo é apresentado por uma série de desdobramentos do “self” do personagem de Carey.

Do ponto de vista estrutural, pode-se fazer uma referência a *Pulp Fiction* (1994), de Quentin Tarantino, como sendo um dos precursores dessa nova forma de narrar. Sua estrutura é absolutamente fragmentada, a ordem cronológica convencional é suplantada pela ordem dos *links* da montagem, isto é, não é a ordem linear do enredo que impera, mas a ordem em que cada personagem ou cada situação faz um *link* com outro momento da história. *Pulp Fiction* é como um cibertexto. É escrito em blocos desordenados cronologicamente que se ligam pelo nome de um personagem, um momento da ação ou um mero reporte esclarecedor.

Por outro lado, na literatura, romances compostos como um painel de

relatos concisos e escritos em blocos autônomos são cada vez mais comuns. Essa estrutura permite que o leitor possa escolher até mesmo a ordem em que o livro é lido. Cada micro-relato basta a si mesmo, não precisando estar encadeado e seqüenciado a outro para ter sentido. Muitas vezes, o livro se constitui como uma seqüência de contos autônomos, ligados pela repetição de um tema ou de personagens ou, mesmo, de um plano de fundo (como, por exemplo, "A Trilogia de Nova York", de Paul Auster).

As novas tecnologias da comunicação estariam assumindo um papel determinante no momento cultural, provocando mudanças no estilo narrativo de outros meios de comunicação? O que teria se dado no início do cinema estaria, agora, ocorrendo com o advento da realidade virtual e da internet?

Com essas perguntas, volta-se ao cerne da questão que se quer analisar: o crescimento do fenômeno da descentralização da identidade, que parece ter sido, não criado, mas tomado como uma das principais características da narrativa contemporânea tanto em sua temática como em sua estrutura, para tentar relacioná-lo com a narrativa no ambiente virtual. Dessa forma pretende-se fazer uma analogia entre o cinema como fruto da cultura da virada entre os séculos XIX e XX e a narrativa do mundo virtual como fruto das características da cultura na virada do século XX para o XXI, tendo sempre a literatura como base de comparação, por ser anterior e modelada segundo características precedentes a ambos e, portanto mais acusatória da invasão de novas tendências.

Para tanto, será feita uma análise de obras que são especialmente representativas do fenômeno da descentralização da identidade dos personagens no cinema e na literatura, citando-se no cinema: "Identidade" (*Identity*, roteiro de Michael Cooney, direção de James Mangold, 2003), "Adaptação" (*Adaptation* roteiro de Charlie Kauffman, direção de Spike Jonze – 2003) e "Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças" (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, roteiro de Charlie Kauffman, direção de Michel Gondry, 2004); e na literatura: "A Trilogia de Nova York" (*New York Trilogy*, Paul Auster, 1999) e "Teatro" (Bernardo Carvalho, 1998).