

ÍNDICE

Introdução

Capítulo 1 – “Workshops of filthy creation”	5
1.1 <i>Frankenstein</i> e o códice	8
1.1.1 “Accursed Creator”	8
1.1.2 Alguma Afinidade	24
1.1.3 “I longed to join them but dared not”	33
1.2 <i>Patchwork Girl</i> : entre galvanismo e cibernética	47
1.2.1 O fim de “ceci tuera cela”	60
Capítulo 2 – A Criatura eletrónica	72
2.1 “Twitchy little screen”	73
2.1.1 A superfície de <i>Patchwork Girl</i>	76
a – Janela Principal	77
b – <i>Storyspace map</i>	79
c – Topografia	82
2.2 “Her”: A anatomia do “banished body”	90
Capítulo 3 – Interagir com a criatura: cicatrizes que falam	110
3.1 “Suspension of disbelief” e “make-believe”	113
3.1.1 “Incantations”	114
3.1.2 “Desire rather than identity”	124
3.2 Entre Luddismo e Ludismo	141
3.2.1 “I bore a hell within me”	143
3.2.2 “Machinations”	150
3.2.3 Ludismo	157
Conclusão	166
Bibliografia e Webliografia	171

INTRODUÇÃO

Em 1818, a história de uma criatura que nascia num laboratório e que tentava encontrar o seu lugar no mundo tomava forma nas mãos de Mary Shelley e ganhava vida nas páginas de *Frankenstein*. Passados quase dois séculos dessa data, a criatura voltaria a ser invocada numa obra intitulada *Patchwork Girl* (1995). Desta vez, ela assumia a forma de um novo formato de texto: o hipertexto electrónico.

Na obra *Patchwork Girl*, a criatura é uma mulher constituída por pedaços de textos ou *lexias*. Estes pedaços de texto são pequenas narrativas, cuja essência é feita de bits. As cicatrizes que entremeiam estas narrativas têm a forma de links, e se o/a leitor/a quiser conhecer a criatura terá de segui-los. Eles são a única forma de interligar as várias partes do seu corpo. Este movimento por parte do/a leitor/a dá expressão à estrutura hipertextual de *Patchwork Girl*, um texto que mostra ter uma retórica própria e que exige um tipo de leitura diferente daquele cultivado durante séculos de tipografia.

A monstruosidade da Criatura de *Frankenstein* é aceite em *Patchwork Girl*, onde é usada não só para comentar a multilinearidade da hiperficção, mas também do sujeito pós-humano. Entre *Frankenstein* e *Patchwork Girl*, um novo elemento foi adicionado à antiga dinâmica de *storytelling*. Esse elemento é o computador. Com o advento desta máquina, foram criadas várias formas de narrativa, que vão desde o correio electrónico, à conversa no Messenger ou à actividade interactiva nos MUDs (multi-user dungeons ou multi-user domains). Estas narrativas ganham vida num medium diferente do papel. O computador oferece a possibilidade de interagir com um mundo paralelo, no qual a relação ser humano-máquina adquire um novo significado. O leitor de *Patchwork Girl* está familiarizado com esta tecnologia e só poderá ter acesso à narrativa através do computador.

A ficção literária distingue-se da simples narração de factos pela criação de mundos alternativos. Para ler uma obra de ficção, mais propriamente um romance, o leitor tem de aceitar um contrato com o autor. No entanto, a noção de ficção e de ilusão ganhou novos contornos. Como será possível verificar nesta dissertação, este contrato foi contestado pela frente pós-modernista e pelos primeiros criadores de hiperficção, que denunciaram a hegemonia do autor face ao leitor. O mesmo tipo de contestação surge no discurso de Shelley Jackson. No texto desta autora, as funcionalidades do computador são usadas para manter um nível acrescido de interactividade. Com isto pretende-se oferecer uma maior autonomia ao leitor. Concentradas neste objectivo, as primeiras hiperficcões não conseguiriam destruir o poder do autor, o qual acabou por se desmultiplicar em autor/programador/designer. No entanto, elas terão conseguido demonstrar que o

computador não é apenas um utensílio, mas também um instrumento expressivo que trouxe consigo uma nova forma de cativar e envolver os leitores.

Patchwork Girl não é apenas uma estória, mas uma incorporação de uma nova forma de leitura. Esta obra é constituída por um conjunto de pequenas narrativas que formam um todo. Essas narrativas são reanimadas pelo leitor, não só porque este se encontra predisposto a seguir o enredo ou a aceitar a verosimilhança do que é narrado, mas também porque os recursos proporcionados pelo medium agem de forma sedutora sobre o leitor, convidando-o a escolher um entre vários caminhos e a manter um diálogo constante com a máquina através de um itinerário em hiperligações. É este o atributo do hipertexto que será aqui frisado como condição fundamental para a emergência de uma nova forma de literatura: a hiperficção.

Neste trabalho, pretende-se fazer uma ponte entre as obras de Mary Shelley e Shelley Jackson incidindo fundamentalmente na forma como as duas escritoras usaram o seu medium (código e computador) para criar narrativa e ilusão. Pretende-se igualmente enaltecer a diferença de tratamento da própria ficção, não reflectindo sobre a dicotomia velho/novo, mas percebendo o contraste (e não exclusão ou preferência) de dois média que coexistem no panorama literário, apesar de todas as afirmações de decadência e substituição.

O hipertexto electrónico existe há cerca de trinta anos. Tal como a Criatura de *Frankenstein*, este tipo de texto está em processo de experimentação e de auto-conhecimento, encetando simultaneamente a conquista de um lugar na nossa cultura. Nesta dissertação, pretende-se demonstrar ainda a importância de se libertar o hipertexto (e a hiperficção) do seu contexto teórico inicial, que o concebeu sobretudo como dispositivo capaz de revolucionar o código. Nele era delegada a função de libertar o leitor ou de criar um texto infinito. Ao reflectir sobre a estrutura de *Patchwork Girl*, pretende-se evidenciar o potencial do computador na construção de novos textos, baseados num jogo entre imersão e interactividade. Não se quer com isto dizer que o código não ofereça estas possibilidades. Mary Shelley usou vários recursos para envolver e imergir o leitor no seu texto. Só que com a hiperficção *Patchwork Girl*, o texto atrai o leitor até si através da materialidade do medium. Em vez de este se tornar transparente para fazer sobressair o conteúdo, como é o caso da obra tipográfica *Frankenstein*, Shelley Jackson acentua a sua presença, fazendo uso da sua materialidade para construir significado.

O leitor é mantido em contacto com o texto graças a um nível aumentado de interactividade. Não basta ler e construir uma imagem mental do mundo que lhe é descrito. Só alternando entre ligações poderá o leitor manter o texto vivo, o que implica uma nova forma de leitura. Para além dos recursos tecnológicos que terá de reunir para ler este tipo de texto (computador, CD, software adequado), a leitura de uma hiperficção exige dele um novo tipo de resposta. Esta não se baseia apenas na verosimilitude do que é narrado, mas também na capacidade de interagir com o medium, ou melhor, com um ecrã que se metamorfoseia,

mostrando um texto feito de imagens “acionadas” pelo leitor e pela cooperação da máquina. A actividade de leitura torna-se numa forma particular de performance. Partindo da obra *Frankenstein* e das suas condições de criação, será erigida uma ponte entre as duas obras centrando a atenção na forma como ambas “contam histórias”. As diferenças e semelhanças entre as duas criaturas (uma feita de papel e outra feita de bits) serão postas em evidência. *Patchwork Girl* tem uma forte componente meta-narrativa, que surpreende o leitor pela forma como exige para a hiperficção o seu espaço numa cultura onde tantas formas de representação proliferam. Contudo, esta obra não nos fala apenas do hipertexto e da sua cruzada contra a tradição tipográfica. A forma como está construída e o medium onde está inscrita/incorporada faz desta hiperficção um ponto de partida para outras discussões. Ao analisar uma obra como *Patchwork Girl*, não existe linearidade, não há um caminho único a seguir. A tónica está na estrutura e não no enredo ou na sequência dos acontecimentos. A capacidade de resposta do leitor perante um texto inserido num ambiente electrónico será também implicada. A materialidade desta hiperficção exige deste não só um tipo diferente de leitura, mas também uma nova relação com a máquina.

Entretanto nasce um novo tipo de leitor: o leitor ciborgue. Familiarizado com a tecnologia, através da qual se define, o corpo do indivíduo pós-humano é uma massa protética sem um núcleo e, por isso mesmo, com uma identidade dispersa. Num ambiente virtual, ele consegue atingir a liberdade pretendida, despojando-se do corpo e reanimando a antiga dicotomia cartesiana entre corpo e mente. Só que Shelley Jackson vem demonstrar que sem esse corpo não é possível aceder à narrativa. Ele é um elemento fundamental para a leitura de *Patchwork Girl*, cuja essência é apenas desvendada ao explorar o corpo da protagonista.

Ao elaborar uma descrição da criatura de bits (ou do hipertexto) no segundo capítulo desta dissertação, proceder-se-á à análise da sua estrutura, a qual está intrinsecamente ligada ao seu conteúdo. Contudo, a hiperficção exige uma extensão deste estudo que passa pela análise da forma como o leitor interage com este tipo de texto. O último capítulo desta dissertação atentarà fundamentalmente na forma como Mary Shelley e Shelley Jackson constroem a ilusão e mantêm o leitor na sua actividade de leitura. Partindo da expressão “suspension of disbelief”, cunhada pelo escritor Samuel Taylor Coleridge, farei uma análise de *Frankenstein*, descortinando as estratégias narrativas usadas pela autora para garantir a verosimilitude da sua narrativa e a imersão do leitor no universo de Victor Frankenstein.

No caso de *Patchwork Girl*, é a dinâmica da própria leitura que atrai o leitor ao cerne do texto, dando um novo significado à antiga dicotomia ser humano/máquina e alterando a antiga relação hierárquica autor/leitor, para dar lugar a uma tríade: autor, leitor e computador. A introdução deste último elemento, resultou em novas ferramentas expressivas para o/a autor/a, bem como um desafio diferente daquele proposto pelo/a escritor/a de um código. Após a instalação do programa Storyspace, que vem incluído no CD de *Patchwork Girl*, o

leitor terá que aprender a ler esta obra. Se surgirem dúvidas, as instruções estão disponíveis em formato PDF. Isto pode significar uma limitação face ao livro: para ler um livro bastaria retirá-lo da estante ou comprá-lo na livraria mais próxima. Contudo, esta particularidade do hipertexto é um sinal de como ambos os formatos são diferentes e por isso exigem leituras diferentes.

Após a instalação do CD, o leitor tem que ambientar-se ao programa, assim como o leitor que leu pela primeira vez um livro teve que habituar-se à sua formatação. Passados catorze anos do lançamento de *Patchwork Girl*, este tipo de literatura (a literatura electrónica) tem um público, ainda que restrito. O facto de não ser um tipo de literatura generalizado, não quer dizer que este género deva ser banido ou votado ao fracasso. Poderá ser afirmado que a crítica literária estará a assistir ao fracasso dos primeiros argumentos a favor do hipertexto, ou seja, ao fim da esperança messiânica no hipertexto como substituto do livro. Ele não é o andróide digital contra o morto-vivo analógico. Há que ter em conta que as primeiras obras de hiperficção surgiam para elaborar uma crítica à literatura tipográfica, tentando estabelecer novos caminhos e responder aos desafios lançados pela teoria pós-estruturalista. O computador está a dar os primeiros passos como instrumento expressivo. Capaz de abranger múltiplas formas de representação, ele tem mantido a sua promessa como palco de criação artística. A nossa cultura está a assistir a uma oportunidade única de enriquecimento, proporcionado por um medium que não cessa de surpreender. Existe um apelo da máquina à criatividade e são várias as formas de expressão que responderam a esse chamamento.

Em conclusão, nesta tese pretende-se unir *Frankenstein* e *Patchwork Girl* através do objectivo que ambas desenharam para si: o de contar histórias. Nesta união, as diferenças serão tornadas evidentes, desconstruindo a ideia de que o hipertexto, embora herde muitas das características do seu antecessor, é o substituto ou o *upgrade* do livro. Pretende-se igualmente lançar a escada para um novo tratamento da hiperficção. É a criatura e a singularidade do seu corpo que está no centro deste estudo, porque só insistindo numa análise da *especificidade* do novo medium (uma expressão da autora N. Katherine Hayles), poderá alguma vez o hipertexto ser visto à parte do códice e construir o seu próprio trilho.

CAPÍTULO 1

“WORKSHOPS OF FILTHY CREATION”

Mary Shelley e Shelley Jackson infundiram vida a duas criaturas. Os laboratórios onde estas respiraram pela primeira vez apresentam características muito particulares, as quais vieram a influenciar o cariz e o resultado de cada experiência. Distanciadas pelo tempo, ambas as obras reflectem as condições da sua criação. No presente capítulo será possível discernir de que forma isso aconteceu.

No caso de Mary Shelley, apesar de o habitat natural da sua criatura ser o formato impresso, são vários os detalhes da sua produção e difusão que subvertem as leis naturais que normalmente vigoram neste formato. Apesar da rigidez frequentemente associada ao livro tipográfico, a compleição de *Frankenstein* terá sido sujeita a alterações em 1831. Estas traduziram-se não só numa nova introdução à obra, mas numa operação estética que tentou dar um ar mais dócil e recto a esta Criatura. Para além da sua transubstanciação para outras línguas, a Criatura conta com mais de treze edições desde o começo da sua história.¹

Um segundo aspecto tem a ver com o facto de a voz de Mary Shelley surgir ladeada por três narradores (Walton, Frankenstein e a Criatura). A autora diluiu-se no texto, dividindo a sua tarefa com as personagens e aniquilando aquela figura do autor cuja omnisciência é imposta sobre o enredo. A autora nunca se apresenta na primeira pessoa. Em vez disso, uma das personagens conta a história de uma segunda personagem através das cartas que envia a uma terceira. Por entre este jogo esquizofrénico entre os três narradores o leitor encontra um portal de acesso à narrativa.

Os vários tipos de discurso (científico, político e filosófico) utilizados na obra inauguram novas leituras em inúmeras áreas do saber. A obra apresenta uma flexibilidade e uma capacidade de adaptação ao meio ambiente que ultrapassa as folhas de papel. Em pleno século XXI, ela ainda encontra um local para residir no imaginário colectivo. Isto acontece porque ela continua a trazer à tona as implicações da descoberta científica e porque a criatura prossegue com a sua auto-descoberta suscitando questões partilhadas com a humanidade.

O espaço de ilusão criado por Mary Shelley remonta ao séc. XIX, em plena era de industrialização. Ela afirma na sua introdução de 1831 que “viu” o cientista criar algo e declara ao leitor a sua intenção de partilhar este pesadelo. Em vez de encontrar um conto gótico onde o sobrenatural impera, o leitor vê-se a braços com uma narrativa baseada na experimentação científica da época. A Criatura tornava-

¹ Radu Florescu elabora uma enumeração destas edições nas páginas 156 e 157 do seu livro, *In Search of Frankenstein* (1996).

se real, não só porque o discurso científico utilizado pela autora assim o proclamava, mas porque o leitor terminava a sua leitura sem saber qual era o paradeiro do monstro de Frankenstein. No fim da obra, a Criatura promete acabar com a sua existência. No entanto, a julgar pelos inúmeros estudos e obras de arte que continuam a ser-lhe dedicadas, o leitor actual poderá confirmar que ela ainda está entre nós.

A obra de Mary Shelley é considerada por muitos como a primeira obra de ficção científica (nomeadamente por Brian Aldiss, o primeiro a atribuir-lhe esse título), inaugurando um género narrativo que haveria de ser cultivado por nomes como H.G. Wells, Karel Čapek (autor de *R.U.R.* ou *Rossum's Universal Robots*, uma peça estreada em 1921, na qual aparece pela primeira vez a palavra *robot*), Isaac Asimov, ou Brian Aldiss. Ela trilhou um caminho para muitas mais criaturas que adquiriram a forma de romance e que nasceram em formato impresso. Outras tantas sobrevivem ainda na película de um filme, em quadradinhos de papel ou no ecrã de um computador. Baseado em vários mitos que deambulavam na superfície terrestre, *Frankenstein* tornou-se ele próprio num mito que sobrevive no imaginário colectivo. Quer seja como figura de Halloween ou como metáfora de algo produzido em ambiente artificial (a título de exemplo, a revista *Wireless* intitulou as colheitas de produtos transgénicos como Frankencrops²), *Frankenstein* foi absorvido pela cultura ocidental como um mito moderno. Shelley Jackson invocou esse mito na obra *Patchwork Girl* (1995). Desta vez, *Frankenstein* serviu para reflectir as condições de sobrevivência da própria literatura.

Mary Shelley interpretou a *bibliogenesis* de uma forma peculiar. A autora terá procedido à escrita do seu livro como um acto de gerar vida. A redacção de *Frankenstein* terá durado nove meses de gestação, a autora intitula a sua obra de “my hideous progeny” e *Frankenstein* parece muitas vezes reflectir a condição de Mary Shelley enquanto progenitora. Mary Shelley foi mãe de filhos ilegítimos e acabou por perder esses filhos de forma prematura. Esta situação fez com que muitos estudos detectassem em *Frankenstein* uma ansiedade extrema perante o acto de gerar vida. Mary Shelley poderá ter transmitido esse sentimento à sua obra, a qual foi descrita como “monstrous”, “impious” ou como “abortion”. Mais à frente nesta dissertação, serão apontadas as condições reais em que foi escrita esta obra e a forma como elas estão reflectidas na sua estrutura e no seu enredo.

Em *Patchwork Girl*, a anomalia e a monstruosidade são apresentadas como características inerentes a qualquer obra literária. Por isso, estas são enaltecidas e recuperadas como tema central. Tal como a Criatura, a rapariga feita de bits desenha uma estratégia para ser aceite, apesar da sua monstruosidade. Como tal, ela expõe as suas cicatrizes e dá voz a cada uma das partes do seu corpo. Para esta

² “Superefficient Frankencrops Could Put a Real Dent in Greenhouse Gas Emissions”, [19.06.2008] http://www.wired.com/science/planetearth/magazine/16-06/ff_heresies_06genetic (consulta: 12 de Agosto de 2009).

criatura é primordial que o leitor enfrente a monstruosidade do seu corpo e é por isso que ela vocifera para que aquele anule os seus preconceitos e perceba que o próprio ser humano é uma colagem de tecidos, órgãos e ideologias. A obra literária segue o mesmo caminho. Esta não é um mundo compacto e ordenado, mas um terreno onde várias falas se encontram e onde vários discursos se digladiam. A estrutura de *Patchwork Girl* revela esse conflito físico e mental. Ao enaltecer as cicatrizes ou o ponto de junção entre as várias personagens (ou entre as lexias), Shelley Jackson torna a fragmentação da obra numa característica expressiva. Ela pretende diluir a divisória entre autor e texto, clamando o poder para este. Ao elaborar um texto que discorre sobre si mesmo, Shelley Jackson pretender oferecer liberdade à criatura para se afirmar tal como é e tal como a literatura sempre foi: feita de pedaços.

Neste primeiro capítulo intitulado de “workshops of filthy creation”, será feita uma ponte entre os dois laboratórios, incidindo nos instrumentos utilizados por M.S. e S. J. nas diferentes etapas da sua experiência.

1.1. *Frankenstein* e o códice

A história de produção de *Frankenstein* confunde-se com a da sua autora. Em *Frankenstein* estão patentes detalhes da vida pessoal de Mary Shelley que indiciam uma relação umbilical entre autora e obra. A sua “hideous progeny” continua a provocar controvérsia e a fazer proliferar novas obras. A capacidade reprodutiva foi negada à Criatura de Frankenstein. Porém, são vários os seus congêneres que deambulam na nossa cultura. O diálogo com a criatura mantém-se, quer no campo da literatura, quer na área da investigação científica. Nas próximas páginas pretende-se auscultar esse diálogo e perceber como a Criatura se terá erguido no panorama literário e como prolongou a sua existência até ao nosso século. Para isso, será preciso fazer uma viagem no tempo. O destino é o dia em que a vela desenhou a sombra de Mary Shelley sobre uma folha de papel. Esperam-nos 175 anos de sinais deixados pela criatura, até chegar à obra de Shelley Jackson.

A obra *Frankenstein* é uma criatura da tipografia. Antes de chegar ao prelo, foi corrigida e revista até atingir uma estabilidade estrutural e textual. Apesar disso, sofreu várias metamorfoses entre edições. Embora tenha sido primeiramente publicada em 1818, só recebeu uma introdução escrita pela autora na edição de 1831. Nesta mesma edição houve alterações de estilo profundas, que tentaram circunscrever a obra a uma intenção moralista. Passados 191 anos da sua primeira publicação, este texto ainda é fértil em interpretações, inaugurando novos capítulos e escapando a um significado final.

O seu apelo narrativo e simbólico sobrevive não só porque Mary Shelley trata na sua obra um tema tão abrangente como a condição humana, mas também porque a estrutura simples do seu enredo garante uma flexibilidade surpreendente, permitindo que esta permeie várias épocas e diversas áreas de conhecimento. *Frankenstein* adapta-se a diferentes contextos, sobrevivendo ao passar do tempo.

1.1.1. “Accursed creator”

The following tale is the only one which has been completed.

Percy B. Shelley, Prefácio a *Frankenstein*

Na nota introdutória à edição de 1831, Mary Shelley aproxima-se timidamente dos seus leitores para contar-lhes como terá construído *Frankenstein*. “How I, then a young girl, came to think of and dilate upon so very hideous an idea?” é a pergunta que surge nas primeiras linhas. Esta interrogação reflecte a realidade de Mary Shelley enquanto mulher e autora de uma obra que chocou a opinião pública do

início de séc. XIX. Publicada em anonimato em 1818, *Frankenstein* só viria a ser associada ao nome da sua autora dois anos depois. Para além de representar muitos dos medos da sociedade, *Frankenstein* contém detalhes sobre a vida da própria criadora. A título de exemplo, algumas das personagens criadas pela autora partilham o mesmo nome com pessoas do círculo de Mary Shelley: Elizabeth era o nome da irmã e da mãe de Percy Bysshe Shelley, Victor era um nome adoptado por Percy em criança e William era o primeiro nome do pai, do meio-irmão e do próprio filho da autora.

Há que sublinhar que na altura em que Mary Shelley escreve a introdução à sua obra era já uma escritora consagrada. No entanto, a reacção a *Frankenstein* não havia sido serena. O conteúdo de *Frankenstein* havia feito com que a obra fosse rejeitada duas vezes antes de seguir o seu rumo até aos nossos dias: uma primeira vez pela editora de Lord Byron e uma segunda pela editora de Percy B. Shelley. Algumas das alterações feitas na edição de 1831 denotam que Mary Shelley estava a ser sujeita a vários tipos de pressão: a dos editores, a familiar e a da opinião pública.

Na altura em que Mary Shelley escreve a introdução à sua obra estava consciente do impacto que esta tinha causado. Neste texto, a autora conserva uma atitude humilde perante o sucesso da sua “hideous progeny” e, por sugestão dos seus editores, apresenta ao leitor uma explicação para ter embarcado numa ideia tão repulsiva como a criação de um monstro feito de partes de cadáveres. Aqui é evidente a tentativa de dissipar qualquer imagem de depravação associada a si por meio de *Frankenstein*. Mary Shelley confia ao leitor que na sua infância “rabiscava” (“scribbled”) e que o seu verdadeiro prazer residia em construir “castelos no ar”. O seu poder criativo é relativizado por uma conotação com os “waking dreams” que acompanharam Mary Shelley durante a sua infância e adolescência. Ao revelar uma faceta pueril da sua personalidade, Mary Shelley parece estar a proteger-se das acusações de morbidez e perversão que haviam sido dirigidas a si por meio da sua obra.

Mary Shelley, então Mary Godwin, era filha de William Godwin e de Mary Wollstonecraft, dois activistas políticos e escritores que haviam publicado, respectivamente, *Enquiry Concerning Political Justice* (1793) e *A Vindication of the Rights of Woman* (1792). Mary Shelley admite sentir-se reticente em publicar os seus manuscritos (“I am very averse to bringing myself in print;...”), mas o seu companheiro (Percy Bysshe Shelley) acreditava que esta deveria provar ser merecedora do seu nome, através da escrita. Sobre Mary Shelley pairava o que Harold Bloom chamou de “anxiety of influence”. Esta era exercida pela tríade Wollstonecraft, Godwin e Shelley.

Mary Wollstonecraft Godwin Shelley refere que é levada a escrever por Percy Shelley, não porque fosse capaz de escrever “any thing worthy of notice”, mas para que este pudesse constatar quão longe poderia ela chegar. Mary Shelley não pretendia lançar-se na busca de reconhecimento através da pena. Isto pelo menos até ao dia em que Mary Godwin foge com Percy Bysshe Shelley para a Suíça. Nesse

Verão chuvoso, o casal juntou-se a Lord Byron e Polidori num serão na Villa Diodati. Impedidos de sair de casa pela chuva, o grupo dedicou-se à leitura de contos incluídos na coletânea *Fantasmagoriana*. O ambiente criado motivou Byron a propor um concurso de histórias de terror. Tendo como concorrentes Polidori, Shelley e Byron, Mary Shelley aceitou o desafio. Byron escreveu uma fábula; o poeta Shelley, mais afeito à poesia do que ao inventar de uma “machinery of a story”, escreveu alguns versos baseados na sua infância e Polidori criou uma história rocambolesca sobre uma senhora cuja cara havia sido transformada numa caveira depois de espreitar através de uma fechadura.

Entretanto a escritora acabaria por perder a atenção dos outros concorrentes: “The illustrious poets also, annoyed by the platitude of prose, speedily relinquished their uncogent task” (Shelley, 1831:7). Porém, a sua demanda não acabaria aqui. Mary Shelley haveria de ser assombrada pela sua criatura até que esta fosse materializada. Seguindo a tradição do romance gótico, Mary Shelley planeava construir uma história que fizesse o “sangue parar”. Contudo, a ansiedade tomaria o estado de espírito de Mary Shelley: “I felt that blank incapability of invention which is the greatest misery of authorship, when dull Nothing replies to your anxious invocations.” (Shelley, 1831: 8). O tema do seu romance havia de surgir durante a madrugada. Depois da “witching hour”, quando todos se haviam retirado, o sono de Mary Shelley é assaltado por um pesadelo. A “witching hour” começa por volta da meia-noite até às três da madrugada. É uma expressão retirada do folclore europeu e atribuída ao momento em que o corpo e mente gradualmente cessam as suas funções para se entregar ao repouso. Nesse período, acreditava-se que a população ficava particularmente exposta ao ataque de forças sobrenaturais como bruxas e demónios. Por volta das três da madrugada teria início a “devil’s hour”. Esta terá sido a hora em que a criatura exigiu a atenção da autora e estendeu os seus braços para surgir à tona (“Night waned upon this talk, and even the witching hour had gone by before we retired to rest.”). O pesadelo de que é protagonista não pode ser confundido com uma “rêverie” ou com os “waking dreams” de uma adolescente. Mary Shelley afirma ter “visto” o estudante trabalhar sobre a “coisa”, diz ter assistido ao primeiro esforço de comunicação e ao momento em que o abismo terá surgido entre os dois.

Existem muitos estudos acerca desta obra que declaram o seu cepticismo perante este pesadelo e rejeitam a ideia que este tenha estado na origem da construção de *Frankenstein*. Para a maioria, Mary Shelley escolheu descrever esta armadilha do seu subconsciente para despertar a atenção do leitor. Na verdade, o pesadelo aproxima-se de um recurso narrativo para introduzir o leitor ao ambiente do romance ou para explicar a escolha de um tema tão controverso como o de produzir vida artificialmente.

Porém, no estudo *In Search of Frankenstein* (1996), Radu Florescu acrescenta que o ambiente criado naquela noite pode ter exercido um poder sugestivo sobre a mente de Mary Shelley. Após ler as histórias contempladas em *Fantasmagoriana* (uma delas contemplava a narrativa de um homem que beijou a sua noiva na noite

de núpcias, transformando-a no cadáver de uma mulher que ele tinha amado), Percy Bysshe Shelley terá tido uma alucinação, após a qual perdeu os sentidos. Ao olhar Mary Shelley lembrou-se da história de uma mulher que no lugar de mamilos tinha dois olhos (p. 114). Segundo Florescu, este episódio terá levado Lord Byron a sugerir um concurso de histórias de terror. Adicionalmente, Polidori tinha uma relação próxima com Mary Shelley e no diário deste médico está registado que este terá tido uma conversa com Mary Shelley sobre “o ser humano ser apenas um instrumento”. Todos estes factos não terão acontecido no mesmo dia, pelo que o avolumar destes acontecimentos podem ter de facto suscitado o pesadelo que Mary Shelley descreve na introdução de 1831. Tal como Florescu refere:

Although improvising a “nightmare” to account for her inspiration was a sound device, it was quite possible that the three nights of reading and discussions (15 June, 16 June, and 18 June) that centred on both Gothic literature and science had awakened thoughts and speculations that had germinated in Mary’s mind since her visit to the Rhineland. If added scientific explanations were needed in the composition of her “scientist” or “monster”, it is more than likely that Mary obtained these from Polidori – the only one in the group who was a scientist in the strict sense – during the days that followed, when the two poets were on their Tour du Lac. (Florescu, 1996: 115-116)

Mais à frente nesta dissertação, será defendido que este romance é tecido através de detalhes da sua própria vida, os quais surgem camuflados pela desmultiplicação de personagens, pela partilha da narrativa com três narradores e pelo conflito interior do protagonista. O pesadelo descrito na edição de 1831 torna-se na espinha dorsal da obra. À volta desta ergue-se uma complexa narrativa construída através de pormenores da vida de Mary Shelley que preenchem o corpo do romance e culminam numa criatura.

A posição autobiográfica de Mary Shelley na narrativa de *Frankenstein* levou muitos dos seus críticos a colocar em causa a originalidade da autora. A omissão da origem do título “Frankenstein” é frequentemente considerada como intencional, deixando entrever que a autora estaria a esconder as suas fontes para contornar qualquer acusação de plágio ou falta de criatividade. Esta perspectiva sobre o trabalho de Mary Shelley associa a sua obra à tradição romântica do génio criador sobejamente criticada por Shelley Jackson. A ideia de *Kraftgenie* terá sido primeiramente difundida por Goethe no período do *Sturm und Drang* o qual antecedeu o Romantismo alemão. É com a ideia romântica do poeta enquanto Génio, ao qual está reservado a sensibilidade para descortinar verdades escondidas e que detém o poder de comunicar com Deus, que nasce a concepção do autor como génio criador. Esta valorização da originalidade autoral coincide com a consolidação de um mercado livreiro e com a formação de um público anónimo de leitores da classe média ao qual o autor deve dirigir-se.

Inspirada nos obituários do autor escritos por Roland Barthes e Michel Foucault, Jackson tenta neutralizar a posição hegemónica deste sobre o texto. Ela

deixa a sua criatura tomar a sua voz e manifestar o seu desagrado perante a manipulação de que é vítima em prol da genialidade e originalidade do autor. Uma das teses defendidas por Shelley Jackson é a de que a obra literária é construída como uma colagem de pedaços de outras obras das quais o autor dispõe descaradamente. Nesse caso, é possível ir mais longe e afirmar que a linguagem é um instrumento que antecede a noção de autor e que este se limita a fazer uso de séculos de evolução desta tecnologia. Para Jackson não existe uma razão para colocar o autor num púlpito. Shelley Jackson defende antes a irreverência do texto que, libertado da influência do autor, poderá ser construído pelo leitor. A materialidade hipertextual da sua obra convida o leitor a “costurar” o texto, alternando entre lexias que vão sendo interligadas a partir de um clique. O texto surge de forma intermitente num itinerário durante o qual o leitor se habitua gradualmente a não desejar um desfecho. O autor trabalha ao nível da narrativa e à superfície, tornando-se no programador/artesão que dispõe o texto para que este seja explorado/costurado topologicamente.

Em *Frankenstein*, a autora está ausente do texto. A possível inspiração na sua vida pessoal, não é uma característica que seja detectada de imediato. Mary Shelley não utiliza a primeira pessoa durante a narrativa. Quando o leitor tem acesso às cartas de Walton, repara que as datas foram omitidas, a fim de evitar qualquer intrusão da realidade. Porém, o rasto da sua biografia foi afinal seguido por inúmeros estudos, os quais se comprometeram a fazer o escrutínio de dados reveladores que atestem a presença de Mary Shelley no texto. Este procedimento liga o texto ao autor, contribuindo para instaurar o controlo deste sobre aquele. No entanto, lança sobre o texto uma nova luz. Ao relacionar a obra com a vida pessoal de Mary Shelley, surgem novas abordagens (como é o caso da crítica feminista) e novos significados que conferem à obra a sua vitalidade e riqueza. *Frankenstein* encontra-se vivo e livre das prateleiras empoeiradas de uma biblioteca/museu. Isto acontece porque ele é constantemente reanimado e é requisitado por vários tipos de discurso. Actualmente *Frankenstein* está em domínio público e disponível para download gratuito em várias páginas electrónicas. Uma delas é a biblioteca electrónica *Project Gutenberg* que coloca gratuitamente ao dispor do leitor dezenas de milhares de obras. Uma outra é a edição crítica das edições de 1818 e 1831 realizada por Stuart Curran no arquivo digital *Romantic Circles*.³

Sendo assim, a autora é associada a *Frankenstein* porque o terá libertado. Ao publicá-lo, o texto deixa de ser seu trilhando um caminho próprio e imprevisto. Talvez por insegurança, Mary Shelley mostrou-se reticente em libertar esta criatura no mundo. Florescu registou as suas palavras: “If there were ever to be another edition of the book, I should rewrite these first two chapters. The incidents are tame and ill-arranged – the language sometimes childish. They are unworthy of the rest of the narration.” (p. 152).

³ Cf. Stuart Curran, ed., *Frankenstein by Mary Shelley*, A Romantic Circles Electronic Edition, <http://www.rc.umd.edu/editions/frankenstein/> (Consulta: 30 Setembro de 2009).

Frankenstein foi sujeito a várias operações estéticas. Algumas das alterações na versão de 1831 foram feitas com o intuito de lhe conceder um fim moralista. Pretendia-se com isto reduzir a violência das críticas feitas a esta obra. Outras alterações limitaram-se a corrigir a gramática e o estilo de *Frankenstein*. No entanto, é importante admitir que estes factos conferem a *Frankenstein* uma personalidade *sui generis*. Ainda que registada num formato rígido como é o tipográfico, a história das suas condições de reprodução acrescentou um capítulo á sua estrutura. Sendo assim, *Frankenstein* não se resume à história de um monstro que queria ser feliz. Este romance é a prova viva que a obra não se resume ao texto. O carácter subversivo da criatura ultrapassou as páginas do livro. Por seu turno, esta desafiou as pretensões da própria autora adquirindo contornos não previstos e acabando por denunciar pormenores da sua vida pessoal.

Segundo Mary Shelley, a reprodução desta “hideous progeny”, não terá contado com a assistência de Percy. Porém, perante a insistência de Percy Bysshe Shelley para que esta escrevesse algo mais extenso, a autora decide evoluir de uma “ghost story” para um romance (p.12). O prefácio da obra havia ficado a cargo de Percy B. Shelley em 1818 e a revisão do texto foi igualmente providenciada pelo poeta até perto da sua morte.

Na introdução à obra, Mary Shelley fala sobre a sua relação com Percy B. Shelley e Lord Byron. Ela terá assistido a várias conversas entre Lord Byron e Shelley acerca do “principle of life”. Numa delas terá ouvido falar de uma experiência de Erasmus Darwin, avô de Charles Darwin, durante a qual um bocado de *vermicelli* conservado numa caixa de vidro terá começado a ganhar vida. *Vermicelli* é uma espécie de massa italiana. Erasmus Darwin terá levado a cabo experiências com um micro-organismo denominado de “vorticella”, pelo que se pensa frequentemente que a autora terá confundido os dois nomes. Ao rever “Temple of Nature” ou “Origin of Society”⁴, é possível detectar vários pontos comuns com *Frankenstein*:

Next to our wondering eyes the focus brings
Self-moving lines, and animated rings;
First Monas moves, an unconnected point,
Plays round the drop without a limb or joint;
Then Vibrio waves, with capillary eels,
And Vorticella whirls her living wheels; (Darwin, 1804: p.26)

Na obra *Frankenstein* surge descrito o despertar da criatura da seguinte forma: “those muscles and joints were rendered capable of motion”; “a convulsive motion agitated its limbs”; o acto de dar vida à Criatura é descrita como “bestowing

⁴ Este poema (p.26/290) surge na obra *The Temple of Nature, or The Origin of Society. A poem with philosophical notes* (1806). Nele, Erasmus Darwin traça a evolução desde os microrganismos presentes na água até à formação de uma sociedade civilizada. Consultado em: http://www.rc.umd.edu/editions/darwin_temple/canto1/canto1.html (Consulta: 15 de Setembro de 2009).

animation” e Frankenstein refere-se ao prolongar do seu sofrimento causado pela criatura como a “turning of the Wheel”. Os dois textos partilham uma linguagem similar quando fazem referência ao despertar de um organismo. Isto leva a acreditar que Mary Shelley poderá ter tido contacto com a obra de Erasmus Darwin. Por outro lado, a coincidência entre os dois textos pode ser provocada meramente pela utilização de vocabulário comum à biologia.

No texto de Darwin existe igualmente a referência a uma “pasta de farinha e água”: “Thus in *paste composed of flour and water*, which has been suffered to become acescent, the animalcules called eels, *vibrio anguillula*, are seen in great abundance; their motions are rapid and strong; they are viviparous, and produce at intervals a *numerous progeny...*” (p.5) Sendo assim, Mary Shelley poderá ter interpretado essa “paste composed of flour and water” como a massa *vermicelli*, ou ainda, Shelley e Byron podem ter descrito a experiência de Darwin desta forma. A autora acrescenta que apenas teve acesso a “what was then spoken of as having been done by him (Darwin)”. Mary Shelley descreve-se como uma “devout but nearly silent listener”, o que denota que ela seria provavelmente excluída das conversas entre os dois poetas e que apenas recebia a informação indirectamente. Apesar da imprecisão de dados, a conversa entre Shelley e Byron acima referida terá sugerido à autora a fórmula para a produção da sua criatura. Após a referência a este diálogo, ela comenta: “Perhaps a corpse would be reanimated; galvanism had given token of such things; perhaps the component parts of a creature might be manufactured, brought together, and endued with vital warmth.” (p. 8) É através desta suposição que a autora diz ter construído o seu romance.

Questões como a *vermicelli/vorticella* foram introduzidas pela narrativa e estão ainda por solucionar. Isto confere à Criatura uma personalidade carismática. Existem detalhes distribuídos pelo romance que escapam a um significado derradeiro. Sendo assim, o texto torna-se num mundo irresistível, onde pistas podem ser recolhidas a todo o momento. Estas características enriquecem o seu conteúdo e possibilitam o erguer de inúmeras questões centradas na sua estrutura, nas suas condições de produção e no teor da sua mensagem. Porém, estas renunciam ao apelo de construir uma vedação em torno de um único significado. O texto convida à interpretação e quando acedido suscita um número infinito de respostas que convivem entre si sem sobreposição. A criatura de Mary Shelley parece resistir não só aos séculos, mas também ao esmiuçar por parte do crítico literário. Shelley Jackson será possível defende que a busca de significados derradeiros limita a potencialidade de uma obra. Em vez disso, Shelley Jackson afirma que a originalidade de uma obra está na sua polissemia.

Frankenstein é uma obra reclamada por várias áreas do saber. Uma delas são os estudos feministas. Mary Shelley era filha de Mary Wollstonecraft, a qual morreu dias após o nascimento de Mary Shelley. Aos dezasseis anos era amante e mãe. Aos dezanove era a autora de um livro que viria a tornar-se num dos mais emblemáticos da cultura ocidental. Era filha de William Godwin (o seu nome de solteira era Mary Godwin) e convivia com intelectuais como Byron e Percy Bysshe

Shelley. Apesar do seu talento, esta autora havia recebido a pesada herança de três nomes que deveria homenagear e nunca desiludir.

As várias nuances da vida de Mary Shelley estão representadas na sua obra, o que levou a crítica feminista a lançar uma perspectiva muito própria sobre este romance. Victor Frankenstein é visto como representante do poder despótico masculino. Esta personagem decidiu criar um ser humano usurpando o papel da mulher na reprodução. Ao tornar obsoleto o poder reprodutivo da mulher, numa sociedade em que esta é relegada para um segundo plano, silenciada e circunscrita à domesticidade, Frankenstein perpetra um ataque derradeiro à integridade feminina. No entanto, Mary Shelley deita por terra os seus intentos e transforma a cria desta personagem numa aberração com uma força demolidora que se abate sobre a família Frankenstein. Ela espelha o acto contra-natura e a atitude arrogante de Victor. Apesar disso, é capaz de uma sensibilidade superior à do seu criador, ansiando pelo contacto humano e pela ligação com uma companheira.

Perto da conclusão da sua obra, o Verão anuncia a despedida, mas os olhos de Frankenstein estão insensíveis às manifestações da Natureza. Esta espelha o estado de espírito do poeta. Quando a tragédia se aproxima, ela revela-se inóspita mudando o cenário para dar lugar à exposição de algum acontecimento derradeiro. No entanto, a Natureza pode igualmente exercer sobre as personagens um efeito lenitivo. Só que este está vedado a Frankenstein. A imponência dos cenários naturais parece surgir maioritariamente para lembrá-lo da sua infelicidade:

The road ran by the side of the lake, which became narrower as I approached my native town. I discovered more distinctly the black sides of Jura, and the bright summit of Mont Blanc. I wept like a child. "Dear mountains! my own beautiful lake! how do you welcome your wanderer? Your summits are clear; the sky and lake are blue and placid. Is this to prognosticate peace, or to mock at my unhappiness?" (Shelley, 1831: 72)

Desde a infância, Frankenstein pretendia desvendar as leis pelas quais a Natureza se regia: "I have described myself as always having been imbued with a fervent longing to penetrate the secrets of nature." (p. 38). O seu contacto com a Natureza é exercido de forma obsessiva e invasiva. A Natureza assemelha-se ao corpo da mulher, cujo poder reprodutivo Frankenstein deseja usurpar.

These thoughts supported my spirits, while I pursued my undertaking with unremitting ardour. My cheek had grown pale with study, and my person had become emaciated with confinement. Sometimes, on the very brink of certainty, I failed; yet still I clung to the hope which the next day or the next hour might realize. One secret which I alone possessed was the hope to which I had dedicated myself; and the moon gazed on my midnight labours, while, with unrelaxed and breathless eagerness, I pursued nature to her hiding-places. (Shelley, 1831: 52)

Victor não consegue fazer com que a Natureza lhe segreda o que reside no seu âmago. Eis então que Victor aborda a natureza pela força do raciocínio violando a integridade desta e ignorando o verdadeiro alcance do seu poder. Com o instinto de defesa de uma amazona e provida do canto inebriante de uma sereia, a Natureza combate esta intrusão mergulhando Frankenstein na sua própria ambição e privando-o da sua humanidade.

Who shall conceive the horrors of my secret toil as I dabbled among the unhallowed damps of the grave or tortured the living animal to animate the lifeless clay? My limbs now tremble, and my eyes swim with the remembrance; but then a resistless and almost frantic impulse urged me forward; I seemed to have lost all soul or sensation but for this one pursuit. (Shelley, 1831: 52)

Num artigo intitulado de “A Feminist Critique of Science”⁵, Anne K. Mellor analisa a influência tirânica de Frankenstein sobre a Natureza. Para esta autora, Mary Shelley tinha uma noção clara da diferença entre a ciência benévola, ou a ciência que pretendia conhecer o funcionamento da Natureza, sem qualquer intenção de domínio sobre esta, e a ciência maléfica, ou a que compreendia uma “hubristic manipulation” da Natureza, para servir as ambições do ser humano. Na época de Mary Shelley a natureza era representada como uma entidade feminina. Ao distinguir estes dois tipos de ciência, Mary Shelley não só introduzia uma discussão sobre os problemas adjacentes à pesquisa científica irresponsável, como inaugurava uma problematização à volta da concepção de Natureza como uma entidade do género feminino.

In *Frankenstein, or the Modern Prometheus*, she illustrated the potential evils of scientific hubris and at the same time challenged the cultural biases inherent in any conception of science and the scientific method that rested on a gendered definition of nature as female. (Mellor, 1988: 107)

Segundo Mellor, ao construir um monstro, a experiência de Frankenstein torna-se numa paródia da conhecida Teoria de Evolução das Espécies a qual havia de ser publicada 41 anos depois de *Frankenstein*. O projecto de Victor foi votado ao fracasso pela sua atitude irresponsável em tentar subverter esta teoria (p. 120). Victor ambicionou criar uma raça de “happy and excellent natures” artificialmente e ignorou que a evolução das espécies é conseguida através da reprodução sexual. Ao tentar trilhar um caminho próprio, Frankenstein perturba a ordem natural das coisas e altera o ritmo da natureza. Frankenstein utilizou corpos de animais e de seres humanos em estado de decomposição. Para além de contrariar a linha do

⁵ Anne K. Mellor, “A Feminist Critique of Science” in *Frankenstein- Contemporary Critical Essays*, Hampshire: Palgrave, 2002 (pp. 107-139)

tempo (o cientista parte da decomposição para criar vida), Mellor refere que a Natureza se alimenta desta matéria, pelo que Frankenstein estará a privá-la da sua forma de nutrição. Mais uma vez, a Natureza é agredida e perturbada pela intrusão de Frankenstein.

Para além da crítica sugerida por Mellor, Mary Shelley parece formular uma segunda crítica à que viria a ser a teoria de Charles Darwin. Charles Darwin defendia que a evolução das espécies culminava numa espécie composta pelos mais fortes e por isso mesmo aperfeiçoada. Em *Frankenstein*, Mary Shelley antecipa-se à ideia de Charles Darwin e elabora uma refutação dessa teoria. O cientista tentou criar uma espécie melhorada e a criatura tem uma inteligência e uma força superior, mas não é perfeita. A monstruosidade da criatura comprova a ilegitimidade da sua experiência e o ataque feito à natureza.

Ao recusar a participação feminina na criação de um ser, Frankenstein priva a sua criatura da figura materna, inundando a narrativa com os efeitos nefastos da reprodução unilateral. Ao mesmo tempo, Frankenstein inaugura a imagem do “cientista louco”. Victor esquia-se a qualquer contacto social e deposita todas as suas energias na consumação de uma experiência contra-natura. Este procedimento leva Victor Frankenstein à auto-destruição, fazendo com que a sua história seja frequentemente reproduzida quando se trata de comentar os efeitos nocivos de uma “bad science”.

Writing during the early years of Britain’s industrial revolution and the age of Empire, Mary Shelley was aware of the damaging consequences of a scientific objective, alienated view of both nature and human labour. Uninhibited scientific and technological development, without a sense of moral responsibility for either the processes or products of these new modes of production, could easily, as in Frankenstein’s case, produce monsters. (Mellor, 1988: 134)

No seu diário de 1815, Mary Shelley escreve sobre um sonho. Nesta passagem, Mary Shelley conta como havia conseguido devolver o seu filho à vida: “Dreamt that my little baby came to life again; that it had only been cold, and that we rubbed it before the fire, and it lived. Awake and find no baby. I think about the little thing all day. Not in good spirits.” (p.70). São vários os momentos em que a autora utiliza vocabulário relacionado com a reanimação ou com o devolver fulgor a um corpo debilitado. Eis alguns exemplos fugazes da sua presença: “infuse a new life into his soul” é utilizado para expressar a alegria proporcionada a Felix com a chegada de Safie; “restore animation” ou “recovered his spirits” são expressões que pontuam o texto. Quando Victor é encontrado por Walton no Pólo Norte, esta personagem descreve os seus cuidados para com Victor da seguinte forma: “We accordingly brought him back to the deck and *restored him to animation by rubbing him with brandy and forcing him to swallow a small quantity. As soon as he showed signs of life we wrapped him up in blankets and placed him near the chimney of the kitchen stove.*” (p. 24).

Seguindo uma vertente feminista, Kate Ellis aponta para um outro aspecto importante da obra *Frankenstein*. Num artigo intitulado “Monsters in the Garden”, Moers defende que a estrutura de *Frankenstein* reflecte uma relação dicotómica entre a domesticidade e a vida pública. O espaço doméstico está reservado à mulher, ao passo que o espaço público é destinado às investidas do homem. *Frankenstein* é um romance epistolar cuja narrativa central está emoldurada pela narrativa de Walton, um descobridor no Pólo Norte. Este escreve para a irmã, situada num plano doméstico, enquanto tenta lidar com o desconhecido num plano exterior (p.174).

O romance é desenhado como um círculo, que parte do espaço aberto do Pólo Norte para o seio da civilização na qual o lar é visto como um espaço imperturbável e salvaguardado pela ética Protestante. Neste espaço reside a família de Victor Frankenstein, no seio da qual as figuras femininas se distinguem pela sua docilidade e altruísmo. Em seguida, o leitor encontra cenários majestosos onde o poder da natureza se manifesta quer através das montanhas vestidas de neve, quer através da tempestade que pontua o encontro entre Criatura e criador. Mais à frente, surge a descrição da família De Lacey, dentro da qual os papéis da mulher e do homem convergem para o bem comum e na qual a separação entre géneros é neutralizada através da presença de Safie. Segundo Ellis, o romance não nos permite permanecer neste cenário idílico. Esta harmonia é afinal suscitada por uma racional redistribuição de papéis. A situação de exílio dos De Lacey e a saúde debilitada do ancião assim o exigiu. Os papéis da mulher e do homem, do pai e do filho são manipulados, não porque haja uma mudança de mentalidade, mas para responder às necessidades da família. A imagem seguinte contempla a Criatura enraivecida e determinada em destruir esta harmonia familiar. Sucede-se a destruição da família de Frankenstein e a narrativa acaba por regressar ao cenário inhóspito e desconhecido do Pólo Norte.

Ellis refere que a influência das palavras de Mary Wollstonecraft torna-se clara neste tratamento da divisão entre o cenário doméstico e o cenário público. Sobre a separação entre homem/mulher e pai/filho, Mary Wollstonecraft chamou a atenção para “the pernicious effects which arise from the unnatural distinctions established in society.” (p. 125) Na sua viagem ao Continente, Percy e Shelley terão feito uma incursão baseada nos escritos de Mary Wollstonecraft, a qual admiravam profundamente. Este facto salienta que Mary Wollstonecraft, embora ausente, terá exercido uma influência sobre a sua filha através dos seus escritos.

As personagens masculinas estão destinadas à “pursuit of knowledge”. Quando abandonam o seu lar já não podem regressar sem corromperem este espaço: “Once touched by the outside world, they cannot reenter the domestic circle without destroying its purity.” As personagens femininas surgem como o contrabalançar dessa obsessão. Elizabeth é descrita por Frankenstein como sua propriedade e como uma “shrine-dedicated lamp in our peaceful home”. Ambos terão recebido a mesma educação, mas enquanto Frankenstein tem a oportunidade de desenvolver as suas capacidades intelectuais e conhecer o mundo fora do

círculo doméstico, a Elizabeth espera-lhe uma existência dentro do espaço sagrado do lar. A sua entrada no núcleo familiar de Victor é descrita da seguinte forma:

In the evening previous to her being brought to my home, my mother had said playfully, "I have a pretty present for my Victor—tomorrow he shall have it." And when, on the morrow, she presented Elizabeth to me as her promised gift, I, with childish seriousness, interpreted her words literally and looked upon Elizabeth as mine—mine to protect, love, and cherish. All praises bestowed on her I received as made to a possession of my own. (Shelley, 1831: 34)

O contraste entre Frankenstein e a sua "more than sister" é sublinhado pelo próprio Victor: "Elizabeth was of a calmer and more concentrated disposition; but, with all my ardour, I was capable of a more intense application and was more deeply smitten with the thirst for knowledge." (p. 35). Elizabeth é descrita como detentora de um auto-controle que não está ao alcance de Frankenstein. Quando Victor cai num estado febril após dar vida à criatura, Elizabeth não abandona o lar para ir ao seu encontro. É Henry Clerval que se desloca até Victor e que transmite a este a preocupação da família Frankenstein. Já Safie não aguarda passivamente por notícias de Felix. Para rever esta personagem, ela viaja pela Europa. Ao escolher este como seu companheiro, Safie age contra os costumes do seu país. Ela terá recebido uma educação diferente por parte da sua mãe: "She instructed her daughter in the tenets of her religion and taught her to aspire to higher powers of intellect and an independence of spirit forbidden to the female followers of Muhammad." (p.119). Ela é uma personagem subversiva, que contrasta com Elizabeth, Margaret e Justine. Esta última é condenada à morte por um crime executado pela Criatura. Para fazer face ao sofrimento apoia-se no seu fervor religioso e acata serenamente os desígnios de Deus. Por seu turno, Frankenstein sabe quem é o verdadeiro culpado, mas nada faz para salvar Justine.

Justine foi rejeitada pela sua mãe após o patriarca da família Moritz ter falecido. Ao assistir à forma como Justine era tratada pela própria mãe, Caroline resgatou-a para junto de si e da família Frankenstein. Eis a forma como terá sido recebida: "Justine, thus received in our family, learned the duties of a servant, a condition which, in our fortunate country, does not include the idea of ignorance and a sacrifice of the dignity of a human being." (p. 63).

No romance de Mary Shelley, as mulheres não são oriundas da família Frankenstein. Elas são todas subtraídas a cenários de miséria e infelicidade, uma tradição que terá começado com a matriarca Caroline Beaufort, a qual foi salva da pobreza por Alphonse Frankenstein. Sendo assim, todas elas revelam para com a família Frankenstein uma profunda gratidão, tornando-se deliberadamente subservientes e respeitando diligentemente as tarefas em si delegadas. Elizabeth está prometida a Frankenstein e a sua função é zelar pelo bem-estar de todos e iluminar a casa com a sua presença. Justine terá a função de orientar tarefas domésticas, mas também de colocar o seu bem-estar em último lugar: "...if you

were in an ill humour, one glance from Justine could dissipate it,...". Assim que estas personagens abandonam o espaço do lar, ficam perigosamente expostas aos males do mundo: Justine é incriminada por um crime hediondo e Elizabeth morre nas mãos do arqui-inimigo de Frankenstein.

Nenhuma destas mulheres inseridas na família de Victor recebe o nome Frankenstein. Todas elas mantêm o nome das famílias originais (Beaufort, Lavenza, Moritz). Metaforicamente, a relação com o seu passado não é cortada. A miséria que esteve presente no início da sua existência parece regressar, recaindo tragicamente sobre as suas vidas.

Margaret é a destinatária das cartas de Walton. Ela é a leitora que recebe as informações em discurso directo. Pelo discurso de Walton, é possível entrever que a mesma se encontra em sobressalto devido à partida do seu irmão. Walton inaugura as suas missivas com a seguinte frase: "You will rejoice to hear that no disaster has accompanied the commencement of an enterprise which you have regarded with such evil forebodings."(p.13). Esta afirmação indicia que também Margaret sofre em silêncio com as investidas de Walton no mundo exterior. Desde que não tente interferir com o plano do exterior, a integridade de Margaret está salvaguardada.

Ellen Moers, no artigo "Female Gothic",⁶ afirma que a "workshop of filthy creation" de Mary Shelley reside no seu diário. Foi aí que ela recolheu as partes que iriam completar a sua criatura: "It is in her journal and her letters that Mary Shelley reveals the workshop of filthy creation, where she pieced together the materials for a new species of Romantic mythology." (Moers, 1992: 83). Levine coloca igualmente a tónica na vida pessoal de Mary Shelley como fonte de inspiração:

The dreams emerge from the complex experiences that placed the young Mary Shelley, both personally and intellectually, at a point of crisis in our modern culture, where idealism, faith in human perfectibility, and revolutionary energy were counterbalanced by the moral egotism of her radical father, the potential infidelity of her ideal husband, the cynical diabolism of Byron, the felt reality of her own pregnancy, and a great deal more. (Levine, 1992: 4)

Segundo Moers, Mary Shelley seria uma mãe devota, mas fortemente concentrada nas suas leituras. A morte prematura dos seus filhos e a acentuada actividade intelectual de Mary Shelley formam um paralelo com o procedimento de Victor Frankenstein. Quando esta personagem concentra todas as suas forças na pesquisa científica em busca do segredo da vida, a destruição é activada.

Em 1797 nasce Mary Godwin. Contudo, o seu nascimento é seguido pela morte de Mary Wolstonecraft. Seguem-se tempos tenebrosos. A família Godwin

⁶ Este artigo surge incluído na colectânea de artigos reunidos por George Levine e U.C. Knoepfelmacher, eds., *The Endurance of Frankenstein: Essays on Mary Shelley's Novel*, Los Angeles: University of California Press, 1982.

está endividada e Fanny Imlay, sendo a filha mais velha, cresce tentando gerir a economia doméstica. Entretanto, William Godwin conhece Janet Clairmont e os seus dois filhos (William e Claire Clairmont). William casa uma segunda vez. O ambiente familiar torna-se incomportável, pois Mary e Fanny não aceitam a presença de Janet.

Percy Bysshe Shelley conhece William Goldwin e começa a frequentar a sua casa e a apoiar financeiramente o seu trabalho. Shelley era então casado com Harriet. Shelley e Mary Godwin tornam-se amigos, estabelecendo uma relação próxima por meio da literatura.

A relação entre Mary Godwin e a sua madrasta deteriora-se. Em 1816 Claire, Percy Shelley e Mary abandonam a casa dos Godwin deixando Fanny Imlay sujeita a um ambiente familiar hostil. Assim que o público toma conhecimento deste episódio, Godwin é entregue à crítica viperina. Na sequência do terror jacobino e da guerra entre França e Inglaterra, Godwin, um acérrimo defensor dos ideais da Revolução Francesa, havia sido considerado como um traidor em solo inglês.

Em 1815 Mary Shelley tem uma menina que morre um mês depois. Em 1816, Mary Shelley começa a escrever a sua obra na Villa Diodati. No mesmo ano, Harriet põem fim à sua vida e Mary Godwin torna-se em Mary Shelley. Enquanto isso, Fanny permanece mergulhada numa depressão profunda, acabando por pedir ajuda à sua irmã. Ela pretendia juntar-se ao grupo e abandonar a casa dos Godwin. Tal não acontece. Em 1816 Imlay põe termo à sua vida deixando a seguinte mensagem:

I have long determined that the best thing I could do was to put an end to the existence of a being whose birth was unfortunate, and whose life has only been a series of pain to those persons who have hurt their health in endeavouring to promote her welfare. Perhaps to hear of my death will give you pain, but you will soon have the blessing of forgetting that such a creature ever existed ... (Florescu, 1996: 124)

O teor da sua mensagem faz lembrar a situação de abandono da Criatura de Mary Shelley. Depois de pedir a Frankenstein para este criar uma companheira, a Criatura promete desaparecer e libertar o mundo da sua presença: "... I shall become a thing of whose existence everyone will be ignorant." (p. 142) tecendo um paralelo com o discurso de Fanny Imlay: "you will soon have the blessing of forgetting that such a creature ever existed ...".

No final de *Frankenstein*, a Criatura compromete-se a auto-imolar-se, desenhando para si o mesmo destino de Fanny. Um dos livros lidos pela Criatura foi o romance epistolar *Die Leidung des jungen Werther* ou *The Sorrows of Young Werther* (1774). Trata-se de um romance que aborda de forma frontal o tema do suicídio. Neste romance, é feita a descrição do suicídio de Werther, o qual surge precedido por uma sublimação desse acto.

"Human nature," I continued, "has its limits. It is able to endure a certain degree of joy, sorrow, and pain, but becomes annihilated as soon

as this measure is exceeded. The question, therefore, is, not whether a man is strong or weak, but whether he is able to endure the measure of his sufferings. The suffering may be moral or physical; and in my opinion it is just as absurd to call a man a coward who destroys himself, as to call a man a coward who dies of a malignant fever." (Goethe, 1989: 62)

As paixões do jovem Werther foram confessadas a inúmeros leitores. Este romance, dirigido aos leitores sob a forma de carta, veio a atingir as proporções de uma "Werther-Fieber". Muitos jovens adoptaram a forma de vestir de Werther, outros tantos terão levado a imitação de Werther mais longe, pondo um fim à sua própria vida. Em *Die Leidung des jungen Werther*, Goethe escreve sobre a inevitabilidade de subverter a morte, bem como a inutilidade em conter vida:

It is as if a curtain had been drawn from before my eyes, and, instead of prospects of eternal life, the abyss of an ever open grave yawned before me. (...) There is not a moment but preys upon you,—and upon all around you, not a moment in which you do not yourself become a destroyer. The most innocent walk deprives of life thousands of poor insects: one step destroys the fabric of the industrious ant, and converts a little world into chaos. (...) My heart is wasted by the thought of that destructive power which lies concealed in every part of universal nature. Nature has formed nothing that does not consume itself, and every object near it: so that, surrounded by earth and air, and all the active powers, I wander on my way with aching heart; and the universe is to me a fearful monster, for ever devouring its own offspring. (Goethe, 1989: 66)

O universo é para a personagem de Goethe um monstro temível que colhe vidas para manter o seu equilíbrio. Sendo assim, Werther reclama para si o direito de optar entre a vida e a morte. A única forma de liquidar a besta que o persegue e manietta é acabar com a sua própria existência. Para isso, terá que usurpar um poder reservado a Deus: o de escolher o momento da sua morte.

O tema do suicídio irá acompanhar o caminho de Mary Shelley. Harriet, Lord Byron, Polidori e Percy B. Shelley terão morrido nestas condições. Radu Florescu afirma no seu livro que no dia em que Shelley morreu, Lord Byron apercebeu-se que o barco iria chocar com umas rochas provocando o seu naufrágio. O poeta reagiu de imediato para salvar a sua vida e a de Shelley. No entanto, algo de sinistro aconteceu:

Byron took of his coat and Shelly did likewise, though not knowing how to swim the latter simply sat at the bottom of the boat, folding his arms and waiting for the inevitable. Byron thought he could save Shelley, but the latter had no notion of being saved ... (Florescu, 1996: 157)

A morte segue o rasto da autora até às páginas do seu livro. Em 1817, Mary Shelley está novamente grávida. Em 1818, o ano em que o seu livro é publicado,

Mary Shelley lida com a morte da sua segunda filha. Em 1819, William acaba por falecer em Roma. No mesmo ano, Mary tem outro filho, a quem dá o nome de Percy Florence (1819-1889), cidade onde nasceu. Percy recebe o nome do seu pai apenas em 1826, quando o filho de Harriet e Percy morre. Quer na sua biografia quer no romance de Mary Shelley, a vida e a morte surgem enleadas:

Pregnant at the age of sixteen, and almost constantly pregnant throughout the following five years; yet not a secure mother, for she lost most of her babies soon after they were born; and not a lawful mother, for she was not married – not at least when, at the age of eighteen, Mary Godwin began to write Frankenstein. So are monsters born. (Moers, 1992: 79)

Mary Shelley parece transferir o seu desejo de apartar vida e morte para a personagem de Victor Frankenstein, o qual afirma a dado momento: “Life and death appeared to me ideal bounds, which I should first break through, and pour a torrent of light into our dark world.” (p.51)

Moers afirma que Mary Shelley sofreria de um trauma pós-parto. A autora teve que lidar com a morte de três dos seus filhos, pelo que a cada notícia de gravidez deveria suceder-se um período de angústia e ansiedade. Estes sentimentos estão reflectidos na personagem de Victor Frankenstein. Este cientista encontra-se em permanente estado de alerta e tomado por uma ansiedade extrema, um sentimento que antecede o momento de reprodução da criatura e se prolonga por toda a obra.

Mary Shelley não era casada com Percy e tinha apenas dezasseis anos quando tem o seu primeiro filho com este. Os dois terão fugido enquanto Percy era ainda casado com Harriet, a qual também estava grávida quando foi abandonada. Estes factos não são meros pormenores triviais da vida de Mary Shelley. Eles apontam para uma maternidade atribulada que convive com a necessidade de fuga e, provavelmente, com um profundo sentimento de culpa. No romance, Frankenstein teme o encontro com a sua criatura e esquiva-se a qualquer contacto social. Ele tem a consciência de que terá feito algo monstruoso, algo que não será objecto de aceitação por parte dos seus congéneres.

1.1.2. Alguma Afinidade

Como já foi anteriormente referido, Ellen Moers considera que a originalidade e a persistência do mito de Frankenstein residem no facto de a autora ter baseado a sua obra na sua própria vida.

The versatility of Mary Shelley's myth is due to the brilliance of her mind and the range of her learning, as well as to the influence of the circle in which she moved as a young writer. But Frankenstein was most original in its dramatization of dangerous oppositions through the struggle of a creator with monstrous creation. The sources of this Gothic conception, which still has power to "curdle the blood, and quicken the beatings of the heart," were surely the anxieties of a woman who, as daughter, mistress, and mother, was a bearer of death. (Moers, 1992: 86)

No entanto, existem um conjunto de mitos com os quais Mary Shelley parece ter partilhado o seu acto de criação. No seu romance, existem várias pistas que indiciam a afinidade da Criatura de Frankenstein com a figura do *homunculus*. Este seria um ser humano em miniatura produzido numa retorta por um alquimista. Paracelso e Johanned Konrad Dippel são dois nomes frequentemente associados com experiências deste género. O primeiro deles chega a ser referido por Victor Frankenstein como um dos alquimistas cujo trabalho consultou quando tinha apenas 15 anos. Quanto a Dippel, embora não exista referência ao seu nome em *Frankenstein*, este alquimista nasceu num castelo perto de Darmstadt (Alemanha). O nome desse castelo era "Frankenstein" e terá sido palco das suas experiências científicas com cadáveres.

A associação entre um castelo descrito como assombrado e o nome do romance de Mary Shelley é tentadora. Porém, a história de vida de Dippel está pejada de incongruências e omissões. A sua biografia acabou por ser confundida com o folclore da região de Darmstadt, pelo que será impossível obter qualquer garantia de que Mary Shelley sabia da existência deste alquimista e das suas experiências. Porém, o crítico Radu Florescu afirma ser altamente provável que Mary Shelley se tenha cruzado com algumas das lendas associadas a este alquimista. Uma delas refere que Dippel estaria em busca da pedra filosofal e que conseguia fabricar ouro. Um alquimista nunca deveria usar esse ouro para fins materiais, mas perante as dificuldades económicas e a obsessão com a compra do castelo Frankenstein, o qual havia sido perdido pela sua família, ele acabaria por usar esse metal para resolver os seus problemas financeiros. Como punição, o jarro onde mantinha o fruto da sua pesquisa de três anos em busca da pedra filosofal, partiu-se. Isto fez com que Dippel mudasse a direcção das suas experiências e iniciasse uma nova empreitada: a do elixir que curaria várias enfermidades. Foi a partir do fracasso desta última pesquisa que Dippel viria a criar inusitadamente o Prussian Blue.

Após este último intento de chegar onde nenhum alquimista havia chegado, Dippel começou a revelar interesse por anatomia e pelo segredo da vida. Florescu refere que o mesmo havia desenvolvido experiências de vivisseção de animais. Este alquimista acreditava que era possível reanimar um corpo inerte, pelo que terá trabalhado em “rituais mágicos” para viabilizar a sua teoria. O misticismo acabaria por infiltrar-se no trabalho de Dippel. Em 1733 Dippel declarava ter descoberto uma fórmula que haveria de prolongar a sua vida até ao ano de 1801. Em 1734 Dippel falecia em condições desconhecidas.

O isolamento e os sucessivos fracassos das suas pesquisas, bem como os rumores de experiências escabrosas fizeram com que o seu rasto fosse apagado e a sua imagem se tornasse num mito. Porém, o castelo de Frankenstein veio a sobreviver ao esquecimento e tornou-se num ponto de paragem obrigatório para aqueles que desejavam reviver os cenários descritos e ilustrados pelos poetas e pintores do Romantismo. A sua popularidade crescente fez com que fossem iniciadas obras de restauro para melhor receber os que visitavam aquele local. Entre os visitantes deste castelo esteve Goethe. A fama deste edifício havia sido propagada, o que leva Florescu a acreditar que seria inevitável o encontro de Mary Shelley com este castelo.

Considering the bizarre history of Castle Frankenstein, as well as the international reputation of some of its inhabitants during the eighteenth and early nineteenth centuries, it seems unlikely that the parallels between the castle, Dippel, and Mary Shelley’s novel are mere coincidence. We have already mentioned the more-than-coincidental parallels between the life of Konrad Dippel and the main character of Mary’s novel, Victor Frankenstein. Both were exceptional minds, far ahead of their times, little understood by their superiors and peers; both scientific “Hamlets” were condemned to wander from country to country, even to suffer imprisonment because of their work. Both firmly believed in the ability of man to conquer death, and to create life by artificial means, and both worked in secrecy. (Florescu, 1996: 92)

O Golem, uma figura associada à tradição judaica, parece ser outra das criaturas que partilha graus de parentesco com a Criatura de Mary Shelley. A referência a este homúnculo é feita nas páginas da bíblia, mais propriamente no Salmo 139:16 “your eyes saw my unformed body”. Aqui, a palavra golem (*golem*) referia-se a uma forma primitiva de algo ou a um “unformed body”, neste caso à forma incompleta de Adão. Na verdade, o Golem era uma criatura de barro em miniatura. A referência a esta matéria-prima surge igualmente na Bíblia⁷: “... the LORD God formed the man from the *dust* of the ground and breathed into his nostrils the breath of life, and the man became a living being.” (Genesis 2: 7). Contudo, a palavra “clay” aparece uma única vez associada ao acto de criação:

⁷ Foi consultada a edição electrónica da Bíblia (New International Version) em http://www.biblegateway.com/passage/?book_id=22&chapter=33&verse=6&version=31&context=verse (Consulta: 9 de Agosto de 2009).

"Your hands shaped me and made me. /Will you now turn and destroy me? / Remember that you molded me like clay. / Will you now turn me to dust again?" (Job 10: 8-10).

Em *Paradise Lost*⁸ (1667), uma das obras mais influentes na narrativa de *Frankenstein*, existem duas referências ao barro como matéria-prima essencial para a formação de um ser. Uma surge quando *Satan* participa a sua inveja em relação à figura perfeita de Adão: "Provokes my envy, this new favourite/ Of Heaven, this man of clay, son of despite,/ Whom, us the more to spite, his Maker raised/ From dust: Spite then with spite is best repaid" (Book IX: 175). Quando Adão é expulso do paraíso, dirige-se a Deus da seguinte forma: "Did I request thee, Maker, from my clay/ To mould me Man? Did I solicit thee/ From darkness to promote me, or here place/ In this delicious garden?" (Book X: 743)

Em *Frankenstein*, o cientista fala sobre a violência da sua experiência. Também ele se refere à criatura como algo inanimado feito de barro: "Who shall conceive the horrors of my secret toil as I dabbled among the unhallowed damps of the grave or tortured the living animal to animate the *lifeless clay*?" (p.52)

O mito do Golem narra que era possível dar vida a este ser, mas este seria sempre um ser incompleto e inacabado ("golem" - *unformed*). Só Deus poderia atingir essa perfeição. Este mito lembra a dignidade e altruísmo com que Frankenstein terá começado o seu trabalho, pensando no futuro da sua espécie. Porém, quando a criatura está finalizada, a sua monstruosidade denota a morbidez da experiência de Frankenstein. Frankenstein faz germinar uma figura à sua imagem. No entanto, esta surge com uma aparência repulsiva. O resultado do trabalho de Frankenstein é perverso e revela o lado obscuro da sua própria personalidade e da natureza da sua experiência.

A lenda original conta que um rabino de Praga, Judah Loew, criou um golem no séc. XVI para defender o gueto de Josefov contra ataques anti-semitas. No entanto, o Golem acabou por crescer e tornar-se uma ameaça. Certo dia escapou do sótão onde era mantido e colheu indiscriminadamente a vida de várias pessoas. Foi prometido ao rabino que, após destruir o Golem, a opressão do seu povo teria um fim. Perante esta oferta, Judah Loew destruiu a sua criatura. O desfecho da lenda lembra os crimes perpetrados pela Criatura de Frankenstein após ter escapado do laboratório. Mas há uma diferença fundamental entre a história de vida destas duas criaturas. A Criatura de Frankenstein é um ser sensível, talvez mais humano que o seu criador. Ela reflecte sobre a sua origem e existência, repetindo questões inerentes à condição humana: "What did this mean? Who was I? What was I? Whence did I come? What was my destination? These questions continually recurred, but I was unable to solve them." (p.124). Após perceber que a sua aparência o impede de conseguir um lugar na sociedade, ela enceta um rol de crimes hediondos. A mortandade de que é autor é premeditada e surge como resposta a uma sociedade intolerante. A destruição semeada pela Criatura não é

⁸ Foi consultada a edição das obras de John Milton reunidas por John Carey e Alastair Fowler, eds., *The Poems of John Milton*, London: Longman, Green and Co Ltd, 1968.

um impulso irracional. Faz parte da sua vendetta pessoal contra Frankenstein e contra o género humano. Na presente passagem, a Criatura dirige-se ao criador para que ele atente nas injustiças de que foi vítima. Ao mesmo tempo, parece falar para o leitor apelando à sua compreensão.

Was there no injustice in this? Am I to be thought the only criminal, when all humankind sinned against me? Why do you not hate Felix, who drove his friend from his door with contumely? Why do you not execrate the rustic who sought to destroy the saviour of his child? Nay, these are virtuous and immaculate beings! I, the miserable and the abandoned, am an abortion, to be spurned at, and kicked, and trampled on. Even now my blood boils at the recollection of this injustice. (Shelley, 1831: 213)

Para dar vida a um Golem deveria ser escrito na sua testa a palavra “emet” (“verdade” em hebraico). Quando se queria pôr fim à sua existência, apagava-se a primeira letra desta palavra, ficando registada a palavra “met”, o que significa “morto” em hebraico. Existia ainda um segundo processo de conferir vida a este ser: através de um pergaminho ou pedaço de barro que era colocado debaixo da sua língua. Neste objecto era escrito um dos nomes atribuídos a Deus (*Adonai*, por exemplo). Para pôr termo à vida de um Golem, era-lhe retirada essa palavra da boca. Mary Shelley ofereceu à Criatura de Frankenstein o dom da retórica e é através desta que a Criatura consegue comunicar com o seu criador. Foi igualmente através da palavra que a Criatura começou a entender o mundo. Mary Shelley terá colocado nas suas mãos os seguintes livros: *Lives* de Plutarco (c. AD 46 – 120), *The Sorrows of Young Werther* ou *Die Leiden des Jungen Werther* (1774) de Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832) e *Paradise Lost* (1667) de John Milton (1608-1674). A Criatura revela uma inteligência e um poder de observação superiores ao comum dos seres humanos. Ela aprende a ler e a escrever ao observar Safie que por sua vez está a ser ensinada por Felix. Cedo ultrapassa a recém-chegada na aprendizagem e revela o seu gosto pela “science of letters”, área onde assume ter conseguido grandes progressos: “..., I may boast that I improved more rapidly than the Arabian.” (p.114)

Ao permitir que a Criatura fale sobre os livros que terão formado o seu carácter, Mary Shelley enaltece a intertextualidade da própria obra. A criatura desenvolveu o seu intelecto através das obras citadas. Como obra e criatura são inseparáveis, Mary Shelley parece dar voz à mesma máxima que Shelley Jackson cultiva no seu texto. “We are all collages”, diz-nos Jackson no seu artigo “Stitch Bitch”. Em *Patchwork Girl*, surgem inúmeras obras por entre os bits. As palavras de Shakespeare, Frank Baum, Donna Haraway, Mary Shelley ou Kafka encontram na menina feita de retalhos uma nova casa.

Em *O Golem* (1915), Gustav Meyrink (1868-1932) faz uma adaptação daquele mito, assimilando-o num romance psicológico onde o conflito interior é comparado à estranheza provocada pelo Golem. “Só se pode odiar profundamente uma coisa

que faça parte integrante de nós próprios”, diz-nos Meyrink. Nesta obra, o leitor não chega a perceber se a personagem principal está a sucumbir gradualmente à loucura ou se está a transformar-se no próprio Golem.

Nas páginas deste mesmo romance é contado como o Golem nasceu: “A origem da história remonta ao séc. XVII, diz-se. Um rabino dessa época teria criado um homem, a partir das fórmulas hoje perdidas da Kabala, para lhe servir de criado, tocar os sinos da sinagoga e fazer só trabalhos pesados.” (Meyrink, 1915: 49). Tanto na lenda original como na narrativa de Meyrink, o Golem era despojado de alma e inteligência e apenas seria capaz de cumprir tarefas repetitivas sem recreação própria.

Mas não era um homem verdadeiro, e só uma vida vegetativa, semi-inconsciente, o animava. Tinha mesmo que ser renovada todos os dias, por intermédio de um pergaminho mágico que o rabino lhe colocava por detrás dos dentes e que atraía as forças siderais livres do Universo. (Meyrink, 1915: 50)

O mesmo não acontece com a Criatura de Frankenstein. Esta é um ser autónomo que deseja ser aceite pela humanidade e que deseja ser recebido no seu seio. Tal como a lenda original, a história do Golem acaba em tragédia. Um dia ele escapa e instala o terror nas ruas de Praga. Isto aconteceu porque o seu criador negligenciou as suas funções e esqueceu o pergaminho dentro da boca do Golem. O Golem, uma figura sem autonomia ou livre-arbítrio, surge como uma força letal:

E quando uma tarde, antes da oração, o rabino se esqueceu de retirar o pergaminho da boca do Golem, este teve um ataque de loucura furiosa e desatou a correr pelas ruas, massacrando tudo o que aparecia à frente.

Até que o rabino se atirou a ele e lhe conseguiu retirar o pergaminho da boca, destruindo-o. A criatura caiu sem vida. Só ficou a sua figura, em barro, que ainda hoje se pode ver na velha sinagoga. (Meyrink, 1915: 51)

Nesta lenda, o Golem permanece como um ser inanimado e dependente de um amo. A sua criação foi executada como um acto de magia e o pergaminho com o nome de Deus colocado na sua boca oferece apenas a ilusão de vida. Quando colocada em liberdade esta criatura espelha a sua existência insana e semeia a morte por onde passa. Ela não tem qualquer contacto com a comunidade a não ser aquele de servir. Por isso mesmo, não consegue comunicar e não desenvolveu qualquer sentido de compaixão ou empatia para com os humanos. Depois do massacre perpetrado por esta criatura, ela ficou para sempre marcada no imaginário da comunidade como algo de demoníaco ou como um sinal de que *something is rotten*. Ela é um mito que a cada passo é reanimado pela memória colectiva e que representa os seus maiores temores. Em *Patchwork Girl*, também existe um medo que é despertado pela personalidade intransigente da protagonista: identidade reunida sob o Pronome Pessoal “I” é afinal uma quimera.

O Golem simbolizava igualmente a mente de um povo subjugado e escravizado, cuja miséria o mantinha na passividade. Tal como será possível constatar mais à frente nesta dissertação, esta partilha com a criatura comportamentos de índole revolucionária. É como uma figura fantasmagórica que sai à rua de noite e deixa as suas marcas para serem interpretadas pelos mortais à luz do dia. Ele é sobretudo a “fall of a leaf”, cujo barulho perturbava Frankenstein enquanto desenvolvia clandestinamente o seu trabalho.

Em *Frankenstein*, a acção da Criatura reflecte os procedimentos do seu criador. A rebeldia face aos desígnios divinos não se verifica na atitude do golem. Este foi criado por um rabino e, segundo a lenda, um rabino poderia criar esta figura sem necessitar do consentimento da população. Isto significa que o processo de criar um ser vivo não era visto como um acto condenável aos olhos da religião e da sociedade. Para além disso, este processo era limitado pela consciência de que o golem nunca poderia atingir a perfeição do ser humano. O Golem era uma forma primitiva de vida e era incapaz de raciocínio.

Na lenda do Golem, a perfeição estava apenas ao alcance de Deus e estava para sempre incorporada na forma humana. No entanto, em *Frankenstein*, Victor pretende criar uma raça de seres humanos autónomos e perfeitos, que reconhecessem e admirassem o seu criador. Frankenstein não pretendia que estes se tornassem em escravos para executar tarefas pesadas ou para proteger a população. Ele queria ser reconhecido por um feito sem paralelo. Para isso teria que oferecer autonomia à sua criatura e criá-la sob o signo da perfeição.

When I found so astonishing a power placed within my hands, I hesitated a long time concerning the manner in which I should employ it. Although I possessed the capacity of bestowing animation, yet to prepare a frame for the reception of it, with all its intricacies of fibres, muscles, and veins, still remained a work of inconceivable difficulty and labour. I doubted at first whether I should attempt the creation of a being like myself, or one of simpler organization; but my imagination was too much exalted by my first success to permit me to doubt of my ability to give life to an animal as complex and wonderful as man. (Shelley, 1831: 51)

Depois de ter descoberto o segredo da vida, Frankenstein decide construir um ser humano. Embora admita que os materiais que possuía “hardly appeared adequate to so arduous an undertaking”, Frankenstein diz ter escolhido “his features as beautiful” para garantir o sucesso da sua experiência (p.51).

Porém, algo acontece entre esta expectativa e a finalização da obra. Frankenstein consegue criar um ser vivo, contudo não reconhece nele as feições humanas. Durante a experiência terá decidido criar um ser de estatura “gigante”. Nesse momento, as implicações da escolha de Frankenstein começaram a fazer-se sentir:

As the minuteness of the parts formed a great hindrance to my speed, I resolved, contrary to my first intention, to make the being of a gigantic stature, that is to say, about eight feet in height, and proportionably large. After having formed this determination and having spent some months in successfully collecting and arranging my materials, I began. (Shelley, 1831: 51)

A determinada altura a perfeição deixou de ser o tema central. A obsessão em adquirir uma escala de reconhecimento acrescida e a escolha de uma forma pouco ortodoxa de recolha de materiais fez com que Frankenstein negligenciasse a qualidade do seu trabalho e desenvolvesse uma aversão em relação ao mesmo. Até esse momento, Frankenstein parecia estar a desenvolver um aperfeiçoamento da obra de Deus. No seu discurso a criatura adverte o criador: “Remember, thou hast made me more powerful than thyself; my height is superior to thine, my joints more supple.” (p.95). Ela desenvolveu as suas capacidades cognitivas independentemente de alguma influência maternal ou paternal; a sua força é superior à humana e, por último, ela sobrevive ao seu criador. Talvez seja até imortal. Esta é uma das questões que ficam em suspenso no romance de Mary Shelley. Estes factos suscitam um corte radical com o mito do Golem, providenciando à narrativa de Mary Shelley um caminho alternativo. A Criatura não é uma marioneta induzida à acção por parte de Frankenstein. Ao longo do texto ela assume uma autonomia que não foi prevista pelo próprio criador.

A relação entre Criador e Criatura remete para a história do ser humano e a sua relação com Deus. No início da sua existência, a Criatura é rejeitada e abandonada pelo seu Deus. Mais tarde, quando o sofrimento se abate sobre si e esta recorre à ajuda de Frankenstein, este recusa esbater a sua dor. Da mesma forma, o ser humano prossegue o seu caminho com a presença latente de uma entidade divina. O desaparecimento do criador no final do romance parece corroborar a teoria que o ser humano terá que prosseguir o seu caminho sem a omnipresença do seu Deus.

Assim como Mary Shelley havia indiciado no subtítulo do seu livro, a experiência sobre-humana de Frankenstein acabou por deitar por terra os seus esforços, tornando-o num Prometeu moderno. Sendo este o subtítulo da obra de Mary Shelley, é o dilema sugerido pela lenda de *Prometeu* que dominará toda a narrativa.

Prometeu é uma personagem da mitologia grega, o titã responsável pela criação do ser humano, que um dia tentou roubar o fogo aos Deuses e entregá-lo aos humanos. Existem várias versões da lenda mas a versão mais difundida conta que, como castigo, Zeus terá ordenado a Hefesto para acorrentar Prometeu ao monte Cáucaso, onde todos os dias uma águia viria alimentar-se do seu fígado. Prometeu era imortal e o seu fígado regenerava-se após cada visita da águia. O castigo havia de durar 30.000 anos até que Hércules veio em seu auxílio. Como a sua libertação compreendia a sua substituição por um imortal, o centauro Quíron foi acorrentado ao monte Cáucaso em seu lugar e Prometeu foi libertado e

agraciado pelos humanos. Outra versão da lenda refere que Prometeu estava incumbido da tarefa de criar o ser humano juntamente com Atlas. Este foi o último animal a ser criado e os recursos para criar o mundo já haviam sido esgotados. Ao olhar para o ser humano, Prometeu reparou que este tinha um aspecto frágil porque não usufruía de garras ou de presas para se defender. Eis então que Prometeu decidiu roubar o fogo aos deuses e oferecê-lo ao ser humano, para que este pudesse reinar entre os animais. Esta decisão custou-lhe a liberdade, agrilhoando para sempre ao rochedo no Cáucaso.

O fogo era um recurso valioso, apenas reservado aos deuses. Este elemento representa o conhecimento e a referência a este mito denota que Frankenstein terá desafiado a ordem divina para arrebatá-lo. O castigo subsequente foi a sua desumanização: “I was a shattered wreck—the shadow of a human being. My strength was gone. I was a mere skeleton, and fever night and day preyed upon my wasted frame.” (p.177). Este processo degenerativo foi despoletado quando Frankenstein iniciou a sua experiência: “Every night I was oppressed by a slow fever, and I became nervous to a most painful degree; the fall of a leaf startled me, and I shunned my fellow creatures as if I had been guilty of a crime.”(p. 54).

Tal como Deus, Frankenstein pretende criar uma criatura à sua imagem. Como se encontra no processo de perder a sua humanidade, a criatura surge como algo sórdido e “almost too horrible for human eyes” (p. 95). Enquanto Prometeu foi libertado e agraciado pela humanidade, Frankenstein estava condenado ao desaparecimento da sua família e ao culminar da sua existência numa luta insana para destruir a prova da sua infracção. Ao contrário de Prometeu, o conhecimento que Frankenstein usurpou aos deuses não chegou a ser oferecido à humanidade. Em vez disso, Frankenstein incorre num gradual afastamento em relação aos seus congéneres (“Company was irksome to me; (...) I saw an insurmountable barrier placed between me and my fellow men...” p.153) e lança sobre eles uma criatura que poderá representar o fim da humanidade.

A sociedade deseja colocar o ser humano a pensar por si próprio e libertá-lo das amarras do dogmatismo através da ciência. No entanto, a ilusão de liberdade trazida pelo conhecimento traz alguns dissabores. “Sapere aude!”, clama Immanuel Kant em “Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung?” (1784). Ironicamente, a audácia exigida pela busca do conhecimento nem sempre é aplicada da forma mais sensata. A criatura irá lamentar a aquisição de conhecimento. Este serviu apenas para quebrar a sua inocência e lançá-lo numa reflexão opressiva sobre si e o mundo. A sua evolução ao nível intelectual lançou-o numa luta pelo seu lugar na sociedade: “Of what a strange nature is knowledge! It clings to the mind when it has once seized on it like a lichen on the rock (...). Increase of knowledge only discovered to me more clearly what a wretched outcast I was.”. (p.126)

Doktor Faust será outro dos mitos que conserva uma laço familiar com Frankenstein. Faust era um alquimista que vendeu a sua alma ao Diabo em troca de conhecimento. A lenda de Dr. Faust remonta ao séc. XVI e é baseada na história

de um mágico obscuro que terá vivido entre 1480 e 1540.⁹ Em 1587 a sua história foi escrita por um autor anónimo sob a forma de crónica (*History of Dr. Johann Faust, the Notorious Magician and Nigromancer*). Com uma intenção moralista, esta crónica transmite um aviso contra os efeitos adversos da ambição, tomando como exemplo a desgraça de Adão e de Lúcifer após se rebelarem contra Deus. Este documento veio a ser largamente difundido e traduzido para várias línguas. Uma das traduções chegou às mãos do escritor Christopher Marlowe (1564-1593), fornecendo-lhe a base para criar *Tragical History of Dr. Faustus* (1592). Na estrofe final desta obra, o coro revela a infâmia de Fausto e reprova a sua audácia em almejar a algo que apenas está ao alcance de Deus.

Faustus is gone: regard his hellish fall,
Whose fiendful fortune may exhort the wise,
Only to wonder at unlawful things,
Whose deepness doth entice such forward wits
To practice more than heavenly power permits. (Marlowe, 2005:113)¹⁰

Em *Frankenstein*, o leitor encontra uma ligação com esta lenda através do tema da ambição. O protagonista anseia por um conhecimento superior ao dos mortais e a impossibilidade de satisfazer este desejo provoca a derrocada de Frankenstein. É a partir da destruição desta personagem que Mary Shelley cria a sua narrativa. No entanto, a frequente alusão a esta lenda como uma das inspirações de Mary Shelley fica comprometida pelo facto de Frankenstein não estar a lutar contra a potestade divina, mas contra as suas próprias paixões.

No livro *In Frankenstein's Shadow: Myth, Monstrosity and Nineteenth Century Writing* (2001), Chris Baldick afirma que em *Frankenstein* impera a tendência romântica para a subversão, o que Baldick chama de “sympathy for the Devil.” Tanto a criatura como Frankenstein são conotados com a imagem do Diabo, mas não existe referência a um Deus soberano que exerça o seu pesado castigo sobre estas personagens. Também não existe um pacto com o Diabo para arrebatá-lo o que pertence a Deus. A própria inclusão do mito de Prometeu implica uma concepção politeísta da religião, excluindo a figura cristã de Deus das linhas desta obra. Sendo assim, a obra liberta-se dos mitos acima descritos, trilhando um caminho próprio e construindo uma versão secularizada da sociedade contemporânea a Mary Shelley.

Em *Frankenstein* são vários os mitos que se encontram para conferir vida à criatura. Esta é uma manta de retalhos completada pela vida pessoal de Mary Shelley e tocada pelas palavras de Goethe, Milton, Wollstonecraft, Plutarco, Godwin e Shelley. *Frankenstein* viria a tornar-se ele próprio num mito. Na secção seguinte deste trabalho será discutido como surgiu o mito de *Frankenstein* e de que forma o seu eco se faz sentir em *Patchwork Girl*.

⁹ A presente informação foi extraída da nota introdutória à edição *Faust: A Tragedy in Two Parts with the Urfaust* (Wordsworth Classics of World Literature, 2007) da obra de Johann Wolfgang von Goethe.

¹⁰ Christopher Marlowe, *Doctor Faustus*, New York: Routledge, 2005.

1.1.3 “I longed to join them but dared not”

Ao conferir a *Frankenstein* a personalidade do mito numa era de mecanização e de cepticismo, apresentando-o a uma sociedade ferida pelos efeitos perversos da Revolução Francesa (nomeadamente do Terror Jacobino) e munida de um liberalismo económico e social fortemente individualista, Mary Shelley parece querer resgatar algo que ficou esquecido no passado. Para Baldick o mito é comum às culturas pré-literárias e representa uma alma colectiva, cujos elementos estão ligados por crenças e hábitos específicos dessa cultura.

Na introdução ao seu estudo, Baldick refere que *Frankenstein* representa um “modern, and specifically Romantic, *myth of myth*”, isto porque parte de mitos originais para criar uma consciência colectiva própria que contrasta com a individualidade fragmentada da era moderna: “Looking beyond actual myths, it seeks to establish a state of mind, a ‘mythic consciousness’ as a prelapsarian condition whose wholeness can readily be contrasted with the impoverished and self-divided mentality which is the modern.” (Baldick, 2001: 1)

O resgate de *Frankenstein* por vários regimes políticos, movimentos literários, doutrinas filosóficas, teorias da psicanálise ou pela ficção científica tem vindo a manter a Criatura viva. O mito é uma forma de expressão milenar mantida em cada cultura graças à transmissão oral. Embora a sua integridade formal não seja preservada entre narradores, o seu significado não sofre alterações significativas.

A introdução da imprensa deu novo fôlego à pretensão de fixar os textos circunscrevendo-os a uma versão final. A volatilidade dos textos transmitidos através da tradição oral seria substituída pela rigidez da palavra escrita. Apesar desta tentativa de standardização, o significado intrínseco a cada obra continuaria múltiplo, podendo variar entre leituras e leitores. No caso do mito, a sua forma é instável, embora o seu conteúdo se mantenha circunscrito. Ele permite que a sua história seja contada inúmeras vezes, sobrevivendo a sucessivas abordagens e alterações formais: “A literary text will usually, since the advent of printing, be fixed in its form but may be complex and multivocal in its meaning. A myth, on the other hand, is open to all kinds of adaptation and elaboration, but will preserve at the same time a basic stability of meaning.” (Baldick, 2001: 2)

Frankenstein alternou entre edições revistas pela própria autora, entre inúmeras traduções e sofreu com a publicação de edições não autorizadas. O texto original de Mary Shelley foi revisto por Percy Bysshe Shelley, o qual poderá ter efectuado alterações profundas ao texto original. Isto quer dizer que o texto em formato impresso também pode sofrer modificações e afastar-se de uma versão original: aquela acabada de escrever pela autora.

Um mito tem uma estrutura elementar, o que permite que este romance se torne maleável e exerça um convite a diferentes interpretações. Este ofereceu a *Frankenstein* a hipótese de ser apropriado por várias gerações e de reformular-se infinitamente, expandindo a sua influência até outras obras. A história de uma

criatura criada em ambiente artificial, que é rejeitada por um criador obcecado e negligente e cuja retaliação é lançar-se sobre o mundo com o intuito de destruir a raça humana, repete-se constantemente em obras de ficção científica. Se o leitor percorrer o trilho até à origem dessas narrativas, será dirigido ao mundo da Criatura de Mary Shelley, não às ruas percorridas pelo Golem ou à proveta onde um homúnculo germina. Embora mantenha alguma afinidade com estas criaturas, *Frankenstein* tornou-se ela própria num mito que permeia os séculos e o imaginário. Baldick descreve a forma como Mary Shelley terá criado este mito:

Most myths, in literate societies at least, prolong their lives not by being retold at great length, but by being alluded to, thereby finding fresh contexts and applications. This process strips down the longer stories from which they may be derived, reducing them to the simplest memorable patterns. Thus the story of Victor Frankenstein and his monster first published in Mary Shelley's novel *Frankenstein; or The Modern Prometheus* in 1818, appears within an elaborate framework of concentric narratives and is filled out with digressions, dialogues, scenic descriptions, and minor characters. The myth, however, carries a skeleton which requires only two sentences:

a) Frankenstein makes a living creature out of bits of corpses.

b) The creature turns against him and runs amok. (Baldick, 2001: 3)

O cariz mitológico de *Frankenstein* permite que esta obra perdure, sujeitando-a a metamorfoses constantes, levadas a cabo por diferentes perspectivas ou diferentes formas de aceder à sua mensagem central. Embora inscrita em formato impresso, a Criatura de Mary Shelley continua a reinventar a sua própria história. Tal como Baldick refere, *Frankenstein* não é uma simples “cautionary tale”, que tenta agir de forma moralista sobre o público. Após 191 anos da sua publicação, a actualidade de *Frankenstein* é surpreendente. No entanto, isso acontece porque Frankenstein se tornou num mito moderno, que espelha as preocupações da humanidade e que possibilita um ajuste contextual infinito. Afinal, a história de *Frankenstein* foi oferecida ao mundo num momento em que tudo terá começado. Nesse momento, a investigação científica ganhava balanço e a tecnologia avançava com as suas promessas. Ao mesmo tempo, havia um sabor acre na boca, deixado pela desilusão com o impacto da Revolução Francesa e acentuado pela agitação social subsequente.

Desde a sua criação, vários são os estudos feitos em torno da narrativa de *Frankenstein*. Baldick, citando Paul Sherwin, distinguiu algumas das interpretações centradas na figura da Criatura:

If, for the orthodox Freudian, he is a type of the unconscious, for the Jungian he is the shadow, for the Lacanian an “object a”, for one Romanticist a Blakean “spectre”, for another a Blakean “emanation”; he also has been or can be read as a Rousseau's natural man, a Wordsworthian child of nature, the isolated Romantic rebel, the misunderstood revolutionary impulse, Mary Shelley's abandoned baby

self, her abandoned babe, an aberrant signifier, “différence”, or as a hypostasis of godless presumption, the monstrosity of a godless nature, analytical reasoning, or alienating labor. (Sherwin, apud Baldick 2001: 56)

Segundo Baldick, esta miríade de interpretações é possibilitada pelos vários códigos de significação usados por Mary Shelley e que se estendem desde o psicológico, o pedagógico, o sexual, o “miltonic” (baseado na narrativa de *Paradise Lost*) até ao político (p. 56). Ao pensar na mensagem subjacente ao texto este poderá ser interpretado como uma revisão da consciência humana. Porém, Baldick adverte que este texto não deverá ser reduzido a esta interpretação sem a contextualizar:

The myth does indeed have its important psychological dimension, and could not exist without mobilizing powerful fears. Frankenstein itself is a novel which cannot be understood fully if psychological interpretations are not brought into play. But it is of little help to reduce the story of Frankenstein and his monster to a conflict of psychic structures if this means abstracting it from the world outside the psyche, with which the myth engages. (Baldick, 2001: 7)

Uma abordagem tecnológica é limitativa, pois a Criatura não é mecânica e o processo através do qual terá sido animada não foi revelado. Segundo Baldick, a questão central de Frankenstein não pode ser resumida a uma “domestication of machines” ou à “cultivation of the better side of *the self*”. Existe um tema abrangente na obra de Mary Shelley, que Baldick identifica como sendo a distorção das “relações entre pessoas e entre as pessoas e a natureza”.

Desde a altura em que *Frankenstein* abandonou o prelo até à nossa era, esta obra questiona o *status quo* vigente em cada época. Apesar dos seus antecedentes fantásticos e da situação hipotética mirabolante que deu origem a este ser¹¹, a Criatura perdura no tempo parecendo auscultar a realidade de cada século. Em 191 anos, Frankenstein ganhou novos sentidos e espelhou novos conflitos, razão pela qual a sua leitura não deve ser limitada ao texto, mas também às condições da sua produção. Tal como Baldick refere: “fears are themselves subject to history” (p. 6)

Um dos exemplos da alteração do mito de *Frankenstein* será a imagem marcante de Boris Karloff no filme *Frankenstein* (1931), no qual a Criatura terá ganho o sobrenome do seu criador. Baldick considera que graças a este momento da história de *Frankenstein*, “story’s several possibilities have been narrowed and reduced by the sheer visual impact of Karloff’s performance” (p. 5). Antes deste filme, a Criatura não tinha cara e permanecia desconhecida ao comum dos mortais.

¹¹ “Perhaps a corpse would be reanimated; galvanism had given token of such things; perhaps the component parts of a creature might be manufactured, brought together, and endued with vital warmth”. Esta é a hipótese de onde Mary Shelley partiu para a criação da criatura.

Depois desta data, a criatura de Frankenstein fica para sempre conotada com o monstro acéfalo de semblante quadrado e mecânico.

No entanto, a permeabilização de *Frankenstein* terá começado muito antes desta modificação estética da Criatura. A sua monstruosidade confunde-se com a monstruosidade associada à própria obra. Numa era em que as evoluções tecnológicas e a agitação social desafiavam a conjuntura europeia, o conservadorismo vigiava atentamente todos os passos imprimidos sem a devida cautela. O romance de Mary Shelley não passou despercebido. Este viria a ser considerado como uma obra perniciosa, trazendo à luz questões polémicas e desafiando os pressupostos a partir dos quais se erigia uma sociedade. Na verdade, *Frankenstein* colocava a sociedade conservadora em cheque dando-lhe a provar um pouco da sua hipocrisia. O altruísmo com que o protagonista mascara a sua experiência, cedo dá lugar a um projecto egoísta. Afinal Frankenstein não age para o bem comum. Perante o fracasso da sua experiência, ele acaba por declinar qualquer responsabilidade sobre a sua criatura. A atitude do criador fez com que esta inicie uma cruel vingança contra o criador e contra os seres humanos. Quando despoleta a sua campanha de terror contra Frankenstein, ela age como os humanos sempre agiram perante sua presença: de forma violenta. Ela parece espelhar e despertar o lado negro da sociedade, que apesar de difundir a ideia de comunidade e mútuo respeito reage irracionalmente perante o que não consegue aceitar ou compreender. Deste modo, Mary Shelley desenha uma crítica à sociedade dividida entre o optimismo científico e a luta social iniciada sob o signo da “Liberté, Egalité, Fraternité”.

Entretanto, a Criatura começara a ser apropriada como parte da retórica política da época. Ao descrever o estado da nação, a *Fraser's Magazine* publicou este comentário em 1830: “A state without religion is like a human body without a soul, or rather like an unnatural body of the species of the Frankenstein monster, without a pure and vivifying principle; for the limbs are of different natures, and form a horrible heterogenous compound, full of corruption and exciting our disgust.” (apud Baldick, 2002: 60-61)

Edmund Burke declarava que tinha nascido um “political monster” em França e que este ameaçava engolir o país inteiro. A pilhagem de sepulturas, a criação e invocação de bestas que acabavam por destruir os seus criadores são actos subversivos e demoníacos atribuídos pela facção conservadora aos jacobinos. Esta imagética aparece em *Frankenstein* com uma nova roupagem. Perante o fim dos ímpetus revolucionários e a devolução do país a uma realidade cruel, Mary Shelley faz o reaproveitamento do simbolismo revolucionário e situa a sua luta no plano psicológico. Sobre esta característica de *Frankenstein*, Lee Sterrenburg¹² diz-nos:

¹² Citado de “Mary Shelley’s Monster: Politics and Psyche in Frankenstein”. Este artigo surge incluído numa colectânea de ensaios sobre *Frankenstein* intitulada *The Endurance of Frankenstein: essays on Mary Shelley’s novel* (1992), pp. 143-171.

The “new form” of her novel is more subjective, complex, and problematic than earlier monster fictions in the political tradition. Mary Shelley translates politics into psychology. She uses revolutionary symbolism, but she is writing in a postrevolutionary era when collective political movements no longer appear viable. Consequently, she internalizes political debates. Her characters reenact earlier political debates. (Sterrenburg, 1982: 145)

O otimismo com o qual a Revolução Francesa foi recebida dá lugar à debandada de todas as esperanças. Subitamente não existe um ideal pelo qual lutar e a sociedade é agora vergada pelas consequências da sua rebelião. Começa a procura de um novo inimigo. Contudo, quando os defensores dos ideais de liberdade iniciam a sua onda de violência e saque, esse inimigo poderá emergir de todo o lado. Sterrenburg afirma: “The identity of the demonic forces is no longer clear” (p. 145). A revolução é gradualmente traduzida numa introspecção pós-traumática. Em *Frankenstein*, os tempos auspiciosos em que a Revolução Francesa era recebida com otimismo em solo inglês são substituídos por um combate feroz, tendo a *psyche* como campo de batalha.

O impacto da Revolução Francesa fez-se sentir por toda a Europa. Antes deste período, os anos de más colheitas; a participação na luta pela independência americana contra a Inglaterra e a entrada na Guerra dos Sete Anos haviam ameaçado a economia Francesa. A França era então uma monarquia feudal dividida entre três estados, sendo o primeiro o clero, o segundo a aristocracia e o terceiro o resto da população. Os impostos pesavam maioritariamente sobre o terceiro estado, o qual começava a demonstrar uma atitude contestatária. Em 1787 e 1788 os ministros de Luís XVI tentaram reduzir os privilégios do clero e dos aristocratas, mas estes últimos responderam com a convocação dos Estados Gerais. As eleições da Primavera de 1789 haviam de marcar a história. A França seria o epicentro de uma marcha revolucionária.

A aristocracia pretendia dominar sobre os três estados recuperando os seus antigos privilégios. Os três estados votavam separadamente representados pelo mesmo número de votos e o povo, claramente a maioria, detinha o mesmo número de representantes que os outros grupos. Jacques Necker, então ministro das Finanças, apoiou o aumento de representação do Terceiro Estado. Acabaria por ser demitido do seu cargo, o que levou ao levantamento de massas em sua defesa. No dia 14 de Julho de 1789 acontecia a tomada da Bastilha. Em 1791 era assinada uma nova constituição que abolia o feudalismo e inaugurava uma monarquia constitucional. Esta contemplava a entrega dos bens eclesiásticos ao povo e defendia a igualdade entre os indivíduos.

Na Alemanha, Friedrich Gottlieb Klopstock (1724-1803) escrevia a ode *Die Etats Generaux* (1789) para homenagear a coragem do povo francês. Nesta ode é possível identificar o entusiasmo com que a Revolução havia sido recebida na Alemanha: “Der kühne Reichstag Galliens dämmert schon,/ Die Morgenschauer dringen den Wartenden/Durch Mark und Bein: o komm, du neue,/ Labende, selbst

nicht geträumte Sonne!"¹³. Apesar do antigo conflito com este país, Klopstock via agora uma relação entre as duas nações que remontava aos Francos: "Verzeiht, o Franken (Name der Brüder ist / Der edle Name), daß ich den Deutschen einst/ Zurufte, das zu fliehn, warum ich / Ihnen itzt flehe, euch nachzuahmen."¹⁴

Em Inglaterra, Edmund Burke recebia os efeitos da Revolução Francesa com desconfiança. Este político e filósofo conservador acreditava que a Revolução Francesa daria origem a um período de instabilidade política, em que inúmeros actos controversos seriam executados em nome da liberdade. Mais tarde veio a saber-se que Edmund Burke estava correcto. A República Francesa viria a oferecer a Klopstock a cidadania francesa pelo seu papel primordial na difusão dos ideais revolucionários. Este recusou devido aos excessos cometidos em nome da Revolução Francesa. A euforia com que foram recebidos os ideais da Revolução Francesa em toda a Europa havia sido substituída pelo pesar e por um sentimento de repressão. A família real francesa havia sido executada em 1793, sucedendo-se a ditadura de Robespierre, durante a qual foi instaurado o Terror Jacobino. Depois de este ser executado em 1794, surgia Napoleão Bonaparte e as invasões napoleónicas. O ímpeto revolucionário Europeu esmorecia face ao recrudescer da violência e às investidas imperialistas por parte da França. A Europa não voltaria a ser a mesma.

A obra de William Godwin, pai de Mary Shelley era frequentemente conotada com algo monstruoso. O autor era um entusiasta dos ideais da Revolução Francesa, defendendo a sua adopção em solo inglês. Segundo Sterrenburg, Thomas de Quincey apontou que a Mr. Godwin era atribuída "the same alienation as horror as of a ghoul, or a bloodless vampyre, or the monster created by Frankenstein." (p. 147). Godwin era assumidamente um ateu e acreditava na depuração da raça humana através do controle de natalidade. Sterrenburg defende que este último princípio terá levado Mary Shelley a romper com os ideais do seu pai e a construir uma revisão atenta das suas ideologias. Godwin acreditava que a salvação da raça humana estava na engenharia social e não na reprodução. Ao reduzir a população a um número restrito e estável, os seres humanos deixariam de procriar. Deixaria de haver a sucessão de gerações e com o fim da necessidade básica de reprodução seria possível uma regeneração controlada da raça humana. Neste sentido, Godwin surge na obra de Mary Shelley retratado pela personagem de Frankenstein. Victor Frankenstein era um cientista que pretendia criar "a new species". Também ele pretendia uma raça que substituísse a vigente. Só assim poderia ser possível subverter o caminho da auto-destruição.

¹³ As presentes estrofes foram citadas da colectânea de textos *Dois Séculos de História Alemã (Política Sociedade e Cultura)*. Eis a tradução: "Desponta já o ousado Parlamento da Gália,/ O frio da madrugada sente-o, até à medula,/O expectante: vem, pois, Sol/ Rejuvenescido, vivificador, nem por ti sonhado!" (p.22).

¹⁴ Nesta terceira estrofe Klopstock refere: "Perdoai, ó Francos (nome de irmãos/ É o nome nobre), ter um dia exortado/ Os alemães a fugir do que hoje me leva/ A implorar-lhes que vos imitem." (p. 23).

No entanto, segundo Sterrenburg, a utopia de Godwin era “pública, política e messiânica”, ao passo que a utopia de Frankenstein era privada e psicológica. De facto, a primeira surge no romper da Revolução Francesa, numa altura em que muitos indivíduos e grupos radicais acolhiam calorosamente os seus ideais em solo inglês. Quando os resultados da Revolução Francesa se traduzem em invasões territoriais, saque, violência e homicídio, o monstro detectado por Edmund Burke tomava forma.

Mary Shelley assume uma posição crítica sobre a ordem política que sucedeu à Revolução. Quando escreve o seu romance, o impacto da Revolução Francesa havia deixado a Europa mortificada, dando lugar a uma profunda introspecção e revisão de comportamentos. Por esse motivo, a utopia de Frankenstein centra-se na consciência do próprio Victor. As suas acções são motivadas por uma ambição pessoal: ele pretende criar uma prole de seres humanos que o glorifiquem. A sua intervenção não é política, mas psicológica.

Mary Shelley parodies these heroic hopes in the quest of Victor Frankenstein. But she also shifts the emphasis from politics to psychology. Godwin’s disinterested utopianism is parodied through Victor Frankenstein’s self-centered creation of a new Adam of “gigantic stature”. In Godwin’s paternalistic utopia, children were eliminated entirely, Victor does seem to want offspring, but only as a glorification of himself. (Sterrenburg, 1992: 149)

O inimigo parece residir dentro da própria sociedade, a qual fez tombar a desgraça sobre si mesma. Da mesma forma, Victor não reage perante forças exteriores. No seu discurso e nas suas acções não é possível constatar uma motivação política ou uma preocupação social. Ele actua em seu nome, obedecendo a forças oriundas do seu interior. Os defensores da Revolução Francesa são muitas vezes descritos como profanadores de sepulturas. Victor Frankenstein é imaginado pelo leitor a procurar em cemitérios e morgues a matéria-prima para construir a sua criatura. Mary Shelley escreve o seu romance numa altura em que o ímpeto revolucionário esmoreceu, dando lugar à desilusão. Frankenstein é movido por algo sinistro dentro de si, pondo termo à utopia do período revolucionário:

There is no longer a Jacobin Revolution at hand, so robbing graves ceases to be a revolutionary act. It is a private act, carried out in isolation. The psychology is also private. Victor responds not primarily to outer influences, but rather to obscure drives within. These drives prompt him to reenact – in private terms – an anti-utopian melodrama from the age of the French Revolution. (Sterrenburg, 1993: 152)

No entanto, a Criatura criada por Victor Frankenstein parece ter sido construída a partir da imagética suscitada pela Revolução Francesa. São muitos os documentos, particularmente os escritos de Edmund Burke, que associam o levantamento de massas a uma força monstruosa. Para os conservadores o perigo

vinha de fora, da terra da revolução. A Revolução Francesa influenciou a mente humana levando os seus defensores a perpetrar actos horríficos. Muitos referem que este momento da história terá libertado um monstro que estende os seus tentáculos por toda a Europa. Edmund Burke faz uso da cultura gótica para descrever os efeitos nefastos da população transformada em *levée en masse*. Sobre a democracia militar instaurada após a revolução, Burke escreve que ela é uma “species of political monster, which has always ended by devouring those who have produced it.” (pp. 154) Mary Shelley recorre igualmente à metáfora do monstro e do demoníaco. Porém, confere às suas personagens uma profundidade psicológica que centra a narrativa nos seus conflitos pessoais e não nas circunstâncias mundanas que as rodeiam. Tal como afirma Sterrenburg, a narrativa de Mary Shelley vai mais além da simples crítica política, tecendo um enredo complexo e embricado: “Mary Shelley’s worldview is less political than Godwin’s or Burke’s; it is also far more labyrinthine and involuted when it comes to telling us why things fall apart.” (p. 157)

Frankenstein não se resume a uma luta entre o bem e o mal. A Criatura centra o seu discurso na narração dos factos que a tornaram numa rebelde. Ela era a princípio bondosa e desejava a aceitação humana, mas a atitude arrogante e inconsequente do seu criador transformou-a numa força demoníaca. O despotismo do soberano francês e a negligência dos interesses da comunidade esteve na origem do descontentamento que levou à Revolução. O paralelo entre este momento histórico e a história de vida da Criatura é evidente.

Baldick diz-nos que, durante o séc. XIX, a palavra “monster” indicava algo que deveria ser exibido (“shown”) como um aviso à humanidade contra vícios, e contra a imoralidade. Uma característica fundamental dos monstros seria um corpo composto por várias partes aparentemente desconexas (por exemplo, o Minotauro ou a Esfinge). Quando as partes não estavam em sintonia com o todo surgia a monstruosidade. Os monstros de Mary Shelley e Shelley Jackson representam uma violação da ordem e da simetria, razão pela qual são sujeitos à rejeição. Em *Patchwork Girl*, a menina de retalhos exhibe a sua monstruosidade e adverte o leitor que este não tem uma identidade una.

A imagem do monstro estaria ligada à deturpação da ordem social através de um acto imoral ou intransigente. No seu livro, Baldick interliga a rebeldia da Criatura com a agitação social vivida no período após a Revolução Francesa. Citando Mary Wollstonecraft, escritora e mãe de Mary Shelley, Baldick retrata o levantamento das massas como uma “retaliação dos escravos”:

The apparently monstrous actions of the French people show not the evils of change, but the reflected evils of government tyranny, the retaliation of slaves. It is a provocation rather than innate wickedness that engenders them: “People are rendered ferocious by misery; and misanthropy is ever the offspring of discontent.” This is the essence of the radical explanation of the Revolution as a product of insufferable circumstances rather than of monstrous designs. (Baldick, 2001: 24)

Esta citação lembra um princípio defendido na altura: o do “Noble Savage”. Segundo este princípio, o ser humano é essencialmente bom. A sociedade e a forma como esta está organizada impedem que este permaneça no seu estado natural. Eis então que o indivíduo é contaminado pelos vícios da mesma e se torna em algo deturpado e monstruoso.

Em *O Golem*, Gustav Meyrink fala de uma mente colectiva que desperta o Golem quando algo de sinistro ou de ameaçador se faz sentir no seio da comunidade. Essa figura sinistra mantém-se escondida e isolada da população, no mundo das lendas, até que algo acontece e o Golem é despertado. Ele representa os “males do mundo” em forma de aparição. Por mais camuflados e ignorados que estes sejam, regressam sempre para atormentar a sua vítima.

Quem pode afirmar que sabe alguma coisa a respeito do Golem? – Zwakh escolheu os ombros. Relegam-no sempre para o mundo das lendas, até ao dia em que um qualquer acontecimento nas ruas volta a dar-lhe vida. Então toda a gente volta a falar dele, durante algum tempo, os rumores adquirem proporções monstruosas, que acabam por se tornar tão exageradas que as pessoas deixam, por esse mesmo motivo, de acreditar neles. (Meyrink, 1915: 50)

No entanto, o avolumar de histórias à volta do Golem, faz com que as pessoas deixem de acreditar na sua existência. Apesar de a Criatura ser uma obra de ficção, as sucessivas invocações feitas a este ser fizeram com que esta se tornasse num mito integrado na nossa cultura. Embora nunca tenha ganho forma enquanto organismo vivo, ela é recordada e mantida viva através da memória colectiva. Tal como o golem, ele espelha os sintomas de uma enfermidade.

Frankenstein foi publicado pela primeira vez em 1818. Nessa altura, um autor anónimo dedicava este livro a William Godwin. Quando foi apresentado ao mundo o livro não teria um aspecto apelativo. Radu Florescu descreve a sua aparência da seguinte forma: “The publication was drab, even by the standards of the time, with a dull-grey cover and poor binding. It looked cheap and formed part of Lackington’s novel series.” (p. 149). A própria apresentação do livro reflectia o seu conteúdo. Para além disso, fazia parte de uma colecção de romances e não exigia um lugar exclusivo para si na prateleira do leitor. Quando *Frankenstein* surgiu no mundo da literatura, ele seria órfão e desafiava a ideia de um livro como um objecto uno, imperturbável e mantido em cativeiro entre a capa e contra-capas. Apesar da sua aparência disforme, da sua personalidade provocatória, da sua situação de abandono por parte do autor e do facto de ser dedicado a uma das figuras mais polémicas da altura, *Frankenstein* não foi rejeitado. Em vez disso, este romance atingiu um nível de sucesso considerável: “In spite of its defects, the novel sold rapidly, and might be aptly described, with Stoker’s *Dracula*, as one of the best-sellers of all time.” (p. 149)

O nome Mary Shelley só viria a ser associado a esta obra em 1821. Ao abordar um tema controverso como a produção de um ser humano de forma

artificial pelas mãos de um “man of science” que deambulou entre cemitérios, tumbas e morgues para conseguir a sua matéria-prima, a autora estaria a tocar pontos sensíveis e a levantar questões difíceis de enfrentar. A crítica literária da altura detectou nesta obra um tom pernicioso que deveria ser controlado. Seria preciso atenuar a sua intransigência para proteger a sensibilidade dos leitores.

Com efeito, algumas das reacções iniciais são hostis. Uma primeira reacção foi publicada pela *Quarterly Review* 18 (1818)¹⁵, e que se refere a *Frankenstein* como “a tissue of horrible and disgusting absurdity” ou “nonsense decked out with circumstances and clothed in language highly terrific”. No mesmo artigo, a obra é descrita como amoral: “inculcates no lesson of conduct, manners, or morality; it cannot even mend, and cannot even amuse its readers, unless their taste have been deplorably vitiated”.

A ausência de uma “moral da história” foi uma característica que apenas sobreviveu aos primeiros meses de vida da obra. O tratamento de um tema polémico, a excelência da sua escrita e a profundidade das suas personagens haviam atraído a atenção dos leitores e garantido o sucesso de *Frankenstein*, apesar de a sua narrativa ser considerada como sinistra e de difícil assimilação por parte da crítica mais conservadora. Chris Baldick afirma que a tentativa de atribuir a esta história uma leitura moralista terá sido encetada por um artigo publicado na *Edinburgh Magazine* em 1818. Aqui terá começado a aglutinação do mito e a sua adaptação à realidade do séc. XIX (p. 57). Perante a difícil realidade dos problemas trazidos à luz por *Frankenstein*, o autor do artigo interpretou *Frankenstein* desta forma:

We are accustomed, happily, to look upon the creation of a living and intelligent being as a work that is fitted only to inspire a religious emotion, and there is an impropriety, to say no worse, in placing it in any other light. It might, indeed, be the author's view to shew that the powers of man have been wisely limited, and that misery would follow their extension, -- but still the expression "Creator," applied to a mere human being, gives us the same sort of shock with the phrase, "the Man Almighty," and others of the same kind, in Mr Southey's "Curse of Kehama." All these monstrous conceptions are the consequences of the wild and irregular theories of the age; though we do not at all mean to infer that the authors who give into such freedoms have done so with any bad intentions.¹⁶

Neste artigo, é possível entrever uma tentativa de explicar o tema da obra sob uma perspectiva moralista. O autor sugere que ao equiparar o ser humano com

¹⁵ Os artigos que documentam a recepção da obra de Mary Shelley foram consultados na página *Romantic Circles* <http://www.rc.umd.edu/reference/chronologies/mschronology/reviews.html> (Consulta: 12 de Agosto de 2009).

¹⁶ Esta citação foi extraída da página *Romantic Circles* <http://www.arts.ualberta.ca/~dmiall/RomCD/Frankreview.html> (Consulta: 12 de Agosto de 2009)

Deus, não havia uma intenção prevaricadora por parte do criador (na altura a autoria de *Frankenstein* ainda não havia sido reclamada), mas sim uma tentativa de depurar os sentimentos dos seus leitores. Para o autor, os poderes do ser humano haviam sido limitados propositadamente por Deus. Quando Frankenstein tenta subverter este desígnio, é fortemente castigado. Esta tendência para moralizar a obra de Mary Shelley irá marcar os primeiros anos da recepção a *Frankenstein*. Na revista *British Critic* (1818)¹⁷ existe uma primeira referência à “autora”. O autor elabora uma crítica mordaz associando a obra de Mary Shelley a um acto de depravação:

We need scarcely say, that these volumes have neither principle, object, nor moral; the horror which abounds in them is too grotesque and bizarre ever to approach near the sublime, and when we did not hurry over the pages in disgust, we sometimes paused to laugh outright; and yet we suspect, that the diseased and wandering imagination, which has stepped out of all legitimate bounds, to frame these disjointed combinations and unnatural adventures, might be disciplined into something better. We heartily wish it were so, for there are occasional symptoms of no common powers of mind, struggling through a mass of absurdity, which well nigh overwhelms them; but it is a sort of absurdity that approaches so often the confines of what is wicked and immoral, that we dare hardly trust ourselves to bestow even this qualified praise. The writer of it is, we understand, a female; this is an aggravation of that which is the prevailing fault of the novel; but if our authoress can forget the gentleness of her sex, it is no reason why we should; and we shall therefore dismiss the novel without further comment.¹⁸

No mesmo ano, Sir Walter Scott elogiava o potencial estético da obra, embora ela agitasse “a little even our firm nerves.” Radu Florescu acrescenta que Sir Walter Scott suspeitava que a obra fosse da autoria de P. B. Shelley, razão pela qual havia publicado um parecer tão favorável (p. 152). De facto, P. B. Shelley ajudou Mary Shelley a corrigir a sua obra, levando muitos críticos e biógrafos de Mary Shelley a suspeitar que a colaboração de Percy Shelley havia ido mais além da revisão de texto e a pensar que Percy B. Shelley poderá ter participado na composição desta obra. A escala de colaboração deste poeta é desconhecida. No entanto, o facto de *Frankenstein* reflectir vários detalhes da vida pessoal de Mary Shelley e o interesse diminuto de Percy Shelley em produzir texto em prosa leva-nos a colocar esta teoria de parte.

Em 1832, Percy publicava uma resenha sobre *Frankenstein*, relatando as semelhanças com as obras de William Godwin, conhecido pelo seu ateísmo e

¹⁷ Cf. <http://www.rc.umd.edu/reference/chronologies/mschronology/reviews.html> (Consulta: 12 de Agosto de 2009).

¹⁸ Cf. <http://www.rc.umd.edu/reference/chronologies/mschronology/reviews.html> (Consulta: 12 de Agosto de 2009).

escrita subversiva. Na mesma resenha, elogiava o modo como o autor descrevia as acções da criatura. Ao mesmo tempo deixava a mensagem: “Treat a person ill, and he will become wicked.” (P. 57).

Segundo Baldick, a concepção de *Frankenstein* como uma “fable of presumption” foi formada após uma adaptação dramatúrgica. O título desta ostentava o teor moralista da mesma: *Presumption: or the Fate of Frankenstein* (1823). Depois de assistir à estreia desta peça, Mary Shelley veio a comentar: “The story is not well managed” (p. 58). Esta peça havia sido objecto de protestos por parte de elementos conservadores que tentaram boicotar a sua exibição com uma campanha veemente moralista. A companhia responsável foi obrigada a alterar o teor do argumento e a atribuir-lhe uma faceta pedagógica. Como consequência, o discurso de Victor surge carregado de presságios que o avisam do teor herético da sua experiência (“a flash breaks in upon my darkened soul, and tells me my attempt was impious”, p. 58). Foi adicionada uma personagem cómica (Fritz, assistente de Frankenstein) e que apresentava a peça ao público declamando “like Dr. Faustus, my master is raising the Devil.” Quanto à Criatura, essa foi privada de qualquer acesso ao conhecimento. Nesta peça, a criatura foi silenciada e expropriada da sua “science of language”. Ela é o ser desprezível que personifica o vício e o pecado. No tempo de Mary Shelley, os monstros “existiam para ser vistos, não para serem ouvidos.” (p. 45).

As obras de ficção eram vistas como uma influência danosa sobre o público feminino e sobre a faixa etária mais jovem. Contudo, ao conceder-lhes um tom moralista, elas atingiam um maior nível de aceitação por parte da crítica. Fred Botting, na colectânea de artigos¹⁹ que editou sobre *Frankenstein*, começa a introdução à sua obra da seguinte forma: “Frankenstein is a product of criticism, not a work of literature.” (p. 1). Com esta afirmação, Botting chama a atenção para a deturpação do sentido original das obras pela crítica literária e pelos interesses do mercado livreiro. Botting refere que quando o género do romance é introduzido em Inglaterra no séc. XVIII, este é recebido como um “strange monster”. No caso de *Frankenstein*, esta obra contempla um monstro cuja presença será usada como forma de expiação de pecado e propaganda de virtudes.

Baldick refere que Mary Shelley, sujeita à pressão de uma frente conservadora, acabaria por iniciar um processo de reformulação da obra. Esta decisão de Mary Shelley torna-se particularmente clara com a introdução da palavra “presumption” no discurso de Frankenstein na edição de 1831: “Did any one indeed exist, except I, the creator, who would believe, unless his senses convinced him, in the existence of the living monument of presumption and rash ignorance which I had let loose upon the world?” (p. 77) Enquanto que ao discurso de Justine, uma das vítimas da irresponsabilidade de Frankenstein, é adicionada a frase: “Learn from me, dear lady, to submit in patience to the will of Heaven!” (p.84)

¹⁹ Fred Botting, *Frankenstein (New Case Studies)*, Hampshire: Palgrave, 2002.

Num diálogo entre Walton e Frankenstein, o pioneiro haveria de espelhar a ambição de Frankenstein e confessar: "One man's life or death were but a small price to pay for the acquirement of the knowledge which I sought, for the dominion I should acquire and transmit over the elemental foes of our race." (p. 27). Enquanto que a resposta de Frankenstein adicionada a esta edição foi: "Unhappy man! Do you share my madness? Have you drunk also of the intoxicating draught? Hear me; let me reveal my tale, and you will dash the cup from your lips!" (p.26). Este diálogo não surge na edição de 1818, tendo sido acrescentado posteriormente por Mary Shelley.

Outra das alterações refere-se à personagem de Ernest, o único sobrevivente da saga Frankenstein. Esta personagem surge no capítulo XVI, numa das cartas de Elizabeth a Frankenstein. A forma como Ernest entra na família não é descrita por Mary Shelley, mas a sua introdução na narrativa parece servir a função de contrastar com Frankenstein. Quando Frankenstein recebe a missiva de Elizabeth, está em estado de convalescença após ter permanecido dois anos isolado no seu laboratório. Ernest, frágil e doente enquanto criança, é descrito da seguinte forma na edição de 1831:

He is now sixteen and full of activity and spirit. He is desirous to be a true Swiss and to enter into foreign service, but we cannot part with him, at least until his elder brother returns to us. My uncle is not pleased with the idea of a military career in a distant country, but Ernest never had your powers of application. He looks upon study as an odious fetter; his time is spent in the open air, climbing the hills or rowing on the lake. I fear that he will become an idler unless we yield the point and permit him to enter on the profession which he has selected. (Shelley, 1831: 62)

O nome Ernest estabelece um jogo de palavras com o adjectivo "earnest", o qual qualificaria esta criança como sincera, espontânea e honesta. Ernest é o primeiro a receber Frankenstein no dia em que ele chega à casa da família Frankenstein, após a morte de William. A expressão "earnest condolences" parece estar ligada à súbita e tardia introdução desta personagem no enredo de *Frankenstein*.

Ao contrário de Frankenstein, Ernest teria aversão ao estudo, preferindo a actividades ao ar livre à clausura de um escritório ou biblioteca. Na edição de 1818²⁰, é associado a Ernest um gosto pela agricultura, uma profissão que é considerada por Elizabeth como a mais benéfica de todas:

His constant illness when young has deprived him of the habits of application; and now that he enjoys good health, he is continually in the open air, climbing the hills, or rowing on the lake. I therefore proposed

²⁰ Chapter 5, Volume I. A edição de 1818 consultada na sequência desta tese, foi a edição electrónica de *Frankenstein*, colocada em domínio público na página *Romantic Circles* e publicada pela University of Maryland: <http://www.rc.umd.edu/editions/frankenstein/1818v1/ch5.html> (Consulta: 12 de Agosto de 2009).

that he should be a farmer; which you know, Cousin, is a favourite scheme of mine. A farmer's is a very healthy happy life; and the least hurtful, or rather the most beneficial profession of any. (Shelley, 1818: 3)

Perante as inúmeras reacções adversas a esta obra, a única forma de potenciar o seu grau de aceitação por parte da crítica seria conferir-lhe uma faceta moralista. Esta decisão traduziu-se em alterações formais adicionando à obra detalhes que não estavam previstos na primeira edição.

Apesar disso, o romance parece não cooperar internamente com o programa de depuração de costumes. A certa altura da narrativa o equilíbrio de poderes é severamente perturbado. O criador é dominado pelo ser a quem deu vida: "You are my creator, but I am your master; obey!" (p. 162). Em *Frankenstein*, a luta entre criatura e criador testemunha uma nova faceta da literatura. A Criatura de Frankenstein não cede perante as tentativas de controlo por parte do seu criador. Também o romance anuncia a sua intenção de subverter as intenções autorais. Segundo Botting, *Frankenstein* "manifests the subversive potential of fiction that was becoming increasingly evident in the production and consumption of romances in the eighteenth century: literature's refusal to be subordinated to moral uses and categories, 'a diabolical power that cannot be made to serve a master'". (p. 9)

Embora inscrito no formato impresso, *Frankenstein* mudou entre edições. Os ajustes feitos a *Frankenstein* cessaram com a morte de Mary Shelley. No entanto, o cientista e a sua criatura continuaram a ser reanimados de forma persistente, até surgirem com outro nome, num outro local, acompanhados por diferentes condições de trabalho e motivados por outra tecnologia. Por vezes exercem aparições fugazes, como é o caso de Victor Frankenstein que encarna na personagem de Dr. Moreau em *The Island of Dr. Moreau* (1896) ou na personagem esquizofrénica de *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hide* (1886). Noutras são visitados por um viajante no tempo, como em *Frankenstein Unbound* (1973) de Brian Aldiss.

Em *Patchwork Girl* (1995) a autora de *Frankenstein* surge como personagem. A Criatura é substituída pela sua irmã/companheira. Victor, o criador, é permanentemente silenciado. Na próxima secção desta dissertação, será feita uma visita ao laboratório da criatura electrónica para descortinar como esta autora terá concebido a sua criatura.

1.2. *Patchwork Girl*: entre galvanismo e cibernética

My birth takes place more than once. In the plea of a bygone monster; from a muddy hole by corpse-light; under the needle, and under the pen. Or it took place not at all.

Shelley Jackson, *Patchwork Girl* (Birth).

Begone! Relieve me from the sight of your detested form....

Mary Shelley, *Frankenstein*.

A história da criatura de bits teve início num longo diálogo registado há 191 anos atrás:

I am alone and miserable; man will not associate with me; but one as deformed and horrible as myself would not deny herself to me. My companion must be of the same species and have the same defects. This being you must create. (Shelley, 1831: 139)

A voz que se faz ouvir neste pequeno trecho pertence à Criatura de Frankenstein e surge incluída na narrativa que este partilha com Walton, após ter despoletado uma perseguição irascível à criatura. A audiência é composta por Richard Walton, que vai registando as palavras de Frankenstein e que as remete à sua irmã Margaret Saville (e a todos nós) sob a forma de carta.

A Criatura sabe que o seu aspecto físico o privará para sempre da convivência com humanos e exige que Frankenstein crie uma companhia da mesma espécie. Ela acredita que ao sentir empatia por parte de uma companheira poderá refrear os seus impulsos de vingança sobre a raça humana e sobre o seu criador:

If any being felt emotions of benevolence towards me, I should return them a hundred and a hundredfold; for that one creature's sake I would make peace with the whole kind! But I now indulge in dreams of bliss that cannot be realized. What I ask of you is reasonable and moderate; I demand a creature of another sex, but as hideous as myself; the gratification is small, but it is all that I can receive, and it shall content me. It is true, we shall be monsters, cut off from all the world; but on that account we shall be more attached to one another. Our lives will not be happy, but they will be harmless and free from the misery I now feel. Oh! My creator, make me happy; let me feel gratitude towards you

for one benefit! Let me see that I excite the sympathy of some existing thing; do not deny me my request!" (Shelley, 1831: 141)

Na esperança de travar a ira da sua criatura, o cientista²¹ de Mary Shelley ouve atentamente o seu discurso eloquente. A retórica brilhante desta faz com que Frankenstein reveja a sua atitude enquanto pai, cientista e ser humano. Ele assume a posição de Criador benevolente e ouve os argumentos defendidos pela Criatura:

I was moved. I shuddered when I thought of the possible consequences of my consent, but I felt that there was some justice in his argument. His tale and the feelings he now expressed proved him to be a creature of fine sensations, and did I not as his maker owe him all the portion of happiness that it was in my power to bestow? (Shelley, 1831: 141)

Frankenstein deseja ultrapassar o seu preconceito e rectificar a sua atitude, pois o pender para uma existência feliz ou miserável depende da sua acção perante este ser. Embora se sinta movido pelo discurso e pela história da sua criatura, o semblante desta continua a parecer-lhe insuportável.

His words had a strange effect upon me. I compassionated him and sometimes felt a wish to console him, but when I looked upon him, when I saw the filthy mass that moved and talked, my heart sickened and my feelings were altered to those of horror and hatred. I tried to stifle these sensations; I thought that as I could not sympathize with him, I had no right to withhold from him the small portion of happiness which was yet in my power to bestow. (Shelley, 1831: 142)

O aspecto da Criatura continua a ser o maior entrave à relação entre as duas partes. Quando é abordado por esta, o cientista descreve a aparência do ser a quem deu vida como horrenda e insuportável aos olhos humanos. O primeiro encontro fora do laboratório entre as duas personagens deu-se a céu aberto, no local onde William (irmão de Frankenstein) havia sido assassinado. Frankenstein descreve a criatura como uma aparição demoníaca. Debaixo de uma "noble war in the sky", a criatura suscita a imagem do "fallen angel" expulso do reino dos céus (uma imagem que recorda as gravuras de Gustave Doré e as quais ilustram *Paradise Lost*), após uma investida bélica contra o seu criador. Entre os raios cuspidos pelo céu numa noite de tempestade, a presença intermitente e fugaz da criatura surge como uma ameaça:

As I said these words, I perceived in the gloom a figure which stole from behind a clump of trees near me; I stood fixed, gazing intently: I could not be mistaken. A flash of lightning illuminated the object, and discovered its shape plainly to me; its gigantic stature, and the

²¹ Em *Frankenstein* (1818), podemos encontrar os termos "natural philosophers" ou "men of science" para descrever alguém cuja actividade é o estudo da natureza. "Cientista" é um termo que viria a ser cunhado por William Whewell, apenas em 1833.

deformity of its aspect more hideous than belongs to humanity, instantly informed me that it was the wretch, the filthy daemon, to whom I had given life. What did he there? Could he be (I shuddered at the conception) the murderer of my brother? No sooner did that idea cross my imagination, than I became convinced of its truth; my teeth chattered, and I was forced to lean against a tree for support. The figure passed me quickly, and I lost it in the gloom. (Shelley, 1831: 73)

Os epítetos usados para descrever criatura denotam a aversão de Frankenstein em relação a esta. Em toda a obra, o confronto com a criatura leva Frankenstein a vociferar insultos como estes: “miserable fiend”; “a figure the most hideous and abhorred”; “monster whom I had created”, “abhorred monster” e “devil”. No entanto, nem sempre foi esta a sua atitude. Frankenstein acreditava que a criatura seria a primeira de uma raça aperfeiçoada. Através da longevidade desta nova espécie, a imortalidade estaria ao seu alcance. O seu optimismo inicial está espelhado neste trecho:

No one can conceive the variety of feelings which bore me onwards, like a hurricane, in the first enthusiasm of success. Life and death appeared to me ideal bounds, which I should first break through, and pour a torrent of light into our dark world. A new species would bless me as its creator and source; many happy and excellent natures would owe their being to me. No father could claim the gratitude of his child so completely as I should deserve theirs. Pursuing these reflections, I thought that if I could bestow animation upon lifeless matter, I might in process of time (although I now found it impossible) renew life where death had apparently devoted the body to corruption. (Shelley, 1831: 51)

Ao servir de intermediário entre a morte e vida (“examining and analysing all the minutiae of causation, as exemplified in the change from life to death, and death to life”), Frankenstein afasta-se do seu programa inicial e vê-se como “o Escolhido” ou aquele que havia descoberto a origem da vida: “I was surprised that among so many men of genius who had directed their inquiries towards the same science, that I alone should be reserved to discover so astonishing a secret.”(p. 50).

As suas visitas consecutivas a tumbas e a morgues familiarizaram Frankenstein com a morte e a decadência. Os corpos que o cientista manejava estavam despojados de vitalidade e de sensibilidade. A única figura humana com a qual convivia era a de um corpo imóvel e em estado de decomposição. A imoralidade da sua experiência e a racionalidade que investia na conclusão dos seus trabalhos tornavam estéril qualquer sentimento de compaixão pelos seus congéneres. O comportamento altruísta que Frankenstein dizia estar na base do seu projecto era gradualmente trocado pela fria obsessão de um cruel cientista:

Darkness had no effect upon my fancy, and a churchyard was to me merely the receptacle of bodies deprived of life, which, from being the

seat of beauty and strength, had become food for the worm. Now I was led to examine the cause and progress of this decay and forced to spend days and nights in vaults and charnel-houses. My attention was fixed upon every object the most insupportable to the delicacy of the human feelings. I saw how the fine form of man was degraded and wasted; I beheld the corruption of death succeed to the blooming cheek of life; I saw how the worm inherited the wonders of the eye and brain. (Shelley, 1831: 49)

Conforme a descrição dos seus trabalhos progride, o discurso de Frankenstein revela a sordidez da sua experiência e aponta para a ilegitimidade da mesma. Ele completa a sua experiência com “dedos profanos” que exercem a sua actividade sobre corpos que são agora intitulados de “materials”. À medida que a sua experiência avança, Frankenstein vai sucumbindo a uma desumanização. A dado momento afirma: “my human nature turn with loathing from my occupation” (p. 52).

Porém, Frankenstein acede ao pedido da criatura e prepara-se para mais uma incursão. Quando Frankenstein inicia o seu trabalho, é atormentado por várias questões. O cientista teme que a companheira da Criatura se mostre intransigente e desobedeça a um acordo estabelecido antes da sua criação: “and she, who in all probability was to become a thinking and reasoning animal, might refuse to comply with a compact made before her creation.” (p.160). Teme igualmente que ambos venham a espalhar o terror e a colocar em risco a própria condição humana. Desta vez, Frankenstein está consciente do impacto das suas acções enquanto cientista e confessa a sua irresponsabilidade em respeitar o pedido da Criatura:

(...) and a race of devils would be propagated upon the earth who might make the very existence of the species of man a condition precarious and full of terror. Had I right, for my own benefit, to inflict this curse upon everlasting generations? I had before been moved by the sophisms of the being I had created; I had been struck senseless by his fiendish threats; but now, for the first time, the wickedness of my promise burst upon me; I shuddered to think that future ages might curse me as their pest, whose selfishness had not hesitated to buy its own peace at the price, perhaps, of the existence of the whole human race.

Na impossibilidade de ser aceite pela espécie humana e pelo seu criador, a Criatura havia despoletado uma série de crimes contra os membros e amigos da família Frankenstein. William (irmão de Frankenstein) foi assassinado e Justine Moritz (menina adoptada pela família de Frankenstein) foi incriminada e executada por esse homicídio. Tal como o “fallen angel”²² de John Milton, a criatura

²² A criatura compara a sua existência àquela do anjo que foi expulso do céu após desafiar Deus.

foi rejeitada pelo seu pai e atribui agora a monstruosidade das suas acções ao seu criador. Após ter acesso ao diário de Frankenstein, a criatura encontrou o relato da experiência que terá resultado na sua criação:

Everything is related in them which bears reference to my accursed origin; the whole detail of that series of disgusting circumstances which produced it is set in view; the minutest description of my odious and loathsome person is given, in language which painted your own horrors and rendered mine indelible. I sickened as I read. 'Hateful day when I received life!' I exclaimed in agony. 'Accursed creator! Why did you form a monster so hideous that even YOU turned from me in disgust? God, in pity, made man beautiful and alluring, after his own image; but my form is a filthy type of yours, more horrid even from the very resemblance. Satan had his companions, fellow devils, to admire and encourage him, but I am solitary and abhorred.' (Shelley, 1831: 125)

Frankenstein acaba por não conseguir cumprir a promessa de criar uma nova criatura. Ele não consegue aceitar a sua criatura porque a sua experiência representa uma acção contra-natura. Frankenstein havia trabalhado dois anos numa experiência secreta, que o tinha afastado dos seus “fellow beings”. O período de isolamento e o cariz da experiência (criar vida através de partes de cadáveres) haviam desumanizado Frankenstein. Após completar a sua criação, Frankenstein descreveu o seu estado de espírito da seguinte forma:

The different accidents of life are not so changeable as the feelings of human nature. I had worked hard for nearly two years, for the sole purpose of infusing life into an inanimate body. For this I had deprived myself of rest and health. I had desired it with an ardour that far exceeded moderation; but now that I had finished, the beauty of the dream vanished, and breathless horror and disgust filled my heart. Unable to endure the aspect of the being I had created, I rushed out of

“Fallen angel” é o Satanás de *Paradise Lost*, um livro de John Milton inspirado na história do Génesis. Este livro foi lido pela criatura enquanto se encontrava escondido na quinta da família do ancião De Lacey. A partir da descrição deste livro, a Criatura indicia a sua intenção de vingança contra o criador. Veja-se os aspectos sublinhados: “But *Paradise Lost* excited different and far deeper emotions. I read it, as I had read the other volumes which had fallen into my hands, as a true history. It moved every feeling of wonder and awe that the picture of an omnipotent God warring with his creatures was capable of exciting. I often referred the several situations, as their similarity struck me, to my own. Like Adam, I was apparently united by no link to any other being in existence; but his state was far different from mine in every other respect. He had come forth from the hands of God a perfect creature, happy and prosperous, guarded by the especial care of his Creator; he was allowed to converse with and acquire knowledge from beings of a superior nature, but I was wretched, helpless, and alone. Many times I considered Satan as the fitter emblem of my condition, for often, like him, when I viewed the bliss of my protectors, the bitter gall of envy rose within me. (p. 125)

No final de Frankenstein, a criatura acaba por admitir ser o próprio Satan: “When I run over the frightful catalogue of my sins, I cannot believe that I am the same creature whose thoughts were once filled with sublime and transcendent visions of the beauty and the majesty of goodness. But it is even so; the fallen angel becomes a malignant devil. Yet even that enemy of God and man had friends and associates in his desolation; I am alone.” (p.213)

the room and continued a long time traversing my bed-chamber, unable to compose my mind to sleep. (Shelley, 1831: 55)

Ao olhar a Criatura, Frankenstein apenas atenta na imperfeição do seu trabalho e na monstruosidade da sua experiência. Para ele, não há qualquer contacto possível com a criatura, pois esta é uma “versão vil” de si.

No estudo, *In Frankenstein Shadow: Myth, Monstrosity and Nineteenth-century Writing*, Chris Baldick refere: “Books themselves behave monstrously towards their creators, running loose from authorial intention and turning to mock their begetters by displaying a vitality of their own.” (p. 30) Frankenstein é um autor que depende da sua obra para ser imortalizado. Perante o horror desta se tornar autónoma e caminhar sobre a terra longe do seu controle é insustentável. A sua criatura descreve-se como abandonada, miserável e como um aborto. Ela reflecte a atitude negligente e o comportamento narcisista do seu autor. Mary Shelley intitula a sua obra de “hideous progeny” desenhando um paralelo com a figura de Frankenstein. Ambos são autores de duas obras que se revelaram independentes e imprevisíveis. Ambas as criaturas adaptam-se ao meio ambiente mostrando um comportamento emergente.

A personagem central que dá corpo e voz à obra *Patchwork Girl* é irmã da Criatura de Frankenstein. Ela é a companheira pela qual a Criatura de Frankenstein ansiou: “I was made as strong as my unfortunate and famous brother, but less neurotic! Born full-grown, I have lived in this frame for 175 years.” (Jackson, 1995: “I am”). Em *Patchwork Girl*, a criatura formou-se a si mesma, dispensando a ajuda da autora. No terceiro capítulo desta dissertação será feita uma descrição desse processo de *autopoiesis*.

Shelley Jackson pretende oferecer a ilusão de que o leitor é co-autor. De facto, o leitor elabora uma colagem de textos e trabalha diligentemente para construir sentido. Este não é subjugado a um autor ou narrador que o guia/manieta até encontrar um desfecho. Ao ser confrontado com o registo de *Patchwork Girl* e ao encetar o caminho por entre a malha de links, o leitor é sucessivamente alertado que esta não é a narrativa derradeira. O narrador/autor desaparece entre as malhas de links.

“Stich Bitch” é o título de um artigo da mesma autora da hiperficção *Patchwork Girl*. Neste artigo, Shelley Jackson apresenta a protagonista de *Patchwork Girl* como um alter-ego textual que pretende tomar para si o estatuto de autora. A personagem, que neste artigo encarna o próprio hipertexto, reclama para si a sua autoria. O nome que adopta é Shelley Shelley, uma fusão entre Shelley Jackson e Mary Shelley, autora da obra *Frankenstein*. Ela assume-se simultaneamente como a criatura de Mary Shelley e autora do texto “Stich Bitch”.

Em *Patchwork Girl*, o leitor assiste ao que Katherine Hayles intitula de “distributed authorship”. No frontispício da obra, está patente a seguinte inscrição: “Mary/ Shelley & Herself”. Isto indica que a obra é atribuída a Mary Shelley, Shelley Jackson e à própria obra. Também em *Frankenstein* existe uma plurivocalidade

semelhante. O enredo pertence a três narradores, aos quais foi delegada a tarefa de transmitir as palavras da autora.

Tal como a Criatura de *Frankenstein*, também Shelley Shelley é feita de retalhos. As partes do corpo daquele ser são silenciados, mas em *Patchwork Girl* eles ganham vida quando activados pelo leitor. A menina Shelley Shelley surge como uma metáfora do hipertexto e cada parte do seu corpo conta uma história tecida de bits, que apenas é revelada quando o leitor age sobre o *medium*.

A personagem que Shelley Jackson cria assume-se como a autora original do texto (ou de si própria), rejeitando o controlo da entidade autoral. Shelley Shelley apresenta-se ao leitor como a verdadeira autora, pois é a sua voz que perdura, não a do autor. Em “Stitch Bitch”, Shelley Shelley argumenta que a voz de Jackson não pode ser real pois quando ela fala, a voz de Jackson desaparece. Shelley Shelley reclama para si uma existência autónoma, recusando ser uma invenção, uma criação umbilicalmente ligada ao seu autor. De facto, a partir do momento em que inicia o processo criativo de escrever, o autor perde a sua autoridade sobre a obra, retirando-se para dar lugar ao discurso. O texto deixa de pertencer-lhe e prova disso é que a obra sobrevive ao seu autor, denunciando não só o controle limitado que este tem sobre aquela, bem como expondo a temível característica do ser humano: a mortalidade. A morte do autor, proclamada pelos pós-estruturalistas Michael Foucault e Roland Barthes, ganha um novo fulgor com o advento do hipertexto.

Em *Frankenstein* a relação entre autora e obra é feita de forma igualmente subversiva. Não existe uma voz interior ao texto que tudo sabe. A narrativa é feita em *media res* e é transmitida ao leitor através do próprio protagonista. As suas palavras foram primeiro registadas em forma de carta por uma segunda personagem. Estas missivas foram remetidas a uma terceira personagem e só depois chegam às mãos do leitor.

Frankenstein narra a sua experiência a Walton, um navegador que viaja em direcção ao Pólo Norte, então desconhecido. Tal como Frankenstein, este pretende ser um pioneiro e almeja pelo reconhecimento de gerações vindouras (“One man's life or death were but a small price to pay for the acquirement of the knowledge which I sought, for the dominion I should acquire and transmit over the elemental foes of our race.” p. 27). A narrativa de Walton, a qual nos é transmitida através das suas cartas dirigidas a Margaret, acontece com a diferença de três anos da narrativa central: a história de Victor Frankenstein. Este já havia perdido William, Justine, Elizabeth e o seu pai. Ernest Frankenstein terá sido o único a sobreviver à ira da Criatura.

Mary Shelley divide a sua função de narrador com mais três vozes. Na página 34 do seu estudo, Chris Baldick faz referência à estrutura de *Frankenstein* como uma metáfora da gravidez. Com uma estrutura semelhante à de uma boneca russa, a narrativa da Criatura surge incluída na do seu criador. Com este tipo de construção, Mary Shelley parece espelhar a sua condição enquanto progenitora e

autora. Como já referido, Mary Shelley colhe vários aspectos da sua vida e oferece-os à sua obra.

Frankenstein era considerada pela crítica como uma obra anómala, perniciosa e monstruosa, fazendo com que Mary Shelley vacilasse antes de assumir a autoria da sua própria obra. Publicada inicialmente sob anonimato, *Frankenstein* veio apenas a ser reconhecida por Mary Shelley em 1821, três anos após a sua primeira publicação. Antes desse momento, *Frankenstein* era uma obra órfã, condenada a uma existência sem orientação parental. Quando em 1820, Mary Shelley confessa a sua autoria desta obra, o público pode finalmente atribuir a audácia de *Frankenstein* a uma mão por trás da pena. Subitamente, *Frankenstein* é uma ameaça lançada por um agente subversivo. No entanto, ela adquire popularidade e segue um rumo que não foi previsto pela autora. Como foi possível observar na primeira parte deste capítulo, enquanto Mary Shelley estava viva, a sua obra foi apropriada pelo discurso político e sociológico. Ela libertou-se da autoria e traçou um caminho autónomo da sua criadora, estabelecendo uma rota de migração para outros média.

A obra subdivide-se em vários narradores, todos eles do sexo masculino. Frankenstein, em particular, é aquele que partilha com Mary Shelley grande parte da autoria deste romance. Victor Frankenstein é o cientista que cria isoladamente uma criatura. Ele assemelha-se ao poeta romântico encerrado na sua torre de marfim, distante da vida mundana e indiferente às alterações sociais que se fazem sentir no exterior. O poeta centra-se na sua própria identidade. Confrontado com o seu interior, Frankenstein afirma a dado momento: “I had been the author of unalterable evils...”. Mary Shelley enaltece esta característica do Romantismo quando estabelece uma miscenização entre a sua própria vida e a ficção. Acerca desta faceta psicológica de Frankenstein Ellen Moers escreveu:

Mary Shelley was a unique case, in literature as in life. She brought birth to fiction not as realism but as a gothic fantasy, and thus contributed to Romanticism a myth of genuine originality: the mad scientist who locks himself in his laboratory and secretly, guiltily, works at creating human life, only to find that he has made a monster. (Moers, 1977: 80)

No capítulo XIII, é possível discernir uma outra voz que deseja participar na narrativa: “I now hasten to the more moving part of my story. I shall relate events that impressed me with feelings which, from what I had been, have made me what I am.” Trata-se da voz da Criatura cujo discurso surge incluído no discurso de Frankenstein. No final da obra ela encontra-se com Walton oferecendo a este as suas palavras.

Walton é o pioneiro do gelo que tenta salvar Frankenstein e devolvê-lo à vida. A certa altura, esta personagem questiona: “You have read this strange and terrific story, Margaret; and do you not feel your blood congeal with horror, like that which even now curdles mine?” (p. 29) Por momentos ele parece assumir a

identidade de Mary Shelley. Nesta passagem, por exemplo, ele comenta sobre a veracidade dos factos científicos contidos nesta obra. O receio perante a inexactidão dos mesmos é transmitido por Walton:

Prepare to hear of occurrences which are usually deemed marvellous. Were we among the tamer scenes of nature I might fear to encounter your unbelief, perhaps your ridicule; but many things will appear possible in these wild and mysterious regions which would provoke the laughter of those unacquainted with the ever-varied powers of nature; nor can I doubt but that my tale conveys in its series internal evidence of the truth of the events of which it is composed. (Shelley, 1831: 29)

Esta personagem serve de intermediário entre Frankenstein e o leitor, mas o seu discurso é delegado numa outra personagem, a qual permanece silenciosa e passiva durante toda a obra. Trata-se de Margaret, a irmã de Walton, à qual toda a informação chega em primeira mão. Ela representa o leitor no seu papel silencioso e externo à obra. No entanto, ela não deixa de ter uma função primordial. Se Margaret não recebesse as missivas de Walton o leitor nunca saberia a história de Frankenstein. De súbito, os olhos do leitor parecem simular o movimento dos seus. Ele tem acesso a informação que, por ser dirigida a Margaret, se torna sua propriedade. O leitor é colocado instantaneamente na obra e as palavras são dirigidas a si em tom confessional e em discurso directo. O leitor é Margaret e ele faz agora parte do jogo diegético.

Num artigo intitulado de “Growing Intimate with Monsters: Shelley Jackson’s *Patchwork Girl* and the Gothic Nature of Hypertext” (2006), Christopher Keep chama a atenção para a autogénese desenvolvida pelo texto de Shelley Jackson. Na verdade este desenrola-se através da interacção com o leitor. O mesmo acontece em todas as obras literárias, mas no texto electrónico a interacção é exercida permanentemente num *feedback loop* entre leitor e máquina/programa. É colocado à disposição do leitor um rol de blocos narrativos que apenas são acedidos ao seleccionar uma ligação. Este é o recurso usado pelo leitor para se manter em contacto com a obra. A ligação permite que uma lexia inaugure o seu espaço no ecrã, apresentando-se sob a forma de uma imagem mutável. O virar da página e o premir de uma tecla representam formas substancialmente diferentes de leitura. Esta última já está perfeitamente introduzida na nossa cultura, mas não enquanto forma de ler literatura. Ela está antes presente em blogs, forums e emails espalhados pelo ciberespaço.

Para mostrar que o hipertexto não será uma invenção estranha aos leitores, Shelley Jackson baseia-se na constituição do próprio ser humano. Em “Stich Bitch” o corpo humano é descrito como um mecanismo complexo, cuja sobrevivência é possibilitada pela cooperação de vários sistemas independentes sobre os quais a mente não tem controlo. É neste sentido que Shelley Jackson compara o *modus operandi* do corpo humano ao do hipertexto: ambos são organismos de natureza fragmentária e imprevisível.

Jackson refere que sendo o hipertexto um texto fragmentário não há qualquer texto central. Para esta autora, o hipertexto é o não-espço onde se pode deambular. Num livro tradicional, o leitor é impelido a ler em função da sua expectativa. Ele anseia por um final feliz ou pressente uma tragédia. Ao autor é pedido que envolva o leitor na verosimilitude da sua narrativa. Para Jackson isto é um factor limitativo quer para a imaginação do leitor, quer para a capacidade criativa do autor: “It becomes harder and harder to imagine going anywhere but just where you are going, and words increasingly mean just what they say.”

Jackson considera que o hipertexto nos faz questionar ou atentar em detalhes que passam imperceptíveis nos livros. A leitura de um texto em formato tradicional é assistida pelo autor implicado no texto. Sendo assim, não há espaço para extrapolar, para reinventar. A leitura em formato electrónico convida a optar, a ser crítico e pioneiro. “Hypertext leaves you naked with yourself in every leap, it shows you the gamble thought is, and it invites criticism, refusal even. Books are designed to keep you reading the next thing until the end, but hypertext invites choice.”

A autora deseja um leitor capaz de se insurgir contra a autoridade autoral, livre de qualquer expectativa mas implicado na construção do texto. “I want piratical readers, plagiarists and opportunists, who take what they want from my ideas and knot it into their own arguments. Or even their own novels. From which, possibly, I’ll steal it back”.

Jackson considera o hipertexto como o corpo banido (“the banished body”). O ser humano está habituado a ver o texto como um conjunto uno, como um todo indivisível, controlado através da mente. Uma outra imagem do corpo que contemple uma ideia estratificada deste é vista como anomalia ou doença de foro psicológico. O hipertexto, que é equiparado a um corpo, é então um ser monstruoso, rejeitado por desafiar a concepção humana de unidade e de harmonia entre as várias partes de um corpo. Tal como a criatura de Frankenstein, ele contraria a obsessão milenar com a perfeição e funciona como um sinal da falibilidade humana. Ele trai a concepção clássica de perfeição e ordem porque é uma justaposição de emoções sem espaço nem tempo. O hipertexto não tem centro, é antes um conjunto de centros; é um híbrido entre objecto e pensamento. Na realidade, não é possível obter uma noção final da sua aparência, pois ele é expansível e permeável.

O hipertexto apoia-se numa realidade paralela e desafia o conceito do real. Como pressupõe a interacção com o leitor, questiona a natureza da realidade quotidiana. O leitor consegue mover-se no espaço por meio de uma sequência de cliques. Ele contribui activamente para a existência dessa realidade paralela que é o ciberespaço. O leitor torna-se numa espécie de esquizofrénico, que deambula no ciberespaço aceitando-o instantaneamente como o seu campo de acção. É evidente que este contrato que o leitor faz com o texto que lê é exequível em todos os textos literários, mas no hipertexto este contrato contempla movimento, interacção, a

ilusão de transubstanciação. Na jornada que aceita fazer, o leitor parece libertar-se do seu corpo. O “eu” torna-se indistinguível do “outro”.

But hypertext in particular is a kind of amphibious vehicle, good for negotiating unsteady ground, poised on its multiple limbs where the book clogs up and stops; it keeps in motion. Conventional texts, on the other hand are in search of a place of rest; when they have found it they stop. (in *Stich Bitch*)

Segundo Jackson, a mente procura desesperadamente um sentido, um propósito e estagna quando os encontra. O hipertexto consegue manter o estado especulativo da mente, mantê-la atenta fornecendo-lhe alternativas, informação passível de ser explorada. A indecisão e a oscilação são consideradas como parte da experiência. O que ganha expressão é a própria linguagem e não o sentido. A linguagem não está mais vergada ao significado. Ela é incomensurável, assim como a vida. Encontrar um significado derradeiro de uma palavra é como encontrar o sentido da vida: uma tarefa impossível. O ser humano inventou uma linguagem que oferece um número infinito de combinações. A sua polissemia não pode ser contornada: “We set up rendezvous between words never before seen in company, we provide deliciously private places for them to couple. Like the body, language is a desiring machine.”

Jackson refere que o hipertexto é construído mediante um processo de colagem. Ele é de facto um conjunto de associações, sobreposições que libertam o escritor do jugo da originalidade perante um sistema herdado: a linguagem. No hipertexto, é possível dar voz à intertextualidade proclamada pelos pós-estruturalistas, para os quais o escritor actual é herdeiro e não inventor. Segundo Jackson, o hipertexto faz com que a tónica seja colocada na forma como o escritor usa a sua herança, ou procede à sua colagem: “After all we are all collage artists.”

A *Patchwork Girl* envolve-se numa dança de intertextualidade que chama ao texto pares como *Patchwork Girl of Oz* de Frank L. Baum: “Did you call me Scraps? Is that my name?”. O soneto número 130 de William Shakespeare será outro dos pares cuja presença é anunciada:

My mistress' eyes are nothing like the sun;
Coral is far more red than her lips' red;
If snow be white, why then her breasts are dun;
If hairs be wires, black wires grow on her head.
I have seen roses damask'd, red and white,
But no such roses see I in her cheeks;
And in some perfumes is there more delight
Than in the breath that from my mistress reeks.
I love to hear her speak, yet well I know
That music hath a far more pleasing sound;
I grant I never saw a goddess go;

My mistress, when she walks, treads on the ground:
And yet, by heaven, I think my love as rare
As any she belied with false compare. (Shakespeare, 1968: 1330)²³

Neste soneto, Shakespeare rompe com o ideal físico da amada cultivado por Petrarca. No soneto 130, não existe um pedestal onde colocar a mulher nem uma compleição para idolatrar. Na verdade, a figura central deste soneto não corresponde a qualquer modelo de beleza, sendo retratada como um ser regular. Ela não obedece a qualquer estereótipo de beleza feminina, mas não deixa de ser homenageada por Shakespeare. Na lexia "Beauty" a Patchwork Girl afirma: "If beauty is a sphere I am not beautiful."

Os padrões de beleza são sujeitos a mudanças e obedecem a tendências difundidas em cada época. Na nossa era, os meios de comunicação social concentram em si essa tarefa. A idealização do corpo humano, nomeadamente do corpo feminino, tem instalado uma nova ditadura. Em "Beauty patches", Shelley Jackson cita as palavras de Frank L. Baum, demonstrando mais uma vez a tendência para a intertextualidade por parte desta obra e por parte de qualquer texto: "That poor patched thing will hate herself, when she's once alive." continued the cat." (beauty patches/crazy quilt). Na mesma lexia, Shelley Jackson satiriza a obsessão milenar com a perfeição: "One of the first proposals for using computer graphics was to assemble a composite of the best features of various actresses: Garbo's eyes, Bardot's mouth, Welch's breasts." (beauty patches/crazy quilt). A *fashion victim*, a bulímica e a anorética são mulheres que representam novos sintomas de uma sociedade compenetrada numa cultura de aparências.

O corpo é escravizado por um ideal inatingível que leva mulheres e homens a recorrer à cirurgia estética a fim de corresponder aos padrões exigidos. Shelley Jackson integra esta mesma sociedade, razão pela qual chama mulheres tão diferentes ao seu texto. Cada uma delas oferece a Patchwork Girl uma parte do seu corpo, que ganha voz no texto de Shelley Jackson.

The human, more than human resurrected body is a body restored to wholeness and perfection, even to a perfection it never achieved in its original state. There is some disagreement as to what exactly this involves. What is the age of the resurrected body? Is perfection at twenty years old, at thirty, at forty? Plastic surgeons must ask themselves the same question. And what might be the perfection of a baby that died in embryo? (Shelley/resurrection)

Surgem reminiscências das obras *Metamorphosis* de Franz Kafka, bem como de *Pinnocchio* de Carlo Collodi, as quais semeiam passos de dança por toda a obra. O mito de Chimera surge em pano de fundo, anunciando que a ordem e a perfeição não passam de uma perspectiva quimérica.

²³ William Shakespeare. *The Alexander Edition of William Shakespeare - Complete Works*, London and Glasgow: Collins Clear-Type Press, 1968.

Por sua vez, ler um hipertexto significa saltar entre textos mediante a selecção de ligações. Este movimento tem o seu próprio significado. O hipertexto faz com que a leitura seja um acto acrobático e libertário. Existe uma beleza intrínseca na actividade de ler em ambiente electrónico que não pode ser apreciada mediante os parâmetros tradicionais.

A autora considera que o livro espelha a obsessão humana com a ordem e com a perfeição. Shelley Jackson considera que esta faceta faz com que o leitor reaja negativamente perante textos que não compreendam uma estrutura ordenada, como é o caso do hipertexto. Dando como exemplo as estátuas gregas, Jackson afirma que as obras de arte são extensões do ser humano e a prova cabal da obsessão com uma unidade que não está ao alcance da humanidade.

Boundaries of texts are like boundaries of bodies, and both stand in for the confusing and invisible boundary of the self. The wholeness of an artwork helps firm us up; in its presence we believe a little more in the unity we uneasily suspect we lack. As a result we have an almost visceral reaction to disorderly texts. (in "Stitch Bitch")

Sendo assim, o hipertexto é comparável à criatura de Frankenstein, feito de pedaços de textos, oferecendo a instabilidade em vez da sensação reconfortante transmitida por uma narrativa ordenada. Todavia, não se pode julgar o hipertexto como um ser contra-natura trazido ao mundo para espalhar a discórdia. Ele tem uma estrutura própria que não pode ser avaliada com preceitos usados durante séculos no código impresso. O corpo hipertextual parece ser todo ele a expressão de uma dura realidade: a ordem é afinal uma quimera.

1.2.1 O fim de “ceci tuera cela”

A hypertext is like a printed book that the author has attacked with a pair of scissors and cut into convenient verbal sizes.

Jay D. Bolter, *Writing Spaces*.

I would like to introduce a different kind of novel, the patchwork girl, a creature who's entirely content to be the turn of a kaleidoscope, an exquisite corpse, a field on which copulas copulate, the chance encounter of an umbrella and a sewing machine on an operating table. The hypertext.

Shelley Jackson, “Stitch Bitch”

A expressão “ceci tuera cela” foi utilizada por Jay D. Bolter para referir a situação de substituição iminente do livro pelo hipertexto electrónico. A tradução deste enunciado é: “isto vai matar aquilo”. Esta expressão aparece no texto de Victor Hugo *Notre-Damme de Paris* (1482) quando um padre chamado Frollo declara que o livro irá condenar os vitrais da catedral ao esquecimento. Mais à frente Bolter afirma que o livro não substituiu os vitrais da catedral, mas substituiu o manuscrito. Para este autor, a tipografia encontra-se no seu culminar (“late age of print”) e tal como o manuscrito, o livro enfrenta agora um adversário. Bolter refere que assim como os vitrais resistiram ao livro, também este sobrevirá. Contudo, não conseguirá manter a sua exclusividade: “Although print remains indispensable, it no longer seems indispensable: that is its curious condition in the late age of print.” (p.2).

Foi a partir das possibilidades oferecidas pelo computador que nasceram vários tipos de textos. Uma delas foi o hipertexto electrónico, à qual chamo de criatura feita de bits.²⁴ Shelley Jackson, tal como Frankenstein, lança-se na indústria prometaica de criar um ser. Esta criatura é uma narrativa criada em ambiente electrónico, que tem por nome Shelley Shelley. Ela é a junção de duas autoras, Shelley Jackson e Mary Shelley. Existe uma secção intitulada de “A Journal” onde a autora, tal como Victor Frankenstein, descreve como terá criado a menina de retalhos. Aqui a autora (Mary Shelley) sublinha que a sua criatura está a

²⁴ “Hipertexto” é um formato de texto normalmente atribuído ao formato electrónico. Contudo, esta criatura sobreviveu em dois habitats. Este é um dado que é importante manter e que será recuperado mais tarde nesta tese. Para além disso, a palavra hipertexto está também relacionada com um texto publicado na internet, o qual é exposto ao leitor sob a forma de ligações que podem levar a uma imagem, a um vídeo ou a outro texto. Por enquanto, gostaria apenas de salientar que a palavra “hipertexto”, salvo algumas excepções que serão devidamente identificadas, será usada ao longo deste trabalho referindo-se a “hipertexto electrónico” e não a hipertexto no seu sentido abrangente.

construir-se a si própria e que ela, por seu turno, “começou a sentir que estava a escrever”. Com esta *autopoiesis* da criatura perante os olhos de Mary Shelley, Jackson pretende reforçar a ideia de que a menina de retalhos não será vergada ao orgulho de um suposto autor:

I had seen her, stitching deep into the night by candlelight, until the tiny black stitches wavered into script and I began to feel that I was writing, that this creature I was assembling was a brash attempt to achieve by artificial means: the unity of a life-form – a unity perhaps more rightfully given, not made: continuous not interrupted; and subject to divine truth, not the will to expression of its prideful author. Authoress, I amend, smiling. (sewn/a journal)

O seu habitat é um computador. Shelley Shelley divide-se entre a protagonista de *Patchwork Girl* (1995) (a criatura feminina que nunca chegou a ganhar vida na obra *Frankenstein* de Mary Shelley) e a própria expedição meta-narrativa. Considerada por N. Katherine Hayles como “highly original and intensely parasitic on its print predecessors”²⁵, *Patchwork Girl* é uma hiperficção que pretende ser a “different kind of novel”, um texto que rompe com as convenções criadas ao longo de séculos de tipografia através da especificidade do computador. Ao intitular a sua obra como um “romance”, Jackson deixa claro que pretende inscrever-se neste género. Esta é uma criatura representativa da era tipográfica, a partir da qual se criaram hábitos de leitura privada e no feminino. Jackson declara uma guerra aberta ao código atacando no seu cerne e aniquilando a sua principal criatura.

Mas não é só o poderio do romance que a rapariga de retalhos pretende quebrar. Ela representa o hipertexto, um texto fragmentado e electrónico, nascido da tecnologia e da teoria pós-estruturalista que almejava um texto à semelhança da experiência rizomática mantida em “Garden of the Forking Paths”, uma história de enredos alternativos escrita por Borges. A hegemonia do autor é subvertida pela estrutura de um texto que se afirma como infinito, rizomático e interactivo.

O resultado deste projecto de Shelley Jackson é uma criatura feita de bits, que ameaça, tal como a Criatura de *Frankenstein*, ser o *fallen angel* ou o feitiço virado contra o feiticeiro. Em “a Journal”, na lexia “Meeting”, a autora descreve os sentimentos por que foi tomada durante a criação da menina de retalhos.

I do not know what I expected.
Our parting had been ambiguous in its tone. I felt variegated emotions churning in my breast: tenderness, repugnance, fear, and profound responsibility, both anxious and prideful. I had not expected what came to pass, that she would turn with a diplomat’s ease and gesture to me to continue at her side, herself taking the muddier route down the center

²⁵ N. Katherine Hayles. *My mother was a computer*, Chicago: The University of Chicago Press, 2000 (pp. 143-167).

of the trail and leaving rough footprints the size of basins to astonish my fellow citizens. (meeting/a journal)

A autora foi surpreendida pela mesma atitude subversiva e dominadora demonstrada pela Criatura. Ela é o hipertexto que contesta a potestade do seu criador e que espelha um antigo dilema da literatura. Enquanto a obra persiste ao longo dos séculos, o autor limita-se à sua mortalidade. Apenas o seu nome é conservado nas lombadas e capas do livro. Sendo assim, a investida de Shelley Jackson baseia-se no desafio à hegemonia de uma forma de apresentação e transmissão do conhecimento que caminha na superfície terrestre há cinco séculos. Para conseguir cumprir a sua ambição, Shelley Jackson tenta apagar-se deixando a criatura vociferar contra si e reservando ao leitor a tarefa de explorar o texto, não através de uma trama que se estende da primeira até à última página, mas segundo uma estrutura descentrada e ramificada em ligações. O papel do leitor é aquele de um curioso explorador, que para além de descodificar e interpretar o conjunto de palavras que compõem o texto, enceta uma excursão entre lexias ou entre janelas que se estreiam e desaparecem no ecrã. Na lexia “Infant”, Mary Shelley não terá abandonado a sua criatura. Permaneceu com ela e descreve agora a sua infância ao leitor:

Pensive, then abrupt; sharp-mannered, then languorously inviting; she changes with each heart-beat, and I change with her. I must. I will be swallowed up else, or crushed, or flung way. Am I afraid? Terribly; I know this is no sport. Yet subtly I see her gauge herself by me, easing her grip when my face tightens, slowing to watch me pant red-faced behind her up the little knoll Percy loves. I think she will learn to manage herself somehow, to learn a kind of husbandry – strange world! – of her manifold self, though it will resemble mine. I owe her my guidance, if she will have it. Yet I dissemble. It is more than this. (infant/a journal)

Contudo, a tentativa de Shelley Jackson não é sustentada por um argumento novo. Vista no seu tempo, ou nos meados dos anos 90, fase em que havia uma expectativa messiânica quanto ao hipertexto, a obra de Shelley Jackson centra-se em questões já há muito colocadas, mesmo antes da era do computador. De facto, a autonomia do texto em relação ao seu criador encontra a sua fundamentação em escritores como Michel Foucault e Roland Barthes, autores que ofereceram a sua obra ao mundo através do antigo formato: a imprensa.

In its tendency toward self-referentiality and self-ironicization, hypertext participates in the stylistic, linguistic, and formal games played out in what is variously categorized as the literature of chaos, meta-fiction, or postmodernity: (...) Because hypertext emerges out of postmodern fiction and uses a similar set of symbols, it is unlikely that

its allegorizing structure and systems of reference would be materially different. (Raley, 2001: 7)

O leitor, defende Jackson, não pode ser agrilhado pelo autor. Há que chegar a um entendimento e até a uma cumplicidade, pois a obra pertence aos dois, ganha vida nas mãos de ambos. No entanto, como será possível concluir nesta tese, a um competirá para sempre disponibilizar o texto e a outro decifrar, independentemente do nível de interactividade prometido pelo ambiente electrónico.

Jay D. Bolter comparou o hipertexto a um “printed book that the author has attacked with a pair of scissors and cut into convenient verbal sizes”. Quando Bolter se refere ao hipertexto desta forma está a compará-lo com o seu antecessor e a ignorar as suas particularidades. Para além disso, verga o hipertexto à vontade do autor, concedendo-lhe a função de desbastar o texto a seu bel-prazer. Mais uma vez, esta afirmação colabora na omissão das características físicas do hipertexto e priva-o de um caminho autónomo em relação ao códice. Para além disso, parece ir contra a teoria segundo a qual o autor deixou de ser a chave do texto.

Loss P. Glazier defende que a poesia em ambiente electrónico é um campo de estudo primordial porque parte da poesia combinatória de Raymond Queneau e do grupo Oulipo e não da poesia convencional. O grupo Oulipo é descrito como uma das maiores influências na estrutura cinética do hipertexto. Este autor refere que a hiperficção se terá tornado numa extensão da tipografia, pelo que esta não oferece um objecto de estudo satisfatório:

Hypertext poets tend to position their practice in relation to hypertext fiction, because it is hypertext, too. This perspective reveals an astonishing oversight, because classic hypertext fiction practice (like postmodern theory) is an extension of print. By contrast, print innovative poetry actually investigates the dynamics of linking, metonymy, process, and disjunctive poetics, which are key to hypertext poetry. Though poets who call themselves hypertext poets frequently mention the canonical classic hypertext writers, they rarely seem to mention the tradition of innovative practice that has put poetry in the perfect position to inform digital practice; though they often seem to evoke postmodern theory, postmodern poetry is surprisingly overlooked. (Glazier, 2002: 92-93)

De facto, quando afastado o debate da substituição do livro pelo novo formato electrónico é possível ver com clareza um novo tipo de literatura nascer. A leitura de um texto não é igual nos dois formatos. Ler em ambiente electrónico é uma experiência virtual, um jogo dinâmico entre computador, leitor e autor/designer, o que torna o leitor num “cybereader”. Ao mesmo tempo, seja na hiperficção, seja no códice, a ilusão persiste. Cabe ao leitor aceitar o contrato e devolver à vida o texto.

Patchwork Girl foi uma das primeiras hiperficções electrónicas construídas com o programa *Storyspace*. Este programa permitiu a escritores explorarem os

recursos do computador para produzir literatura. Apesar do seu carácter experimental, o programa marcou a história da literatura electrónica, tendo definido um ponto de partida para o dealbar desta literatura.

O slogan da empresa responsável pela produção e distribuição deste programa e das obras construídas com este instrumento/medium é “Hypertext: serious reading”. Com este slogan, a Eastgate denota uma preocupação fundamental em legitimar as obras nascidas em ambiente electrónico, expondo-as ao público como uma forma de literatura respeitável e em ascensão. Na página da empresa o utilizador poderá encontrar documentos sobre a pesquisa feita em torno deste tipo de literatura e poderá consultar uma lista de autores e de obras elaboradas com o Storyspace.

Num artigo intitulado de “Print is Flat Code is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis” (2004), N. Katherine Hayles reflecte sobre a importância da especificidade de cada *medium*. A autora fá-lo não para recuperar as antigas dicotomias (entre linearidade e fragmentação ou entre liberdade do leitor e manipulação do autor), mas para revelar a verdadeira materialidade do hipertexto, colocando-o em cena como uma nova forma de literatura.

Many critics see the electronic age as heralding the end of books. I think this view is mistaken. Books are far too robust, reliable, long-lived, and versatile to be rendered obsolete by digital media. Rather, digital media have given us an opportunity we have not had for the last several hundred years: the chance to see print with new eyes and, with that chance, the possibility of understanding how deeply literary theory and criticism have been imbued with assumptions specific to print. (Hayles, 2004: 87)

Segundo Hayles, o hipertexto nunca poderá ser linear, porque a forma como ele sobrevive no computador não é linear. Por exemplo, um texto no formato tradicional está inscrito definitivamente no papel. O leitor consegue olhá-lo indefinidamente porque o seu aspecto não muda. Contudo, a representação de um texto em formato electrónico pode mudar de forma drástica durante o processo de leitura. Tal como N. Katherine Hayles, Rita Raley considera que a superfície do hipertexto é uma superfície complexa, como se fosse um organismo autónomo em constante mutação. Hayles chama a atenção para os “Flickering signifiers” ou “flickering connectivities” e para a intermitência do texto electrónico. O hipertexto é, segundo Hayles, “a constantly refreshed image” e, segundo Raley, esta característica faz com que seja difícil atribuir linearidade a este formato.

Na verdade, há muitas características importadas do código para o hipertexto. Segundo Hayles, a dificuldade em distinguir a materialidade dos dois media é aumentada pelo facto de o computador conseguir simular o código. A diferença entre os dois está na estruturação do texto e na forma como este é acedido pelo leitor.

The temptation to think of text on screen as essentially identical to text on a printed page, simply because the words are the same, is all the more seductive because the computer is the most successful simulation machine ever created. It is crucially important, however, to recognize that the computer can simulate so successfully only because it differs profoundly from print in its physical properties and dynamic processes. These differences matter in multiple ways and on many different levels, from the macroscale to the microscale—and they matter more all the time as writers of electronic literature and texts become more adept at exploiting the medium’s specificity. (Hayles 2004: 71)²⁶

Mais uma vez, não se trata de contrapor ou sobrepor um medium ao outro, mas de procurar instrumentos críticos válidos para dar resposta a um tipo de literatura ainda em estado embrionário. A forma como o texto aparece no ecrã, ou seja, a performance do hipertexto, é para Raley um fenómeno científico passível de ser estudado. É impossível prever o momento em que uma cadeia de código (que alguns autores comparam com uma cadeia de ADN) se metamorfoseia em caracteres. O computador apresenta o texto segundo um processo quântico, que não pode ser localizado. O desempenho da máquina exerce um papel decisivo, tornando o hipertexto numa performance actualizada de cada vez que o texto é reclamado no ecrã por um leitor. Segundo Raley, no artigo “Reveal Codes: Hypertext Performance” (2001), a forma como o texto é chamado à presença do leitor é a característica fundamental do hipertexto. No entanto, o estudo desta performance só pode ser feito em meio electrónico, pois esta é impossível de ser executada no códice.

To remove its performance is to take away its difference; it is as if the computers were returned to their discrete units. That difference, the performance, is the trace, a moment in which hypertext itself performs. The operative difference of hypertext can only be revealed in the performing and tracing of itself, in its own instantiation. This, then, is the trace performance of hypertextuality--an argument in terms of performance rather than metaphysical difference. (Raley, 2001: 13)

Por isso, Raley julga ser impossível continuar a estudar o hipertexto segundo as mesmas convenções que foram usadas durante séculos de tipografia. Para esta autora, cingir o hipertexto ao analógico²⁷ significa ignorar a sua verdadeira

²⁶ N. Katherine Hayles, “Print is Flat Code is deep: The importance of Media-Specific Analysis”, 2004, in http://muse.jhu.edu/login?uri=/journals/poetics_today/v025/25.1hayles.html (Consulta: 20 de Setembro de 2009).

²⁷ Rita Raley refere-se ao códice como sendo um formato analógico, ou seja, o representante da linguagem alfabética. A natureza da linguagem verbal ou alfabética, que se coloca em oposição à linguagem digital da máquina e, por conseguinte à do hipertexto, é um argumento que tem sido palco de discórdia. A esta visão da linguagem verbal contrapõe-se a de que o alfabeto é também ele um código complexo e de natureza digital, visto que não mantém qualquer relação motivada com o objecto que representa.

natureza. O hipertexto desenrola-se num processo de *autopoiesis*, chamando a atenção para a sua materialidade e construindo significado através do seu corpo. Ele é representado pela sua própria performance. O momento em que aparece no ecrã é o momento da sua morte.

It cannot be denied that something different happens when we work with hypertext, but we cannot fix what that something is--it exists as effect, as the trace. To describe it verbally is to destroy its effect, again because it cannot be placed within the analogical, but only in the mode of its performance--its location, not locatable in the metaphysical sense, is thus under erasure. (Raley, 2001: 14)

Hayles centrou o seu estudo na materialidade do hipertexto, sugerindo uma análise sobre a sua especificidade. Para conseguir alargar o campo de estudos dedicado ao hipertexto ela criou um processo para analisar as características físicas do hipertexto e diferenciá-lo do formato impresso. Esse processo tem por nome “Media-Specific Analysis” e centra-se nas propriedades topográficas e funcionais dos textos que permitem a criação de literatura: “Understanding literature as the interplay between form and medium, MSA insists that “texts” must always be embodied to exist in the world. The materiality of those embodiments interacts dynamically with linguistic, rhetorical, and literary practices to create the effects we call literature.” (p. 69).

O MSA centra-se em vários aspectos físicos que possam distinguir o texto electrónico do tipográfico. Para Hayles é fundamental descortinar a diferença entre o vocabulário específico da página e o do ecrã; entre o programa digital e a interface analógica; entre o código e a tinta; entre a imagem mutável e o símbolo inscrito de forma permanente; a diferença entre os termos sugeridos por Espen Aarseth (“texton” e “scripton”) e finalmente entre livro e computador (p. 70).

Segundo Hayles, a ideia que o texto é uma ideia produzida através da criatividade e genialidade do autor e que os interesses deste devem ser protegidos por uma lógica economicista omitiu a especificidade da tipografia. Hayles defende a importância da análise da especificidade de cada medium e acredita que cada um tem características físicas que possibilitam a sua diferenciação. Estas são normalmente ofuscadas pela teoria de que uma obra, como Shelley Jackson veio afirmar no seu artigo, é uma estátua ao autor ou então um objecto vendável, cujo lucro satisfaz a máquina da indústria tipográfica e traz reconhecimento ao nome que assina o livro.

Por exemplo, o hipertexto não é uma característica exclusiva do formato electrónico. Este é uma espécie de herança do livro. Ao ignorar este facto, diz-nos Hayles, perde-se uma oportunidade de perceber a mutação que o texto sofre quando passa de um medium para o outro. Seguindo a linha de pensamento de Richard Grusin e Jay David Bolter e a sua teoria de remediação, um medium incorpora sempre algumas das características do seu antecessor enquanto melhora as suas próprias características. Em *How we Became Posthuman* (1999), Hayles

analisa essas características como “skeumorphs” um termo que adaptou da arqueologia para expressar uma característica de um artefacto que, embora ultrapassado, deixa as suas marcas no artefacto que lhe sucede. Isto acontece porque os média não rompem com todas as características do seu antecessor. Pelo contrário, aquele serve normalmente de modelo e algumas das suas características são mantidas para que se possa potenciar a aceitação e adaptação a este. Segundo Hayles, este processo “visibly testify to the social or psychological necessity for innovation to be tempered by replication.” (Hayles, 1999: 17)

A materialidade, segundo Hayles, tem que ser entendida “in complex dynamic interplay with content, coming into focus or fading into the background, depending on what performances the work enacts.” Para Hayles, a materialidade é um jogo entre as características físicas e as estratégias de significação de um texto. O importante é manter um foco de atenção na interpretação do texto, tendo em conta o papel do leitor, mas não descurar as propriedades físicas do texto. Como o hipertexto é um género passível de ser desenvolvido no código e no computador, Hayles julga ser importante aproveitar esta ambivalência do hipertexto para explorar a relação entre o “artefacto” e a interpretação da sua materialidade. Em *Patchwork Girl*, as características materiais do texto têm um papel decisivo na produção de significado. A ligação não é apenas um recurso tecnológico, mas um atributo expressivo do próprio texto.

Ao recusar um confronto directo entre o velho e o novo, Hayles envereda por uma análise da forma como o hipertexto é produzido num e no outro medium, seguindo uma “reverse remediation”. Em nove pontos, Hayles observa como se processa a simulação das características específicas de um medium por um outro. No primeiro desses pontos, Hayles refere-se ao hipertexto electrónico como uma sequência de imagens que alternam entre si. O texto que reside na folha de um livro não muda, está inscrito de forma permanente. Já ao texto electrónico, está subjacente uma dinâmica muito diferente. Mesmo quando o hipertexto pretende simular o texto tipográfico, as palavras presentes no ecrã estão constantemente a ser reformuladas. Para que este seja apresentado ao leitor, é necessário que este ponha em marcha um complexo sistema através do seu cursor. As imagens no ecrã são produzidas segundo um código invisível.

Noutro ponto, Hayles constata que o funcionamento do computador decorre segundo três camadas, ao que Hayles chama de “Oreo-like structure”. Na sua base e na sua superfície o desempenho é analógico. No entanto, a camada central funciona de forma digital.

The computer is not, strictly speaking, entirely digital. At the most basic level of the computer are electronic polarities, which are related to the

bit stream through the analogue correspondence of morphological resemblance. Once the bit stream is formed, it operates as digital code.²⁸

Um exemplo deste funcionamento é a linguagem icónica que dá vida ao ambiente de trabalho. A imagem de um pequeno computador disposta no Ambiente de Trabalho simboliza a directoria “O meu Computador”. No entanto, para que esta imagem surja no ecrã, a electricidade terá que ser metamorfoseada em bits. O ícone do computador é a última instância deste processo. Como o ícone mantém uma relação motivada com o objecto que representa, ele denuncia um tratamento analógico da informação.

Ambos os média (tipográfico e electrónico) podem funcionar de forma analógica e digital. No entanto, a diferença reside na profundidade a que a informação é gerada. Tal como Hayles refere no título do seu artigo: “Print is flat, code is deep” (2004), o livro apresenta o código digital e o analógico em simultâneo e à superfície do texto .

Uma terceira característica é apontada por Hayles: o hipertexto tem uma natureza fragmentária, que se estende até ao âmago da máquina. Graças a uma maleabilidade ímpar, proporcionada pela recombinação do código binário, o computador consegue apresentar a informação de forma tridimensional. Esta quarta característica faz com que as imagens pareçam ter profundidade. Usando dois vocábulos contemplados por Espen Aarseth em *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*, Hayles reconhece que há uma distinção clara entre “scriptons” (a imagem que aparece à superfície) e “textons” (o código subjacente, invisível ao utilizador), enquanto que no texto tipográfico a imagem e o código aparecem de forma simultânea e indiscernível.

Num quinto ponto, Hayles afirma que o texto electrónico funciona segundo duas linguagens: a do código e a da linguagem alfabética. Embora se possa dizer que o texto tipográfico apresenta igualmente elementos codificados, como por exemplo a pontuação e a formatação (e a própria linguagem alfabética), a verdade é que um texto electrónico não consegue funcionar sem o hardware e o software indicado. É neste sentido que Hayles se refere ao hipertexto como um processo, que se estende do processador até à superfície do ecrã, e não como um objecto. Já que escrever um hipertexto, significa usar o código da máquina, os escritores de hiperficção são também programadores e desempenham um “intellectual, physical, and technological labor that creates text as a material object.”²⁹

A sexta característica apontada por Hayles corresponde à natureza mutável do hipertexto. O simples premir de uma tecla pode alterar todo o texto, o que demonstra o poder interactivo deste medium. Hayles refere ainda o facto de os

²⁸ N. Katherine Hayles, “Print is Flat Code is deep: The importance of Media-Specific Analysis”, 2004, in http://muse.jhu.edu/login?uri=/journals/poetics_today/v025/25.1hayles.html (Consulta: 20 de Setembro de 2009).

²⁹ N. Katherine Hayles, “Print is Flat Code is deep: The importance of Media-Specific Analysis”, 2004, in http://muse.jhu.edu/login?uri=/journals/poetics_today/v025/25.1hayles.html (Consulta: 20 de Setembro de 2009).

hipertextos serem espaços para explorar (“to navigate”) e que permitem ao leitor fazer escolhas usando uma interface. Essas escolhas não são feitas apenas à superfície, elas têm um impacto profundo que não se limita à aparência do ecrã e que apenas pode ser despoletado usando o software indicado. Segundo Hayles, o significado é produzido pela colaboração dos atributos multimédia e os instrumentos de navegação colocados ao dispor do leitor.

O hipertexto funciona sobretudo segundo uma estrutura em mapa. Quando o texto tipográfico adopta uma estrutura múltipla, fá-lo como uma estratégia literária. Tal como será possível constatar no terceiro capítulo desta dissertação, Mary Shelley distribui o enredo por três narradores. Em *Frankenstein* são activadas várias narrativas, que são colocadas nas mãos do leitor através das cartas escritas por um dos narradores. O enredo é fragmentado por uma estrutura epistolar e subvertido por uma sequência *in media res*. Contudo, o leitor não tem que alternar entre blocos de textos. Este poderá controlar o ritmo a que lê e a narrativa encontra-se imóvel e depositada entre as páginas do livro.

O hipertexto é naturalmente fragmentado, desde o processador do computador, até à superfície do ecrã e coloca ao dispor do leitor várias formas de representação, entre as quais o leitor poderá alternar. No caso de *Patchwork Girl* encontra vários instrumentos de navegação ao seu dispor, que impedem que este se perca na narrativa. É o computador que possibilita estas acrobacias textuais, exigindo um tipo de leitura exploratória. Enquanto um livro apresenta o texto de forma estática, o computador permite alterar o aspecto do ecrã, trazendo até este uma dinâmica que não é encontrada no códice. Não se quer com isto dizer que um medium seja superior ao outro, mas ambos exigem um tipo de leitura desenvolvida de acordo com diferentes dinâmicas.

Hayles designa o computador como um “active cognizer”. Ele colabora com o leitor em actos de interpretação e com o autor em actos de representação. Para Hayles, não se trata de prosseguir com a velha discussão se o computador pensa. O resultado das suas acções, embora activadas pelo leitor, são muitas vezes imprevisíveis, só que isso não lhe garante a autonomia atribuída em histórias de ficção científica. Antes de mais, o computador interpreta e representa as acções do leitor. Quando uma ligação é activada em *Patchwork Girl*, é previsível que algo irá mudar no ecrã, mas é impossível prever se irá aparecer um excerto de um texto ou uma imagem. O computador, graças às ferramentas que coloca ao dispor do leitor, permite tornar-se num elemento activo na produção de significado. Embora estejam a ser desenvolvidas várias experiências com a potencialidade do algoritmo, o computador não é por si só uma entidade criativa.

O último dos pontos abordados por Hayles, refere-se exactamente ao tipo de leitura que o hipertexto exige do leitor. Este tipo de leitura é intitulada de “cyborg reading”. Para ler um hipertexto, o leitor precisa de interagir com a máquina, o que implica que este adquira uma subjectividade diferente daquela cultivada perante um livro. Com uma natureza mutável e fragmentada, o hipertexto exige do leitor uma resposta dinâmica. Todas as características atribuídas por Hayles no seu

artigo desembocam nesta última. Esta é, segundo Hayles, a característica mais difícil de simular em código. Embora os dois média partilhem muitas das suas propriedades, a leitura ciborgue parece ser a que distingue de forma mais clara o hipertexto do texto tipográfico. O hipertexto já terá encontrado um caminho independente daquele do seu antecessor, adquirindo uma personalidade própria, construída através da especificidade do seu corpo.

A distinção entre os dois média tem sido baseada na dicotomia analógico/digital. Rita Raley, no artigo "Reveal Codes: Hypertext and Performance" (2001), nega que este tipo de comparação seja profícuo, apontando uma lista de argumentos normalmente utilizados pelas partes a favor de um e de outro formato. Um dos argumentos reflecte sobre a democracia normalmente atribuída ao hipertexto electrónico, o qual garante a disseminação da informação de forma rápida e económica. Só que o formato electrónico só pode ser lido em computador o que resulta claramente num ponto negativo, já que a maioria da população mundial não tem acesso a um computador. Já o livro é um bem generalizado, de fácil acesso, mas a sua produção implica um elitismo intelectual, visto que o custo da sua edição é um obstáculo à publicação generalizada e submete as obras a uma redoma canónica.

Outros argumentos são rebatidos por Raley. Todos eles são desmantelados pela autora pela sua redundância. Contudo, há um deles que importa aqui reter: "Different media produce different readers, different reading environments, and different reading practices;" (Raley, 2001: 2). Michael Joyce defendeu que o hipertexto electrónico é irreproduzível no livro. Como foi possível concluir através do trabalho de Katherine Hayles, este argumento é facilmente rebatível, até porque a estrutura hipertextual nasceu com o código.

Mark Poster afirmou que a diferença seria o uso do alfabeto. Para Poster, este seria fundamentalmente analógico e que por isso era sujeito a uma metamorfose no digital. Só que o alfabeto é também digital, pois as letras não têm uma ligação motivada com o som e os objectos que representam. O alfabeto é um código e uma tecnologia. Sendo assim, uma comparação ao nível do par dicotómico analógico/digital, resulta num constrangimento para o hipertexto, porque este é retido numa eterna comparação com o seu antecessor.

O hipertexto nasceu da necessidade de integração das relações textuais entre documentos diversos. O seu espírito é fundamentalmente auto-crítico, concentrado em encontrar um espaço para si próprio numa cultura onde o livro e outras formas de representação imperam. É o seu poder de introspecção que o qualifica. Como será explicitado no segundo capítulo desta dissertação, esta é uma qualidade que é detectada facilmente em *Patchwork Girl*. A própria materialidade deste texto, ou seja, a estrutura em ligações representada pelo corpo de uma mulher que é feita de pedaços/lexias, representa uma auto-reflexão e uma tentativa de ilustrar a natureza do hipertexto. Só entrando em contacto com esta criatura poderá ser possível ouvir o seu discurso e perceber os seus argumentos.

The difference as such between hypertext and text, therefore, is not ontologically discernible and is locatable only in effect. Indeed, it is precisely that which cannot be revealed in the analog sense: its difference cannot be located in analog code, but only in digital. To conceive of this difference within the discursive frame of the analogical, in other words, is to frame it in terms under which it cannot emerge. (Raley, 2001)

CAPÍTULO 2

A CRIATURA ELECTRÓNICA

No capítulo anterior, foi feita uma descrição do background da criatura. Para isso, foi necessário abordar as condições de produção de *Frankenstein*, uma obra inscrita no formato tipográfico, culminando a sua descrição com uma nova oficina, a do escritor electrónico. Nesta dissertação, este papel está representado por Shelley Jackson e o ambiente onde cria a sua obra: o ambiente digital.

Como foi possível perceber nos capítulos anteriores, as condições de criação das duas criaturas, e as relações entre autora, texto e leitor em cada uma delas apresentam contornos diferentes. Por isso, no presente capítulo será importante conhecer de perto a Criatura, ficar frente a frente com a sua monstruosidade.

Após estabelecer uma ponte entre *Frankenstein* e *Patchwork Girl*, o foco de atenção recairá nas diversas suturas que conferem a esta última obra a sua especificidade. Ao comunicar com o leitor através do seu corpo, *Patchwork Girl* revela uma natureza volátil que apenas pode ser acompanhada através de instrumentos de navegação proporcionados pelo programa Storyspace. Nesta secção, os passos da criatura serão seguidos até ao seu cerne.

2.1 “Twitchy little screen”

Would you tell me please, please, which way I ought to go from here?

‘That depends a good deal on where you want to get to’ said the Cat.

‘I don’t much care where’ - said Alice.

‘Then it doesn’t matter which way you go,’ said the Cat .

‘- so long as I get somewhere,’ Alice added as an explanation.

‘Oh, you’re sure to do that,’ said the Cat. If you only walk long enough.’

Lewis Carroll, *Alice in Wonderland*.

Quando apresentados à possibilidade de ler um texto a partir de um CD, são muitos os leitores que declaram (ou não conseguem esconder) o seu cepticismo. Tirar um livro da estante, tomar o seu peso e começar a leitura não é o mesmo que colocar um CD no computador e esperar que o programa acabe de ser instalado para finalmente ler a obra desejada. Só que no caso de *Patchwork Girl*, é precisamente assim que o leitor terá de proceder.

“Literatura electrónica” é uma expressão que grande parte dos leitores desconhece. Ainda que familiarizados com a forma de navegação que o ciberespaço exige (a qual é também requerida por um leitor de hipertexto), a palavra literatura está estritamente relacionada com a consistência da folha de papel. O ecrã é considerado um local de trabalho, de pesquisa ou de entretenimento e não se coaduna com a actividade de leitura ou de produção literária. Estes leitores estão familiarizados com o meio electrónico e com diversas ferramentas digitais, eles escrevem em blogs, participam em fóruns e comunicam por e-mail ou por Messenger. Contudo, reagem com algum cepticismo ao facto de existir uma literatura desenvolvida em formato electrónico.

A literatura electrónica, ou aquela que é produzida e publicada em meio electrónico, nasceu através das possibilidades oferecidas pelo computador. Este tipo de literatura não usufrui ainda das mesmas condições de produção e divulgação, que a imprensa terá acumulado ao longo de cinco séculos. Tal como a Criatura de Mary Shelley, a literatura em meio electrónico tem levado a cabo um percurso de introspecção a fim de encontrar um sentido para a sua existência. Num primeiro momento, entre os anos oitenta e noventa, este processo era desenvolvido graças a uma comparação (ou contraposição) entre “o velho e o novo”, ou seja, entre o formato impresso em decadência e o formato electrónico que viria a desferir o golpe de misericórdia numa forma de representação moribunda. Esta atitude de oposição veio a alterar-se na segunda fase da vida da literatura digital. O segundo período distingue-se pela generalização da WWW e

das diversas ferramentas colocadas à disposição dos autores de hiperficção. A ligação dá lugar a novas formas de navegação e as lexias partilham o seu espaço com som, imagens e vídeo. Em *Electronic Literature: New Horizons for the Literary* (2008), N. Katherine Hayles afirma:

Whereas early works tended to be blocks of text (traditionally called “lexia”) with limited graphics, animation, colors, and sound, later works make much fuller use of the multimodal capabilities of the Web; while the hypertext link is considered the distinguishing feature of the earlier works, later works use a wide variety of navigation schemes and interface metaphors that tend to deemphasize the link as such. (Hayles, 2008: 6)

Na mesma obra, Hayles localiza *Patchwork Girl* (1995) no culminar do período clássico da hiperficção (Hayles, 2008: 7). Nessa altura, a maioria das hiperficções eram experiências ou meta-narrativas que se debruçavam sobre a problemática do hipertexto ou sobre as questões colocadas à crítica literária pelas novas tecnologias. Isto era feito em oposição ao livro. Quando Shelley Jackson criou *Patchwork Girl*, ela tentava legitimar o hipertexto electrónico, distinguindo-o do texto tipográfico. Para isso, Jackson aproveitou os instrumentos proporcionados pelo programa *Storyspace* de forma criativa e original, sublinhando a natureza subversiva e o movimento acrobático do hipertexto. Neste subcapítulo, será enaltecida a estrutura desta obra, reflectindo sobre a forma como o leitor acede ao texto e explora a sua materialidade.

A expressão “twitchy little screen” pertence a Annie Proulx, a autora do conto “Brokeback Mountain” (2005), que conta com uma adaptação cinematográfica com o mesmo nome. Proulx foi citada por Bolter no livro *Writing Spaces*, quando se referia à leitura de um romance em ambiente electrónico:

When Proulx complains about reading novels on “twitchy” screens, she assumes that the genre of the novel, which developed in the age of print, will continue to exist in its linear form and denies that computer screens will be the space in which such forms are read. That denial leads her to discount the challenge that new electronic media might pose to the structure of fiction and nonfiction. In fact, linear forms such as the novel and the essay may or may not flourish in an era of digital media. (Bolter, 2001: 5)

Nesta citação, Bolter chamava a atenção para uma mudança no campo da literatura. O romance poderia vir a perder a sua forma linear e até sucumbir numa era de novas tecnologias. Contudo, o que ambos ignoram é que o romance é uma criatura tipográfica por excelência, que não sucumbirá a uma transição para o ambiente electrónico. Por seu turno, ambas as partes esquecem que estão a falar

de uma forma de representação diferente da tipográfica e que não pode ser analisada sob os mesmos preceitos.

No estudo de Hayles publicado em 2008³⁰ a autora detecta a existência de vários géneros electrónicos, o que indicia que a literatura em ambiente electrónico está a evoluir rapidamente e a ganhar um espaço no panorama cultural. A autora identifica a presença das seguintes criaturas electrónicas: a “network fiction”, que usa a Web como forma de difusão; a “interactive fiction”, que é um híbrido entre os jogos de computador e a literatura electrónica; a “locative fiction”, que contempla o uso da realidade virtual e a imersão do leitor através de dispositivos que detectam o seu movimento; os “interactive dramas”, que contemplam a participação do leitor na trama; a “generative art”, segundo a qual os textos são gerados por um algoritmo; e por fim o “flash poem” que, como o próprio nome indica, é a criatura trazida à vida pelo programa Flash. Estas criaturas distinguem-se pelo software que as executa, o que denota que a sua materialidade e a natureza do medium que as acolhe é importante para a sua definição no mundo.

Esta variedade de géneros comprova que existe uma comunidade de leitores e escritores atentos às últimas investidas da criatura electrónica, o que leva Hayles a defender que chegou a hora de este fenómeno ganhar a atenção da crítica literária, a qual deverá começar a pensar na especificidade desta forma de arte e não no seu contraste com a literatura tipográfica:

Having been a widely visible presence only for some two decades (although its predecessors stretch back at least to the computer poems of the early 1960s, and far beyond this in the print tradition), electronic literature has already produced many works of high literary merit that deserve and demand the close attention and rigorous scrutiny critics have long practiced with print literature. Such close critical attention requires new modes of analysis and new ways of teaching, interpreting, and playing. Most crucial, perhaps, is the necessity to “think digital”, that is to attend to the specificity of networked and programmable media while still drawing on the rich traditions of print literature and criticism. (Hayles, 2008: 30)

A literatura digital, em particular a hiperficção, já que esta é normalmente comparada com o romance, tem que ser vista com outros olhos. É na sua estrutura que reside a particularidade deste género.

Passados dois anos da publicação de *Patchwork Girl*, Shelley Jackson lançou uma página intitulada *My Body: a Wunderkammer* (1997)³¹, que segue o mesmo conceito de *Patchwork Girl*, mas que faz um uso mais eficiente do seu grafismo. Nesta obra, a imagem é como um portal de acesso, que tem que ser accionado para

³⁰ N. Katherine Hayles, *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, Notre Dame, Indiana: University of Notre Dame, 2008.

³¹ *My Body – a Wunderkammer* (1997) in <http://www.altx.com/thebody/> (Consulta: 12 de Agosto de 2009).

que o leitor conheça a face alfabética do texto. Em *Patchwork Girl*, a imagem é raramente usada como forma expressiva. Ao todo, são oito as imagens usadas nesta obra. A sua estrutura divide-se entre pequenos textos que tomam a forma de janelas no ecrã. O leitor está perante uma leitura topográfica, para a qual são disponibilizados vários instrumentos de navegação. O texto surge em “pequenas doses” trazidas até ao leitor através das várias ligações.

O programa Storyspace não garante a riqueza visual de qualquer página de internet actual. Contudo, ele influenciou a forma como estas se organizam. A estrutura hipertextual continua a ser preponderante neste tipo de literatura. *Patchwork Girl* é uma obra rica em significado, o qual é alimentado pelo estilo incisivo e pelas metáforas de Shelley Jackson. Ao longo deste sub-capítulo será possível conhecer a estrutura de *Patchwork Girl* e atentar nos recursos colocados à disposição do leitor para explorar esta obra.

2.1.1 A superfície da “patchwork girl”

Num artigo intitulado “Patterns of Hypertext” (1998), Mark Bernstein chama a atenção para a nomenclatura utilizada na descrição da estrutura de um hipertexto. Uma hiperficção poderá ter várias estruturas. Porém, o autor atribui apenas uma estrutura à hiperficção *Patchwork Girl*: a de montagem (*Montage*). Esta estrutura distingue-se das demais através de “superimposed windows”, ou seja, através de um conjunto de janelas independentes que se estreiam no ecrã e que estão ligadas entre si através de ligações.

In *Montage*, several distinct writing spaces appear simultaneously, reinforcing each other while retaining their separate identities. *Montage* is most frequently effected through superimposed windows which establish connections across the boundaries of explicit nodes and links (p. 24)³²

Após a instalação do CD-ROM o leitor é apresentado a três janelas (Fig. 1): a janela principal, ou a janela, que representa o próprio programa; uma janela com um mapa da obra e que os autores de Storyspace chamam de *Map Window* e uma outra com uma imagem da rapariga de retalhos que introduz a leitura da obra. A partir deste ponto, o leitor será apresentado a 323 lexias que estarão interligadas através de 462 ligações.

³² Mark Bernstein, “Patterns of Hypertext” (1998) in <http://www.eastgate.com/patterns/Print.html> (Consulta: 12 de Agosto de 2009).

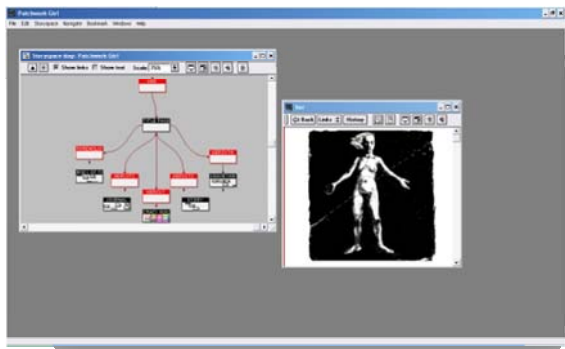


Fig. 1 - As três janelas iniciais

A - Janela Principal

A janela do fundo, que abarca todas as outras e que tem uma presença constante durante a leitura desta obra, espelha o funcionamento do próprio programa. Ela é encabeçada pelos seguintes separadores: File, Edit, Storyspace, Navigate, Bookmark, Windows e Help. Nestes separadores, o leitor pode encontrar várias ferramentas de leitura ou navegação. No separador File, o leitor encontrará uma opção que permite abrir ou guardar uma leitura feita; no separador Edit, a opção “Copy” permite copiar as várias lexias para um outro programa, como por exemplo o Word.

Já em “Storyspace”, o leitor consegue encontrar duas preciosas ferramentas de orientação: o “Roadmap” (Fig. 2), que permite fazer um registo dos locais visitados e locais por visitar e “Keywords” (Fig. 3), ou seja, o leitor pode escolher palavras-chave para distinguir as diferentes lexias. Ao aceder a Storyspace, também é possível obter uma lista das ligações que deverão ser seguidas (“Browse links”).

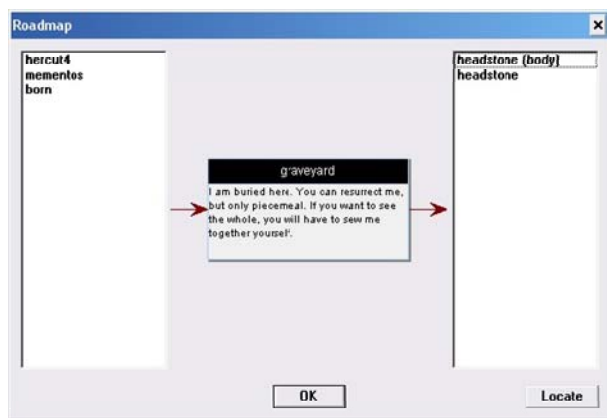


Fig. 2- Roadmap

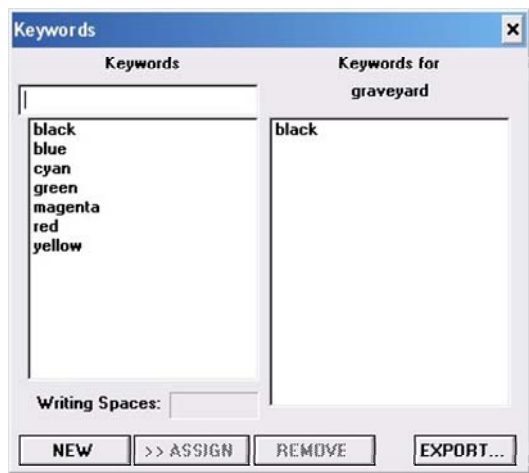


Fig. 3 - Keywords

O separador “Navigate”, como a própria palavra indica, foi criado com o propósito de ajudar o leitor na sua tarefa exploratória. Nele, o leitor pode accionar um quadro com o histórico do caminho percorrido (Fig. 4). Pode recuar no texto ou voltar à página inicial “Cover Page” (Fig. 12), mas também poderá localizar uma *lexia* inserindo o seu título (Fig. 4) ou uma palavra-chave (Fig. 6), a qual terá sido criada através da opção “Keywords” no separador Storyspace (Fig. 3).

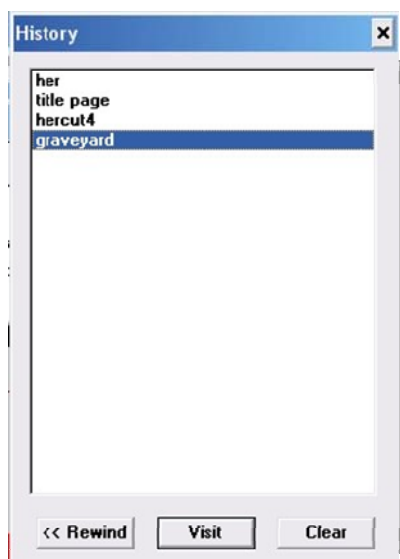


Fig. 4 - Histórico de leitura



Fig. 5 - Writing Space



Fig. 6 - Find Text

Nesta barra de ferramentas, que se mantém como pano de fundo durante todo o tempo de leitura, é ainda possível marcar a localização do leitor na narrativa graças à ferramenta “Bookmark” ou escolher a disposição das janelas (“cascade” ou “tile”) no separador Windows.

B - Storyspace Map

Na segunda janela inicial é exposta a estrutura da obra a partir de um esquema rizomático. Esta janela chama-se “Storyspace Map: Patchwork Girl” (Fig 7).

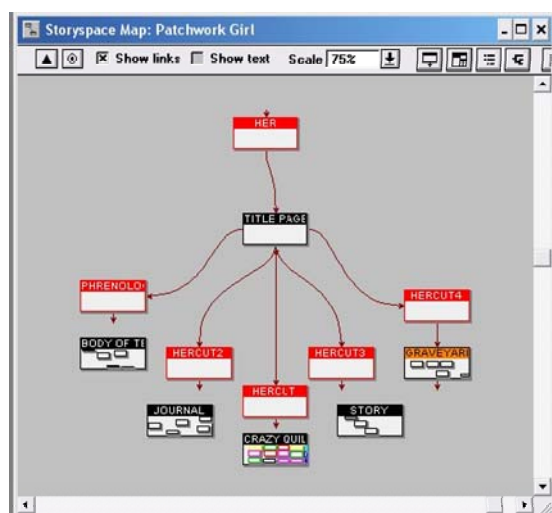



Fig. 7 - Storyspace Map: Patchwork Girl

Graças a este esquema é possível ver que *Patchwork Girl* é constituída por um ponto de partida (“Her”), ao qual se segue o frontispício da obra (“Cover Page”). A partir daqui, a obra divide-se em cinco ramificações, Phrenology, Hercul 2, Hercul, Hercul 3 e Hercul 4, os quais apresentam ainda cinco secções subjacentes: “Body of text”, “Journal”, “Crazy Quilt”, “Story”, “Graveyard”. Nestes últimos, estão incluídas as várias lexias desta obra.

Na parte superior de “Storyspace Map: Patchwork Girl” existe uma barra de ferramentas que coloca ao dispor do leitor instrumentos preciosos de orientação e formatação. Por exemplo, o programa permite ajustar o tamanho do texto de 50% a 600%. O primeiro ícone (“Up Button”) permite minimizar as opções quando seleccionado. Se o leitor seleccionar “Title Page” e pretender regressar à página com a estrutura geral da obra, basta seleccionar este ícone. É também possível mostrar/esconder as ligações e o texto de cada uma das lexias, através das opções “Show Links” e “Show Text”.

Nesta mesma barra de ferramentas, no lado direito, o leitor tem à sua disposição cinco ícones. O primeiro deles () mostra a lexia seleccionada em qualquer momento da leitura. Ao seleccionar a secção “Graveyard”, esta irá ficar distinguida no mapa com a cor amarela (Fig. 8). Se o primeiro ícone à direita for premido, a secção “Graveyard” surgirá distinguida no ecrã:

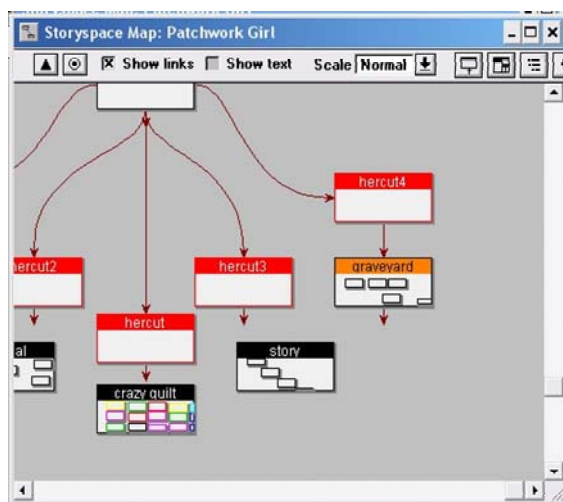


Fig. 8 - Visualização da lexia

Para proceder à leitura do texto através do mapa, basta fazer um duplo-clique sobre o título da lexia pretendida. No caso da secção “Graveyard” o leitor tem acesso ao seguinte texto:

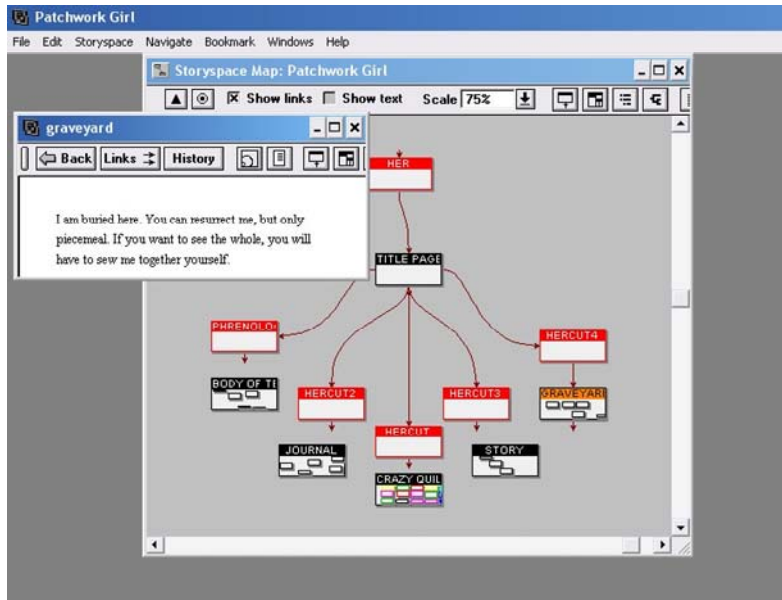


Fig. 9 - Texto

Para localizar o texto no mapa de lexias, o duplo-clique deve ser feito sobre o corpo da lexia. Neste caso, surge um mapa de todas as lexias subjacentes a “Graveyard”.

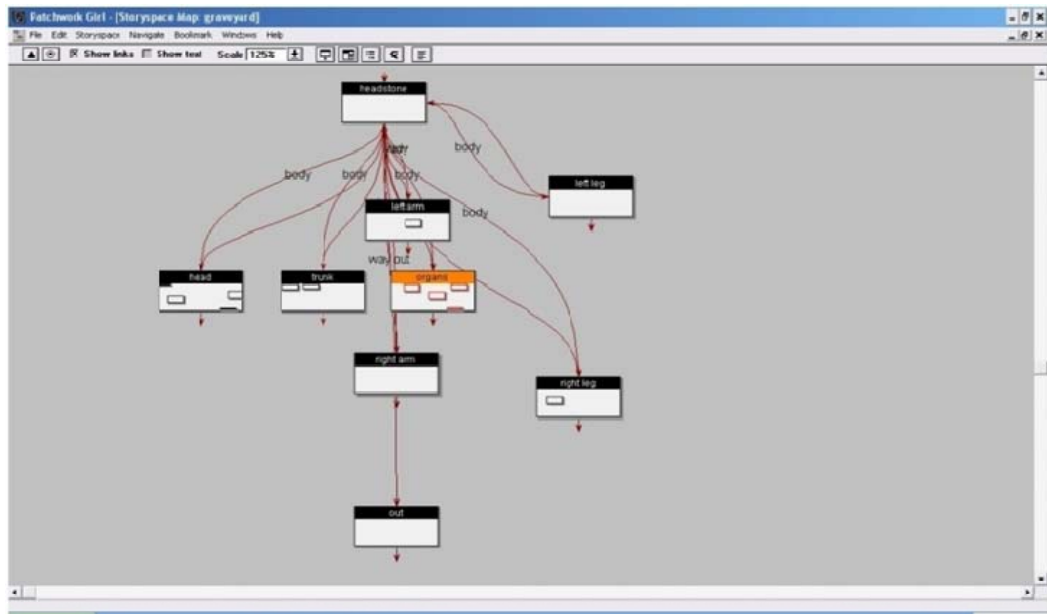



Fig. 10 - Lexias subjacentes a “Graveyard”

C - Topografia

Durante toda a leitura existem quatro tipos de mapas, que podem ser acedidos através da seguinte barra de ferramentas, presente em todas as lexias.



Fig. 11 - Text windows control

O primeiro destes mapas, apresentado anteriormente (Fig.7), intitula-se “Storyspace Map”. O segundo mapa é mais complexo e de difícil consulta. O seu nome é “Treemap” :

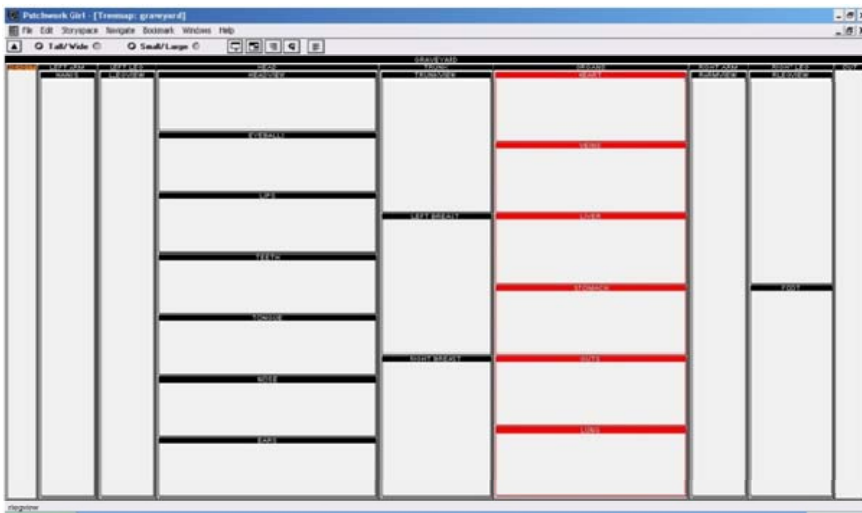


Fig. 12 - Treemap


O mapa esquemático “Outline” () apresenta uma lista das lexias subjacentes à secção “Graveyard”. Esta ferramenta permite igualmente minimizar as sub-lexias, de forma a que o leitor possa obter uma visão geral da obra, num diminuto espaço de visualização:



Fig. 13 - Outline

O quarto mapa, tem por nome “Chart” (📊). Neste, todas as ramificações estão explícitas, o que permite um rápido acesso a todas as lexias.

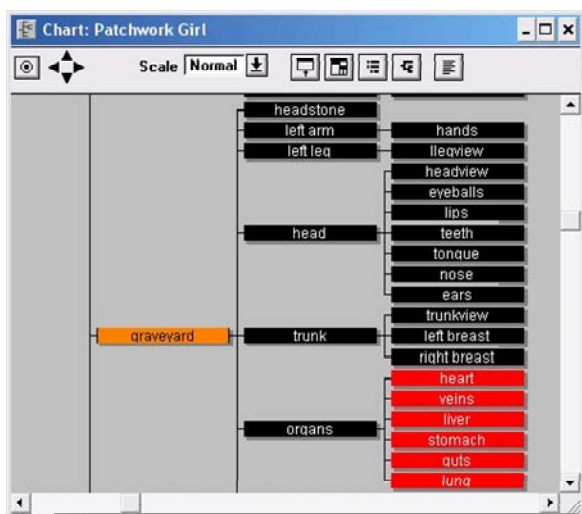





Fig. 14 - Chart

A mesma barra de ferramentas, expressa a essência da leitura em ambiente electrónico. Ela é composta por um ícone **Links** (🔗) que permite ao leitor visualizar a lista de ligações percorridas e sugere a ligação que se segue. Eis um exemplo dessa lista:



Fig. 15 - Links

Esta janela é composta por três colunas. A primeira coluna, apresenta o nome e a directoria da ligação, enquanto que a segunda coluna determina a lexia para a qual a ligação remete. Na terceira coluna o termo “Guard Field” refere-se a um recurso usado pelo autor/programador de forma a impedir o acesso do leitor a uma determinada janela, sem ter lido uma ou mais janelas anteriores. Estas ‘guardas’ definem percursos de leitura obrigatórios. Este é um atributo do programa que não é utilizado nesta hiperficção. Já em *Afternoon* (1990), tem um papel preponderante restringindo os movimentos do leitor àqueles previstos pelo autor/programador.

Com a tecla  **Back** o leitor poderá voltar atrás na leitura; poderá ainda marcar o ponto do texto onde parou de ler  (Bookmark) e ainda manter um histórico da sua visita  **History**.

Embora o hipertexto seja frequentemente relacionado com um sistema subversivo e caótico, Shelley Jackson estruturou a sua obra de forma coerente. Neste esquema é possível atribuir a cada secção de *Patchwork Girl* a sua função:

- “Her” - quando se clica sobre esta imagem surge o frontispício da obra. Nesta “front page”, existe a possibilidade de escolher um dos separadores (ou ambientes) da história. Contudo, o mapa omnipresente apresentado em fundo revela que “Her” está ligado ao frontispício da obra e que este, por sua vez, ramifica-se em quatro parâmetros:
 - “Pheronology/body of text” ou um conjunto de textos sobre a actividade de escrever em meio electrónico;
 - “hercut 2/journal”, uma imagem do corpo de Shelley Shelley que dá acesso ao diário de Shelley Jackson. Este separador é inspirado no diário mantido pela escritora Mary Shelley;
 - “hercut/crazy quilt” – o separador central que se traduz num conjunto de textos sobre as condições de criação de Shelley Shelley;
 - “hercut 3/a story” – o separador que dá voz à Criatura de Jackson e que apresenta algumas das aventuras vividas por Shelley Shelley.

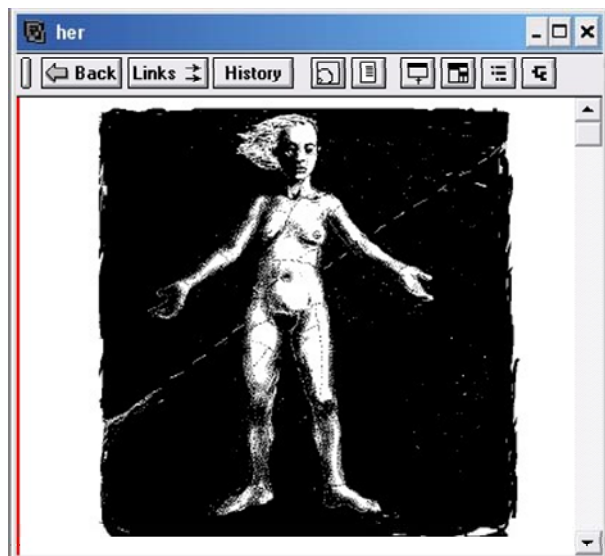


Fig. 16 - Patchwork Girl (Her)

No cabeçalho desta janela pode ler-se “her”. “Ela” é a *Patchwork Girl* que dará vida a esta hiperficção, a cicerone e a voz que emerge do texto. Trata-se de um corpo feminino retalhado e nu, de braços afastados, como um livro aberto que convida a explorar o seu interior. É aqui que começa a leitura de *Patchwork Girl*.

Quando se interage com esta imagem surge a folha de rosto, onde está inscrito o nome da obra e um subtítulo: “A Modern Monster”. A autoria é atribuída a Mary Shelley, Shelley Jackson.

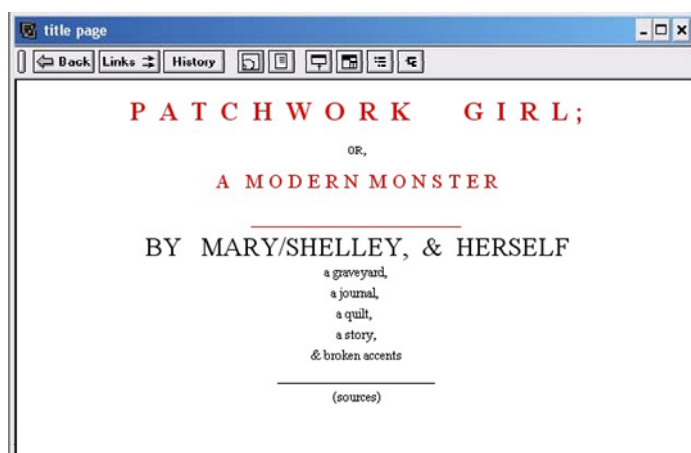


Fig. 17 - Frontispício

Nesta “cover page” o leitor tem acesso a um índice interativo. Se seleccionar “a graveyard” surgirá a imagem de Patchwork Girl desmembrada, uma figura que se intitula “Hercut 4” (Fig 13); se escolher *a journal*, irá aparecer uma figura igualmente disforme cujo nome é “Hercut 2” (Fig. 14); em *a quilt*, a rapariga feita de bits permanece rodeada dos seus próprios membros (“Hercut”, Fig. 15), até que em *a story* acaba por esbater-se e confundir-se com o ecrã, como que absorvida pelo medium que a suporta (Hercut 3, Fig 16).

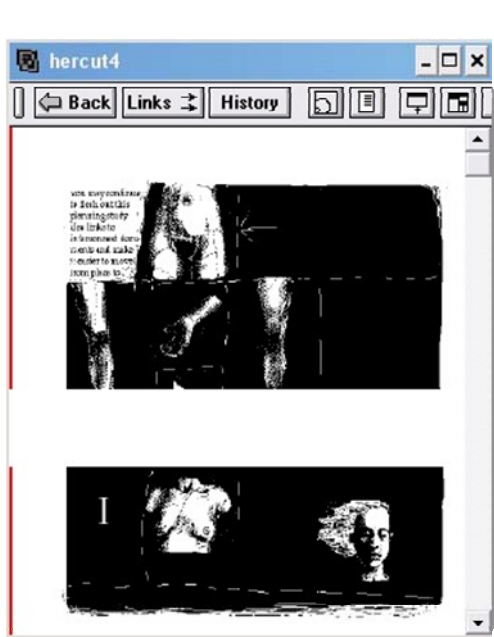


Fig. 19 - Hercul 4

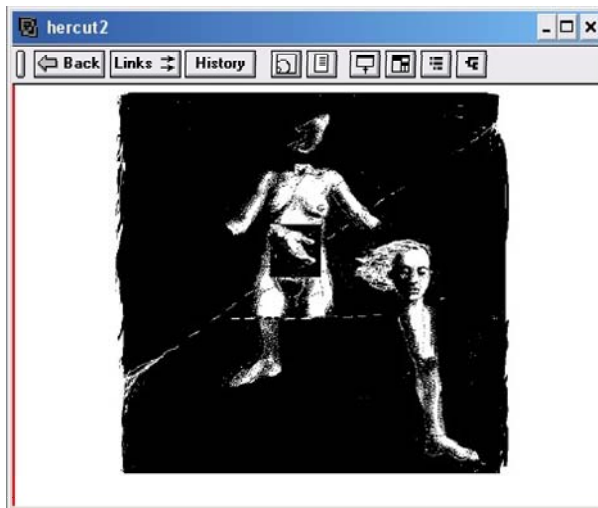


Fig. 18 - Hercul 2



Fig. 20 - Hercul

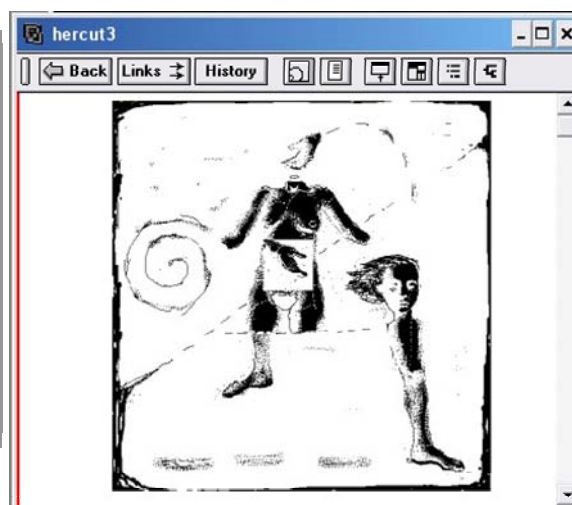


Fig. 21 - Hercul 3

Agora que são conhecidas as técnicas de navegação e a estrutura superficial de *Patchwork Girl*, será importante enveredar numa incursão por esta hiperficção. Shelley Shelley (ou o próprio hipertexto) serão as cicerones e as protagonistas deste enredo.

Segundo as indicações oferecidas pelo manual de utilizador do programa Storyspace, o acesso ao texto é feito através de dois tipos de janelas: as "Text Windows" ou as "Map Windows". As primeiras representam o conjunto de textos que, quando accionados, dão lugar à próxima lexia. Contudo, se o leitor quiser

manter o mapa da obra no seu ecrã terá ao seu dispor as “Map Windows” ou as janelas que apresentam a estrutura geral da obra.

Como companheiros de viagem, existem os ícones “Back”, “Links” e “History”. Estes instrumentos permitem que o leitor consiga manter um registo do caminho percorrido, ao mesmo tempo que sugere novas ligações representados por títulos apelativos. Esta parece ser a solução que os autores do programa encontraram para competir com a consistência do papel. Desta forma, o leitor vai sendo informado dos seus movimentos na narrativa e é encorajado a prosseguir na narrativa através das sugestões proporcionadas pelo programa. De facto, estes instrumentos permitem um controlo acrescido sobre o acesso à ordem discursiva do texto e sobre a cadência da narrativa. Veja-se a ferramenta “Keyword” (Fig. 3) ou a “Find Text” (Fig.6). Estas ferramentas permitem uma busca rápida das lexias ou ligações e tentam anular o sentimento de desorientação atribuído às hiperficções em formato electrónico.

Existem várias formas de aceder à obra de Shelley Jackson. O leitor poderá seguir a estrutura proposta pelo mapa central (“Storyspace map”, Fig. 7) e poderá aceder aos três tipos de mapas que estão representados por um ícone: o “Treemap” (Fig. 18), o “Outline” (Fig. 19) e o “Chart” (Fig. 20).

É importante reter que em *Patchwork Girl* não existe um itinerário único, tal como não existe uma narrativa aristotélica a culminar numa catarse. No entanto, existe uma *storyteller*, porque existe uma história para contar. A rapariga de trapos incorpora essa história, transformando o enredo numa meta-narrativa. *Patchwork Girl* é uma história sobre uma rapariga que conta a história da sua história. Ela é uma gravura escheriana em forma de texto.

A rapariga de retalhos quer falar ao leitor sobre as suas condições de criação e sobre o seu habitat. No entanto, ela pode ser o próprio acto de ler a história. Tanto desaparece por entre a cascata de bits, como é devolvida à tona sob a forma de letras e imagens. Esse momento coincide com a aparição do texto no ecrã. Os segundos que antecedem o contacto do leitor com o texto poderiam ser equiparados ao virar de uma página. No entanto, algo acontece antes de a lexia surgir no ecrã. O que terá acontecido entre os dois estágios ficou a dever-se ao computador ou à força que torna possível o texto. Sendo assim, o computador não é apenas o meio de representação escolhido por Jackson. Ele tem um papel activo na produção de significado.

O computador é um sistema complexo. Tal como um ser vivo reage às alterações do meio ambiente, o computador reage às acções do utilizador e metamorfoseia-se para apresentar o texto no ecrã. Antes de a sua resposta ser decodificada pelo cérebro, o computador colocou em marcha uma série de processos invisíveis que foram despoletados pelo simples premir de um botão. A materialidade de um texto electrónico é obviamente diferente daquela de um texto tipográfico. Rita Raley refere-se a esta capacidade de resposta por parte do computador como um sinal de “emergent behavior”, ou seja, o computador é um sistema complexo, incomensurável e imprevisível, tal como o corpo e a mente.

Such "metamorphoses" and "transformations" can be conceptually reprogrammed to include *emergent behavior*, which, like complexity, is a manifestation or quality of a system that cannot be thought of as summated as a whole or in terms of its component parts. It is that which cannot be fixed with any degree of totality, precision, or accuracy, that which cannot really be captured at all. Because it is not possible to locate the moment that brings together the computer units to produce something new, the quantum shift that changes the structure and system, complexity is itself not locatable. (Raley, 2001: 13)

É no cerne da máquina que a programadora/autora teceu a estrutura da obra e deu vida a Patchwork Girl. O corpo desta rapariga é feito de bits e só posteriormente se apresenta como um texto. Por seu turno, sem a tradução do código binário para código alfabético executada pelo computador, seria impossível conhecer a criatura de Shelley Jackson.

Ao proceder à leitura da obra, torna-se evidente que a materialidade do medium é uma característica expressiva própria, segundo a qual o dealbar de sentido começa no interior do computador para germinar no ecrã, perante os olhos do leitor. As cartas de tarot de Italo Calvino permanecem imóveis nas folhas do livro onde foram gravadas. A forma aleatória com a qual Italo Calvino conota a sua história ficou registada de forma inalterada. Numa hiperficção electrónica não basta expor a informação. A abordagem do texto é feita de aparição em aparição, num percurso complexo e dinâmico.

Shelley Jackson sublinha a diferença entre o corpo do livro e o corpo do hipertexto. Para a autora, o livro é um sistema fechado, com uma forma quadrada, onde a obra permanece enclausurada. Por seu turno, o hipertexto não é um objecto palpável. A sua leitura não permite a pré-visualização de um final. Por não ser possível determinar onde um texto electrónico acaba ou começa, a autora acredita que este tem uma maior flexibilidade e confere uma maior autonomia ao leitor:

When I open a book I know where I am, which is restful. My reading is spatial and even volumetric. I tell myself, I am a third of the way down through a rectangular solid, I am a quarter of the way down the page, I am here on the page, here on this line, here, here, here. But where am I now? I am in a here and a present moment that has no history and no expectations for the future.

(this writing/body of text)

Como foi possível ver no primeiro capítulo, o livro também está sujeito a alterações formais e contextuais. *Frankenstein* é um livro que conta com duas versões autorais, inúmeras traduções e uma mensagem que se metamorfoseia com o passar do tempo. A própria *Patchwork Girl* é uma prova da imensa potencialidade de *Frankenstein*. Também esta obra foi severamente perturbada pela presença de um monstro que luta pela sua sobrevivência. Esta criatura só

pode sobreviver ao ser invocada e no ano de 1995 Shelley Jackson acrescentou mais um capítulo à sua história.

No próximo subcapítulo será possível detectar uma narrativa entre os bits. Não se pretende aqui calcular e sugerir uma fórmula de leitura para esta obra, mas transmitir algumas das impressões recolhidas durante o itinerário de leitura. O objectivo será entrar em contacto com a Criatura, tocar o relevo das suas cicatrizes e assistir ao momento em que a fenda se torna num texto.

2.2 - “Her”: a anatomia do *banished body*

“This book began with a roboticist’s dream that struck me as a nightmare.” Assim começa o primeiro capítulo de *How we became Posthuman* de Katherine N. Hayles, no qual a autora defende que a informação, tal como o corpo, terá perdido a sua materialidade por força da hierarquia cartesiana entre corpo e mente. Posto isto, Hayles traça um estudo da história da cibernética para compreender em que ponto a informação terá perdido o seu corpo. O cientista e o pesadelo a que se refere Hayles são Hans Moravec e a sua crença de que seria possível fazer o *download* da mente humana para o computador. Hans Moravec acreditava que alguém cuja mente era transferida para o computador manteria a sua identidade e consciência, apesar de ver o seu corpo ser substituído por uma caixa de metal.

Em busca do corpo perdido, Hayles contrapõe o indivíduo liberal, aquele que acredita ter uma identidade una e cuja mente controla um corpo coeso, ao indivíduo pós-humano, cuja identidade é dispersa e se baseia numa mente que se estende para além do corpo.

Com a chegada das novas tecnologias e, com elas, da realidade virtual, o indivíduo terá tido a oportunidade de ultrapassar e expandir a sua identidade, de fragmentá-la e alterá-la, mostrando que a unidade, feita à custa da relação hierárquica entre o corpo e a mente, é ilusória. Hayles refere que quando a perspectiva pós-humanista acredita que o ser humano pode extrapolar o seu próprio corpo através do poder da mente, parece estar a colaborar com o pensamento liberal do séc. XVII, o qual promovia o apagamento do corpo e a ascensão da mente de forma a criar uma ilusão de unidade e posse de si mesmo. Na literatura electrónica a unidade e a harmonia são elementos subvertidos pela estrutura multilinear e pela alternância entre janelas. Sobre a unidade exigida à poesia digital, Glazier afirmou no seu livro a mesma falta de unidade do ser humano ao nível biológico: “we are literally in a constant state of change: adding and losing cells, remembering and forgetting ideas, changing emotions, adding links to others, losing links. (...) Indeed Gelernter suggests that the “I” is a marvelous fiction engineered for an organism to endure.” (p. 50)³³

A perspectiva unificada do corpo, o qual é requisitado para construir um altar à mente, é uma quimera que foi igualmente rejeitada por Shelley Jackson. A discussão sobre o dualismo cartesiano é introduzida pela convivência do ser humano com as novas tecnologias. Na obra *Patchwork Girl*, a mesma discussão é invocada porque a materialidade do texto electrónico é sensivelmente diferente da materialidade de um texto tipográfico:

³³ Loss Pequeño Glazier, *Digital Poetics: The Making of E-Poetries*, Tuscaloosa, Alabama: The University of Alabama Press, 2002.

The body could be said to be the writing of the soul. Its expression, but also and inevitably its misstatement, precisely because it is an expression, and must make use of material signs in all their imperfection, allowing them to garble the pure idea and go home on days off to their own unknowable lives in the kitchen of things. This if you adhere to the traditional separation of body and soul, form and content. (bodies/body of text)

Ao reprimir o corpo, subjugando-o a uma ditadura da mente, ele ameaça denunciar o segredo humano: afinal a perfeição e a simetria que é exigida ao texto, subjugando-o a um rol de regras repressivas, é um direito que não assiste ao ser humano. Ele próprio é imperfeito nas suas acções e fragmentado no seu funcionamento. Hayles acredita que o corpo da informação terá sido banido durante as discussões levadas a cabo nas primeiras conferências de cibernética (“Macy Conferences”), entre 1945 e 1960. A autora começa por referir a participação de Alan Turing, o autor que em 1950 criava um teste a fim de determinar se um computador era capaz de raciocínio. O teste Turing decorria de acordo com dois terminais de computadores fechados numa sala. Alguém teria que descobrir através das respostas das máquinas a uma série de questões, qual era o humano ou a máquina por trás de cada terminal. Se a pessoa errasse na resposta, isto significava que o computador era capaz de um raciocínio lógico e autónomo. Ao basear a sua resposta na informação fornecida através dos terminais, ou seja, nos enunciados transmitidos entre a máquina e o humano, o observador estaria a ter em conta um corpo atrás do ecrã. No entanto, a inteligência humana seria simulada por um código e a individualidade do interlocutor seria excluída desta experiência. Para Hayles, este teste promovia a supremacia do intelecto face ao corpo num processo que Hayles vê como a origem da desmaterialização da informação.

If you cannot tell the intelligent machine from the intelligent human, your failure proves. Turing argued, that machines can think. Here, at the inaugural moment of the computer age, the erasure of embodiment is performed so that “intelligence” becomes a property of the formal manipulation of symbols rather than enaction in the human lifeworld. The Turing test was to set the agenda for artificial intelligence for the next three decades. (Hayles, 1999: 1)

Turing detecta na sua experiência a existência de um corpo real e físico (“enacted body”) e que se encontra perante o ecrã e de um corpo que é representado por características discursivas (“represented body”). Sendo assim, Turing não estaria só a tentar provar se a máquina pensava ou não. Inusitadamente ele anunciava a chegada de uma nova fase: aquela do indivíduo pós-humano.

Turing não terá apenas tentado provar que a máquina poderia pensar. Ele tentou igualmente compreender se seria possível distinguir a diferença entre um elemento do sexo feminino e outro do masculino do outro lado do ecrã. Esta questão foi conotada com a suposta homossexualidade deste cientista e por isso posta à margem. No entanto, Hayles acredita que a natureza desse teste reflectia sobre uma diferença fundamental. Para Hayles, o facto deste prever a distinção entre sexo feminino/ masculino seria crucial. Apesar de anular a materialidade da informação, estava a admitir que a identidade do indivíduo pode sofrer alguma volatilidade num ambiente virtual, sendo preciso recorrer ao corpo para definir a individualidade. Eis então que a metáfora do “cyborg”, o sujeito pós-humano cuja identidade se caracteriza pela ausência de limites, ganha vida.

This construction necessary makes the subject into a cyborg for the enacted and represented bodies are brought into conjunction through the technology that connects them. (...) What the Turing test “proves” is that the overlay between the enacted and the represented bodies is no longer a natural inevitability but a contingent of production, mediated by technology that has become so entwined with the production of identity that it can no longer meaningfully be separated from the human subject. (Hayles, 1999: 8)

Donna Haraway foi a criadora de um manifesto do ciborgue. No seu artigo, a autora reflecte sobre o impacto da tecnologia na individualidade e vislumbra uma oportunidade única para revolucionar o movimento feminista. Um ciborgue é para Haraway um "cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction." ³⁴

Ao diluir as fronteiras que dividem a individualidade do mundo que a rodeia, o pós-modernismo oferece ao feminismo uma possibilidade de rever o conceito de género: "there is nothing about being female that naturally binds women together into a unified category. There is not even such a state as 'being' female, itself a highly complex category constructed in contested sexual scientific discourses and other social practices"³⁵. Para Haraway, a visão universalista da sociedade ditou a mulher a um papel secundário. Por seu turno, aquelas mulheres que tentaram romper com esta unificação, foram tratadas como subversivas, acabando por lhes ser negadas a participação nos debates da mesma sociedade. Haraway acaba por

³⁴ Haraway, Donna, "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century," in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* in <http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html> (Consulta: 10 de Agosto de 2009).

³⁵ Haraway, Donna, "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century," in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* in <http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html> (Consulta: 10 de Agosto de 2009).

defender que em vez da união, as mulheres deveriam optar pela afinidade, boicotando qualquer tentativa unitarista e essencialista de construir a sociedade. Em “Bodies Too”, Shelley Jackson recusa igualmente uma rotulagem de identidades: “Identities seem contradictory, partial, and strategic. There is not even such a state as “being” female, or “being” monster, or “being” angel. We find ourselves to be cyborgs, hybrids, mosaics, chimeras.” (identities/ mixed up/ body of text)

Ao incluir a questão do género, Hayles defende que Turing estava a tentar incluir o corpo como intrinsecamente ligado à mente. No entanto, acabaria por surgir outro exemplo da desmaterialização da informação. Trata-se do esquema de Shannon e Weaver no qual a informação (ou mensagem) surge representada como independente em relação aos seus substratos. Este esquema do acto comunicativo compreendia uma fonte de informação, um codificador, um canal, um decodificador e um destino. Entre estes elementos circulava a mensagem, a qual se transformava em sinal enviado/recebido. Neste modelo está contemplado a existência de ruído e ainda a categoria de “feedback loop” ou o movimento feito pela mensagem entre a fonte e o destino de informação, que implica uma capacidade de resposta eficiente por parte destes dois elementos. No entanto, este modelo não tem em conta o conteúdo da mensagem (o corpo da informação), tratando-a apenas como um mero sinal. Para além disso, ignora que o próprio medium poderá alterar a integridade e o teor da mensagem. Segundo Hayles, este tipo de esquematizações do acto comunicativo resultam numa representação da mensagem como “a kind of bodiless fluid that could flow between different substrates without loss of meaning or form.” (p. XI).

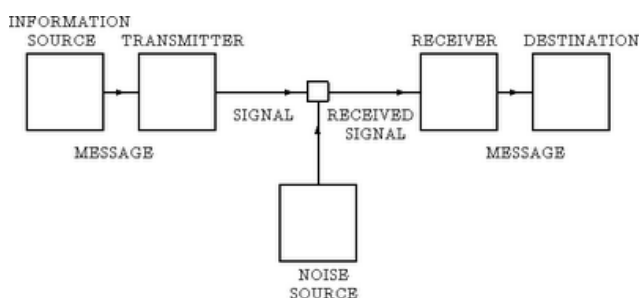


Fig. 17 – Modelo de Shannon e Weaver³⁶

Porém, Hans Moravec afirmava 40 anos depois de Turing que a identidade humana é essencialmente “an informational pattern rather than an embodied enaction”. Este professor de robótica, autor do livro *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence* (1990), acreditava ser possível fazer o *download* da mente humana para um computador. Enquanto o “Turing Test” foi feito para

³⁶ Esquema proposto pela *The Communication Initiative Network* in <http://www.comminet.com/en/node/201246/36> (Consulta: 10 de Agosto de 2009).

mostrar que as máquinas podem pensar, Moravec defendia que as máquinas podiam ser o repositório do pensamento humano. Independentemente do corpo, a mente humana poderia migrar para a máquina sem sofrer qualquer alteração.

Num livro cujo título é uma clara reacção à afirmação cartesiana *Cogito, ergo sum*, o neurologista português António Damásio faz um estudo de várias lesões no cérebro, que produziram uma alteração das capacidades cognitivas e alterações de personalidade dos pacientes. Através da descrição de alguns dos casos, Damásio pretende provar em *O Erro de Descartes* (1994) que corpo e mente estão interligados interagindo em simbiose com o ambiente.

É este o erro de Descartes: a separação abissal entre o corpo e a mente, entre a substância corporal, infinitamente divisível, com volume, com dimensões e com um funcionamento mecânico, por um lado; e a substância mental, indivisível, sem volume, sem dimensões e inatingível; a sugestão de que o raciocínio, o juízo moral e o sofrimento adveniente da dor física ou agitação emocional poderiam existir independentemente do corpo. Em concreto: a separação das operações mais refinadas da mente, para um lado, e da estrutura e funcionamento do organismo biológico, para o outro. (Damásio, 1994: 255)

O ser humano enquanto indivíduo com uma identidade una é uma ideia propagada pelo liberalismo. Este ignorava que a mente está intrinsecamente ligada ao corpo e que ambos contribuem para formular a identidade.

Rather, embodiment makes clear that thought is a much broader cognitive function depending for its specificities on the embodied form enacting it. This realization, with all its exfoliating implications, is so broad in its effects and so deep in its consequences that it is transforming the liberal subject, regarded as the model of the human since Enlightenment, into the posthuman. (p.XIV)

No entanto, o pós-modernismo confere uma nova faceta a esta relação. Para esta teoria, a individualidade não é una, mas fragmentada e permeável. Perante um espaço virtual a mente divaga e deseja ultrapassar as barreiras físicas, banindo o corpo da comunicação com a máquina. Para Hayles, é a relação estreita com a tecnologia que faz de um indivíduo um sujeito pós-humano. Ele é um ciborgue que encontra no computador as suas extensões protéticas e que está ligado ao computador através de caminhos/vias neurais de informação. Este tipo de ligação implica que, algures entre os dois intermediários, a informação perca o seu corpo e faz com que ambas as partes surjam equiparadas graças ao processo de “feedback loop”, ou seja, como simples pontos de emissão/recepção de sinais.

Hayles adverte que o indivíduo pós-humano não é um ciborgue no sentido propagado pela ficção científica, ou seja, este pode não ter sido sujeito a qualquer intervenção física. É a forma como a sua identidade é construída que importa aqui frisar.

Whether or not interventions have been made on the body, new models of subjectivity emerging from such fields as cognitive science and artificial life imply that even a biologically unaltered *Homo sapiens* counts as posthuman. The defining characteristics involve the construction of subjectivity, not the presence of nonbiological components. (p.4)

Existem vários exemplos da existência deste novo ser humano. Um exemplo é a declaração da *World Transhumanist Association*: “The *World Transhumanist Association* is an international nonprofit membership organization which advocates the ethical use of technology to expand human capacities.” Um dos objetivos traçados na *Transhumanist Declaration* de 1998³⁷ era: “Transhumanists advocate the moral right for those who so wish to use technology to extend their mental and physical (including reproductive) capacities and to improve their control over their own lives. We seek personal growth beyond our current biological limitations.”. Este objetivo foi excluído da declaração de 2002, onde se lê: “We recognize that humanity faces serious risks, especially from the misuse of new technologies. There are possible realistic scenarios that lead to the loss of most, or even all, of what we hold valuable. Some of these scenarios are drastic, others are subtle. Although all progress is change, not all change is progress.” Nesta nova declaração, a organização muda o teor da sua mensagem e coloca uma maior ênfase na necessidade de discutir e reduzir os riscos do uso da tecnologia.

A tecnologia surge assim para superar algumas das lacunas físicas e intelectuais do ser humano, permitindo que este adquira novas capacidades e garantindo um aperfeiçoamento da espécie. Victor Frankenstein desenvolveu um trabalho no sentido de criar uma nova espécie humana. Esta espécie seria uma versão aperfeiçoada do ser humano e superaria as suas fraquezas. A sua monstruosidade resulta da sua fragmentação em vários pedaços de corpo. Com *Patchwork Girl*, o mito de Frankenstein entra na nossa era para servir como o espelho do indivíduo pós-humano, cuja identidade é composta pela convivência de vários discursos e ideologias. “You could say that all bodies are written bodies, all lives pieces of writing.” (patchwork girl/allwritten). Sobre a tentativa de subjugar o corpo aos desígnios da mente a fim de manter uma ilusão de unidade, Shelley Jackson afirmou em “Stich Bitch”:

Because we have banished the body, but cannot get rid of it entirely, we can use it to hold what we don't want to keep but can't destroy. The real body, madcap patchwork acrobat, gets what the mind doesn't want, the bad news, the dirty stories. The forbidden stories get written down off-center, in the flesh. In hysteria, the body starts to tell those stories back to us--our kidneys become our accusers, our spine whines, our knees gossip about overheard words, our fingers invent a sign language of

³⁷ World Transhumanist Association <http://humanityplus.org/learn/philosophy/transhumanist-declaration> (Consulta: 10 de Agosto de 2009).

blame and pain. Of course, the more garbage we pack into that magical body the more we fear it, and the more chance there is that it will turn on us, begin to speak, accuse us. But that body-bag is also a treasure-trove, like any junkyard. It knows stories we've never told. (in "Stich Bitch")

A autora opõe o liberalismo ao pós-humanismo, contrapondo as suas diferentes visões do corpo. Para isso, usa o termo cunhado por C.B. Mcpherson "individualismo possessivo", segundo o qual o indivíduo é dono de si próprio e não se encontra obrigado a servir a ideologia de um bem-comum. Só que este indivíduo é anterior às relações impostas pelo mercado. Para os pós-humanistas, o indivíduo liberal é produzido pelas relações de mercado, é uma consequência do liberalismo político e não o contrário. ("The liberal self is *produced* by market relations and does not in fact predate them". p. 3), ao passo que o indivíduo pós-humano é "an amalgam, a collection of heterogeneous components, a material-informational entity whose boundaries undergo continuous construction and reconstruction." (p. 3) Shelley Jackson anuncia igualmente a chegada deste novo ser humano em "bodies too":

We are inevitably annexed to other bodies: human bodies, and bodies of knowledge. We are coupled to constructions of meaning; we are legible, partially; we are cooperative with meanings, but irreducible to any one. The form is not absolutely malleable to the intentions of the author; what may be thought is contingent on the means of expression. (bodies too/bodies of text)

Seguindo um argumento economicista, Hayles acrescenta que o sentido de posse de si cultivado pelo liberalismo é falso e que todas as partes do sujeito são adquiridas e não estão presentes no momento de nascença. Sendo assim, o sujeito liberal, que num "state of nature" se possui a si próprio, não existe.

Na tentativa de contrariar o conceito liberal de um corpo e de uma identidade una, os defensores da cibernética colocaram a tónica na fragmentação da identidade. O pós-modernismo defende uma identidade fragmentada e difusa, a qual não consegue definir-se como unificada e, por isso mesmo, não se coloca em oposição ou em união com os outros: "If human essence is freedom from the wills of others", the posthuman is "post" not because it is necessarily unfree but because there is no a priori way to identify a self-will that can be clearly distinguished from an other-will." (p.4)

Na tentativa de rebater a ideia de um sujeito que se possui a si mesmo, à qual está associada uma forte vertente capitalista, o pós-modernismo tem vindo a afirmar o hibridismo do corpo e a fragmentação da subjectividade, como se o corpo aprisionasse a mente e o ciberespaço permitisse libertar o mesmo. Contudo, ao defender esta posição, o corpo volta a ser relegado para segundo plano. Tal como foi descrito em *Neuromancer*, ele é agora "data made flesh". O problema reside no

facto de o corpo ter sido tratado como “a set of informational processes”. Como em ambiente cibernético a informação perde a sua substância, o corpo perde igualmente a sua materialidade.

Because information has lost its body, this construction implied that embodiment is not essential to human being. Embodiment has been systematically downplayed or erased in the cybernetic construction of the posthuman in ways that have not occurred in other critiques of the liberal humanist subject, especially in feminist and postcolonial theories. (p. 4)

Em *Ubik* (1969), Phillip K. Dick descreve um mundo em que as pessoas podem viver num estado de “half-life”. Quando “morrem”, o seu corpo é um invólucro mantido numa casa mortuária (“moratorium”) e a sua mente poderá deambular e interagir com outras mentes. Enquanto o corpo é uma entidade sujeita à decomposição, a alma pode ser preservada por uma substância, o aerossol *Ubik*. As personagens acreditam que graças a esta preservação da mente é possível viver outra vez. Este detalhe de *Ubik* revela mais um ataque desesperado da ficção contra a mortalidade. No entanto, o estado de “half-life” não é perpétuo e as personagens são traídas pela sua condição de mortais. De forma sardónica, o paraíso cristão é comparado às histórias infantis de *Winnie-the-Pooh*.

But this old theory - didn't Plato think that something survived the decline, something inner not able to decay? The ancient dualism: body separated from soul. The body ending as Wendy did, and the soul - out of its nest the bird, flown elsewhere. Maybe so, he thought. To be reborn again, as the Tibetan Book of the Dead says. It really is true. Christ, I hope so. Because in that case we all can meet again. In, as in Winnie-the-Pooh, another part of the forest, where a boy and his bear will always be playing... a category, he thought, imperishable. Like all of us. We will all wind up with Pooh, in a clearer, more durable new place. (Dick, 1969: 725)³⁸

Esta obra é considerada como um dos exemplos da literatura pós-modernista. Nesta prevalece uma ânsia em superar o corpo e a condição de mortal através da tecnologia. Isto significa que há um regresso à antiga desmaterialização da identidade possibilitada pela relação entre a tecnologia e o ser humano. Segundo uma visão pós-humanista, o corpo pós-humano é uma prótese original, à qual são agregadas outras próteses, num progresso contínuo que impede uma standardização. Sendo assim, o ser humano encontra-se umbilicalmente ligado à tecnologia da qual é inseparável. Como o corpo humano não é um todo indivisível, a tecnologia é vista como parte da sua existência.

³⁸ Philip K. Dick, *Four novels of the 1960s: The Man in the High Castle, The Three Stigmata of Palmer Eldritch, Do Androids Dream of Electric Sheep?, Ubik*, New York: The Library of America, 2007.

Fourth, and most important, by these and other means, the posthuman view configures human being so that it can be seamlessly articulated with intelligent machines. In the posthuman, there are no essential differences or absolute demarcations between bodily existence and computer simulation, cybernetic mechanism and biological organism, robot teleology and human goals. (Hayles, 1999: 3)

Sendo assim, o liberalismo partilha com o pós-humano cibernético o apagamento do corpo. "Identified with the rational mind, the liberal subject *possessed* a body but it was not usually represented as *being* a body." (p. 4). O corpo, como definidor de uma identidade ou da individualidade, é esquecido pelas duas correntes. Esta realidade comprova que a sociedade ainda vive sob a alçada do racionalismo, pois o corpo é normalmente visto como algo que é controlado pelo poder racional do indivíduo.

Although in many ways the posthuman deconstructs the liberal humanist subject, it thus shares with its predecessor an emphasis on cognition rather than embodiment. William Gibson makes the point vividly in *Neuromancer* when the narrator characterizes the posthuman body as "data made flesh". To the extent that the posthuman constructs embodiment as the instantiation of thought/information, it continues the liberal tradition rather than disrupts it. (p. 5)

Quando a criatura de *Frankenstein* reconhece o seu semblante num charco de água, a inocência dá lugar a uma cruel realidade. No momento em que a água lhe mostra a sua aparência horrenda, este ser obtém a confirmação de que nunca poderá ser aceite pelos seres humanos. A monstruosidade é reconhecida pela própria criatura que lamenta os efeitos da sua deformação.

"I had admired the perfect forms of my cottagers—their grace, beauty, and delicate complexions; but how was I terrified when I viewed myself in a transparent pool! At first I started back, unable to believe that it was indeed I who was reflected in the mirror; and when I became fully convinced that I was in reality the monster that I am, I was filled with the bitterest sensations of despondence and mortification. Alas! I did not yet entirely know the fatal effects of this miserable deformity. (Shelley, 1831: 109)

A fragmentação do seu corpo impede a formação de uma identidade. A criatura não tem passado e é um aglomerado de partes de cadáveres que impedem a formação de um todo. Ele espelha o absurdo que é tentar criar uma raça de seres perfeitos e harmoniosos. A Criatura representa a obsessão humana com uma perfeição e ordem impossível de atingir.

A diferença é uma característica ameaçadora em *Frankenstein*. A criatura é tratada como anómala, um "freak of nature" que deambula pela terra e instiga temor por onde quer que passe. Ela não corresponde à regra e é privada da

companhia humana por não se inserir numa classe ou género, seja ele animal ou humano. Na lexia “I am”, a menina de bits descreve-se da seguinte forma: “I am tall, and broad-shouldered enough that many take me for a man; others think me as a transsexual (another feat of cut and stitch) and examine my jaw and hands for outsized bones, my throat for the tell-tale Adam’s Apple. My hair falls down my back but does not make me girlish. Women and men alike mistake my gender and both are drawn to me.” (I am/hercut)

A rapariga feita de retalhos é composta por pedaços de cadáveres que ganham voz por entre as cicatrizes. Estas vozes assumem-se como o texto e dão sentido ao corpo da Patchwork Girl. Elas representam as várias identidades assumidas por Patchwork Girl e a sua recusa em cingir-se a apenas uma:

“If a few brains are good, many brains are better. And if we imagines the position of a fascinated Self, it was because the multiplicity towards which it leans, stretching to the breaking point, is the continuation of another multiplicity that works it and strains it form the inside. In fact, the self is only a threshold, a door... between multiplicities. (many brains/ crazy quilt)

Por essa razão, a menina de retalhos defende o seu direito à diferença apresentando-se como um corpo dilacerado e enaltecendo a sua natureza subversiva. “Born full-grown, I have lived in this frame for 175 years. By another reckoning, I have lived many lives (Tituba’s, Jane’s and the others’) and am much older. The curious, the lustful, the suspicious, and the merely stupid watch me wherever I go and some follow me, scribbling notes and numerals, as if translation into a chart or overview will make all clear and safe as houses. They may be sure that I will lead them for a chase. I am never settled.”

Criada em meados dos anos 90, a obra *Patchwork Girl* não se inseria facilmente num género literário, sendo frequentemente comparada ao romance, ao jogo ou reduzida ao experimentalismo. A criatura de Shelley Jackson teria que lutar por um lugar na literatura. Em vez de clamar pela aceitação humana, a menina de bits deseja um leitor que admita que a sua própria integridade e unidade é uma farsa:

We are who we were; we are made up of memories. (...) So, within each one of you there is at least one other entirely different you, made up of all you’ve forgotten (cardamom, bay rum, a neck) and nothing you remember (“My mistress’ eyes are nothing like the sun”). More accurately, there are many other you’s, each a different combination of memories. These people exist, they are complete, if not exactly present, lying in potential in the buried places in the brain. (she goes on/séance)

Para ela é importante que o leitor ouse desafiar a ordem textual. Ela pretende que o leitor se insurja contra o autor e tome o seu corpo como um terreno que pode explorar, construindo as suas próprias narrativas. Como o indivíduo não é uma entidade reunida à volta da mente, a menina de retalhos quer que o leitor aja sobre o seu corpo sem pudor e sem o receio de estar a incorrer numa actividade depravada ou condenável: “Who wants a numb reader/reader-by-numbers anyway? Go write your own text. Go paint a mural. You must change your life. I want piratical readers, plagiarists and opportunists, who take what they want from my ideas and knot it into their own arguments. Or even their own novels. From which, possibly, I'll steal it back.” (in “Stitch Bitch”)

Tal como a criatura de Mary Shelley, a rapariga de retalhos é uma aglomeração difusa de pedaços de cadáveres. Só que estes têm uma voz própria. Na secção “Graveyard”, os pedaços de cadáveres contam a história de uma vida anterior, enquanto pertenciam ao corpo original. Eles são partes do corpo tornadas em personagens. No início desta secção, a rapariga de retalhos lança um desafio ao leitor. Este poderá reanimá-la, mas apenas depois de a costurar: “I am buried here. You can resurrect me, but only piecemeal. If you want to see the whole, you will have to sew me together yourself.” Esta é uma referência à actividade centenária de leitura. O sentido de um texto é desbloqueado apenas quando o leitor entra em contacto com o seu conteúdo. Tanto em *Patchwork Girl* (metonímia do hipertexto electrónico), como em *Frankenstein* (símbolo do código tipográfico) o texto é devolvido à vida através da leitura.

Em “Headstone” existe a seguinte inscrição: “Here Lies a head, Trunk, Arms (Right and Left), and Legs (Right and Left) as well as diverse Organs appropriately Disposed. May they Rest in Piece.” Esta lápide centra a atenção do leitor no corpo da Patchwork Girl. Esta reside num cemitério e não tem nome, razão pela qual é identificada pelo seu corpo e não por um epíteto. A frase “May they all rest in piece” enaltece a característica fundamental do hipertexto: a sua fragmentação. Nesta parte inicial de *Patchwork Girl* é possível conhecer as inúmeras personagens que perfazem o seu texto ou as personalidades que dão expressão ao seu carácter ou estrutura.

Na secção intitulada “Hands”, a menina diz ter um dedo que treme. Este pertencia a uma carteirista que já tinha perdido a mão direita por ter roubado e perdeu depois a esquerda quando tentou tirar uma bolsa de seda ao juiz. O dedo do meio da mão direita estava calejado pela escrita. Este pertencia a Livia, uma mulher que vivia no anonimato, apesar de escrever todos os textos do seu marido, um conhecido ensaísta. Na mesma lexia a menina dá voz a um dos seus conflitos interiores: “One of my fingers is comfortable enough with a needle, another seems easier on the handle of a knife.” Livia representa a mulher passiva e ameaçada pelo domínio masculino. Em *Patchwork Girl* há uma referência a actividades como coser, tecer, costurar. Para além de estas indicarem a forma como o hipertexto pode ser lido, estabelecem uma crítica ao papel tradicional da mulher na esfera familiar.

A perna esquerda da menina de retalhos pertence a Jane. Ela é ama de profissão e espera pacientemente pelo seu marinheiro. Na sua perna tatuou “Come Back To Me” e cada vez que anunciam a chegada de um barco ela corre para o porto, na esperança de rever o seu amor. Sobre a sua perna esquerda, a menina feita de bits refere: “My leg is always twitching, jumping, joggling. It wants to go places. It has had enough of waiting.” Esta citação remete para a transitoriedade do hipertexto, o qual alterna entre lexias e se prolonga no cerne da máquina sem que um horizonte seja avistado pelo leitor. O hipertexto é um livro onde o número da página não foi incluído.

A *Patchwork Girl* descreve o seu crânio da seguinte forma: “My skull is like an ancient vase scratched from the dust with toothpicks and paintbrushes and reassembled on a desk: there are fragments enough to make a vase, but how many vases shattered for this one? An archeologist made a pot, that’s all we know. Sometimes when it’s quiet I hear in my ears the roaring of a crowd.” Nesta passagem, Jackson expõe a intertextualidade do texto e reforça a ideia pós-estruturalista de que um texto é constituído por muitos outros.

O tronco desta criatura pertencia a uma dançarina: “My trunk belonged to a dancer, Angela, a woman of low birth but high sights, and a mimic ear for the accents of the upper class (...) for she saw rightly that the language of the body also has its accents, low and high. My body is both insinuating and naïve: moments of knowingness – of art manipulative and interested – punctuate my abandonment, and knowingness opens into chaos.” As ferramentas de navegação proporcionadas pelo programa Storyspace oferecem ao texto uma elasticidade singular. O leitor é convidado a uma dança espontânea, onde não existem hierarquias a respeitar. Porque não existe um narrador que imponha uma sequência, o leitor pode desenhar livremente os seus passos no solo do hipertexto. A sua performance não se resume à pista de dança. Por seu turno, a *Patchwork Girl*, insinua-se e incita o leitor a explorar o seu corpo.

O peito esquerdo pertenceu a Charlotte, uma ama que amamentou oito crianças. Sobre ela, a menina de retalhos diz: “When I write my left breast sometimes dribbles the milk of invisible children”. Esta personagem fala sobre a mulher enquanto progenitora, referindo o acto de amamentar. Este é apenas reservado à figura materna e simboliza a ligação exclusiva entre mãe e criança. Após abandonar o ventre da mãe, este é o último elo vital entre mãe e filho. Segue-se uma separação física entre os dois e a autonomia crescente da criança em relação à mãe. Mary Shelley transferiu o seu receio do período pós-parto para a sua obra. Nesta lexia é possível identificar o mesmo tipo de ansiedade perante este momento de separação.

Patchwork Girl fala sobre uma menina que se transformou em mulher. O crescimento dos seios de Aspasia simbolizam o início de uma vida sexual activa. A liberdade sexual é um direito que é finalmente concedido a Aspasia quando esta é integrada no corpo de *Patchwork Girl*. Antes disso Aspasia seria rejeitada pela sociedade como uma libertina. Shelley Jackson associa a audácia desta personagem

ao carácter transgressivo do hipertexto. Sobre Aspasia, o peito direito da menina de retalhos, é facultada a seguinte informação ao leitor:

Her body betrayed her with breasts at twelve. Strange counterweights, pendulous superfluties, they bounced and jiggled, and hurt when she jumped. She had to run with one arm pressed to her chest. She stood with her shoulders hunched. Later, she allowed her breasts to be caressed, and acquired a reputation as a loose woman, which amused her. Her breasts adventured, true. But Aspasia, their ironic host, reclined unmoved. Her breast is at home on my chest, without regrets. I own it as one might own a solitary cat, that doesn't care whose lap it occupies, so long as its bowl is full. There is no nostalgia in its tilt.(right breast/graveyard)

As veias de Patchwork Girl pertencem a uma tecedeira, obrigada a trabalhar pelo pai. Ela representa o papel de uma mulher passiva que se dobra sobre a roca, obedecendo à autoridade do patriarca. ("Her father loved to see her heavy eyelids lowered, her long and placid face bent over the spinning wheel"). O sistema circulatório de Helen não rejeitou o novo corpo, pois esta dadora estava habituada a aquiescer às ordens do pai. "She left a legacy of veins that never contract in rage or tension; her open nature admits the cadenced torrent of my blood without constriction or complaint." Só que, ao contrário da vontade do seu pai, o seu trabalho não resultou numa manta perfeita. Jackson recusa incorrer na obsessão classicista com a perfeição, a qual subjuga o ser humano à repressão e à procura infeliz de uma quimera. A ideia de um sistema circulatório está associada à estrutura hipertextual da própria obra que, por não permitir uma leitura assente num movimento linear, surge como uma rede que irriga e dá vitalidade aos textos que compõem a obra. "It was his sorrow that the thread she spun was easily broken, full of burrs, knots, and other imperfections."

Frankenstein desafia igualmente a noção de perfeição. Numa época em que se exige do ser humano a racionalidade de uma máquina, Mary Shelley expõe as falhas do ser humano. Nesta obra, o perigo pode vir de dentro e não das investidas do Diabo. Um ser humano perfeito não deveria sucumbir a vícios ou tentações. No entanto, tal como é sublinhado na obra de Mary Shelley, o ser humano não é perfeito:

A human being in perfection ought always to preserve a calm and peaceful mind and never to allow passion or a transitory desire to disturb his tranquility. I do not think that the pursuit of knowledge is an exception to this rule. If the study to which you apply yourself has a tendency to weaken your affections and to destroy your taste for those simple pleasures in which no alloy can possibly mix, then that study is certainly unlawful, that is to say, not befitting the human mind. (Shelley, 1831: 53)

A mente não surge desligada do corpo. De facto, este ocupa uma posição central. Todos os acontecimentos descritos em *Frankenstein* fazem-se sentir ao nível físico e não espiritual. Ironicamente as personagens abandonam a narrativa (ou o mundo físico) por força de uma criatura construída a partir de pedaços de cadáveres.

O fígado da Patchwork Girl pertence a Roderick que, contra as expectativas dos seus pais, decidiu ser um empresário na área das importações de têxteis. Vivia com o seu sócio numa casa de campo fora da cidade, o que denuncia um opção sexual diferente daquela pretendida pela sua família. A identidade sexual nem sempre é aquela que corresponde ao corpo.

Bella representa o estômago da Patchwork Girl. Ela era uma mulher obesa que substituí a sua falta de afecto pela comida (“Eating was her thinking, it was her lovemaking, family, and job.”). A população alimentava Bella porque quando esta comia as colheitas singravam. Na verdade, isto acontecia porque ela cuspi sementes por onde quer que passasse. Após ter sido acusada de ter assassinado um homem, foi condenada à morte pela mesma população que a alimentava,. Este havia feito comentários na taverna local sobre a sua condição física e morreu sob o peso do corpo de Bella.

As entranhas pertenceram a uma Mistress Anne, uma mulher metódica e controladora que tem as chaves da mansão e controla todas as empregadas. Só que a parte final dos seus intestinos pertence a uma vaca, o que faz com que o trânsito intestinal desta Criatura seja algo descontrolado. Com esta estranha anatomia Jackson pretende criticar mais uma vez a ilusão do controlo da mente sobre o corpo.

Os pulmões pertenceram a Thomasina, uma pastora dos Alpes cuja liberdade foi comprada por um transeunte. A concepção do corpo da mulher enquanto propriedade do homem é criticada por intermédio desta personagem. A parte superior do braço direito pertence a Tristessa, uma mulher com temperamento instável, conhecida pela forma certeira com que atingia os homens (e os cães) com garrafas. Duvidava da lealdade de homens (e dos cães), sobre os quais dizia: “You’re neither of you safe to put but in captivity, and there you’re naught but amidling bed warmth, a gaping maw, and the bugs you bring home in your pelt.”

A parte inferior do braço pertence a Eleanor, que usava a simpatia e a sua sociabilidade como meios de atingir um fim. A sua arma era o seu leque, símbolo da sua feminilidade que usava com “militant flirtatiousness”.Ambas estas mulheres dão ao braço direito de Shelley Shelley uma personalidade imprevisível: “One part of me hurls weapons for a welcome. One part uses welcome as a weapon. On one thing they agree: when I look friendly, take care.” A hiperficção é usualmente conotada com a mesma volatilidade de carácter: tão depressa obedece ao desejo do leitor em ouvir uma história como o sujeita a uma digressão labiríntica.

Jennifer é a perna direita. Ela era uma mulher solteira, cujo sono era agitado todos dias por sonhos luxuriosos. No dia-a-dia era uma mulher dócil e reservada,

mas esta condição era apenas aparente. Jennifer representa o desejo sexual reprimido.

O pé direito pertence a uma mulher trabalhadora e determinada que sobreviveu a toda a sua família e que conseguiu manter a sua propriedade apesar da voracidade dos “credores, pretendentes e relações falhadas.”

O leitor despede-se da secção “Graveyard” com a seguinte inscrição: “Burdened with body parts, your fingernails packed with mud and chips of bones, you slink out of the graveyard. A kind of resurrection has taken place.” Após conhecer o corpo da criatura, o leitor é libertado para conhecer outras lexias.

Ao chamar ao texto estas vozes, Shelley Jackson elabora uma crítica à padronização de comportamentos sociais. A autora prefere incluir na sua narrativa personagens subversivas que rompem com convenções e que sigam o caminho contrário ao socialmente aceite. Os dramas pessoais destas personagens são narrados na primeira pessoa, mas apenas surgem no ecrã quando o leitor invoca a lexia correspondente à parte do corpo que elas ocupam. A divisão hipertextual entre cabeça tronco e membros representa um mapa do corpo humano, o qual o leitor dinamiza. Sendo assim, este torna-se no Victor Frankenstein. A monstruosidade da criatura/texto é uma característica fundamental que o leitor não poderá ignorar.

Na secção “a Story” a menina de retalhos fala sobre si e inaugura o momento em que a obra *Patchwork Girl* se assemelha a uma narrativa tradicional. Ela diz não se sentir bem no formato que Mary Shelley havia preparado para si. O formato electrónico é para a menina recém-animada um espaço de libertação onde os bits garantem a sua flexibilidade: “(...) I move swiftly, with long loose strides; I was never comfortable in the drawing rooms or the pruned and cherished gardens of Mary’s time and territory. I am happier where I have a room to take long strides and I am alone that I can strip and walk unencumbered – I was made as strong as my unfortunate and famous brother, but less neurotic! (I am/m.s. footnotes/story)”

Em “Real M.”, *Patchwork Girl* faz referência a Mary Shelley e às condições de criação da criatura de Frankenstein, as quais tomaram a primeira parte do capítulo inicial desta dissertação:

I alone remember the real Mary, her curious mixture of reticence and passions, the part that twisted under me with a dark satisfaction and the part that wiped her hands afterwards and twitched the curtains open with punitive taste. You can see it in her book, how she embeds her tale in a double thickness of letters and second-hand accounts, as if every precaution were needed to secure the monster behind those locks and screens (real m. /m.s. footnotes/ story”)

Na secção “Severance”, a rapariga de retalhos está prestes a separar-se do formato tipográfico e da sua autora (Mary Shelley). Ela irá tornar-se autónoma e

declarar a sua existência no formato electrónico: “both wished me gone and the anticipated work of grieving began. (...) Far from sentimental, we were both testy in the knowledge that we would soon be parted; seeing each other still nearby struck us both with and ugly shock, like a foolish anachronism in a novel that makes you distrust the author, and regret the time already invested in a world gone suddenly paper-thin.”

No entanto, resolveram trocar algo que pertencesse a ambas. A oferenda foi feita entre as duas ao nível da carne. Como a menina de retalhos é um corpo fragmentado e composto por partes de cadáveres, o excerto de Mary Shelley foi acondicionado numa das suas fendas: a única que poderá ser eventualmente sua. É aqui que o hipertexto reside, no momento em que duas lexias se sucedem: “We had decided that as my skin did not, strictly speaking, belong to me; the nearest thing to a bit of my flesh would be this scar, a place where disparate things joined in a way that was my own. For her part, she chose a piece of skin Percy would likely never miss, in a place where bandages could be readily explained if they should be discovered.” (hercut/severance/join).

Em “Why hideous?”, a menina de retalhos pergunta-se por que é ela monstruosa. “I’ve learned to wonder: why am I “hideous”? They tell me each of my parts is beautiful and I know that all are strong. Every part of me is human and proportional to the whole. Yet I am a monster – because I am multiple, and because I am mixed, *mestizo*, mongrel.” Embora construída através de partes de humanos (e por isso deveria ser considerada humana) a indefinição do seu género faz com que seja vista como monstruosa.

Enquanto a Patchwork Girl viaja para os EUA com um véu preto sobre o seu semblante, ela vai-se separando da sua autora e da sua origem britânica. Em “disguised”, ela refere: “I know I was bad ship’s luck: a woman, and with the smell of death about me. (hercut/seagoing/disguised).

Em “aftermath”, a Patchwork Girl fala ao leitor da ansiedade de Mary Shelley: “*post-partum blues in reverse*. Mary shrank and I took her in, I become her repository. (...) It bloated me, the responsibility of carrying that life. (...) When I had digested my mother I bought passage on a ship to America, and at a dressmaker’s shop outfitted myself in full mourning – what might be a monsters disguise, or a resounding farewell to a monstrous life left behind, my own.” (aftermath/seagoing /hercut). Os papéis entre criatura e criadora inverteram-se. É agora a responsabilidade de Patchwork Girl dar vida a Mary Shelley. Isto representa a ideia de que o autor tem na obra a esperança derradeira de imortalidade. No entanto, a menina de retalhos encontra-se num processo de abandonar de abandonar a sua vida monstruosa e tenta adoptar uma existência humana.

A protagonista relaciona-se com um rapaz de 13 anos. Ela desconhece quem ela própria é. Mais tarde irá descobrir que Chancy é afinal uma rapariga. Em “revised” ou “denial” ela declara a sua vontade em tornar-se humana: “I did not know who I was. I did not want to know. With the decision to board ship came a

total dismissal of my past. I wanted to be someone new: I wanted to be human, and seamless.” (revised/seagoing/hercut). Quando a rapariga de retalhos postula o seu desejo, o seu corpo começa a fragmentar-se: “How did I come to this decision, so sudden and so unlike me? Imagine discovering that for most of your life your kneecap had been doing your talking for you. Perhaps that is the explanation: I had been taken over. You might describe it, in political terms, my duodenum had enlisted its weaker neighbors and trounced the casual coalition that had governed my childhood and teens. It was not unlike what happens when a person’s body rejects a transplanted organ. Only, in my case, my organ rejected me” (revised/seagoing/hercut).

Tal como o Pinóquio desejava ser um menino real, a menina de retalhos deseja igualmente ser humana. À medida que isto acontece ela vai perdendo a sua maleabilidade e as suas partes entram em decadência. Ela espelha a mortalidade do ser humano. Tal como este, ela tenta reunir uma identidade que comande o seu corpo: “I was clutching my new identity like a purse with a broken clasp, trying to keep headache pills, hairpins, handkerchief, and small pence from spilling on the deck.” A sua tentativa está a ser boicotada pela mortalidade do seu corpo: “I made my way to my quarters to seek refuge from a world that seemed intent on my degradation.”

Em “Guises (effects of disguise)” fala sobre a sua relação com Chancy e sobre a inconsistência da sua individualidade. Os tripulantes do barco, os quais parecem representar um grupo de leitores, tentam interpretá-la através de preceitos humanos:

Some believed me to be a homosexual, seeking a more tolerant climate; others did not doubt that I was extremely handsome and rich, brigand fleeing capture; they sought or avoided my company accordingly. Some held I was a woman, but eccentric; I was a woman, suffering a disfiguring disease; I was a half-man, half-woman, who lived my life as a man, and who now sought peace as a woman, in a place where I would not encounter those who had known me in boots and trousers(...) With these hypotheses came a variety of approaches or avoidances, but one way or another nearly everyone on board worked out their particular theory to the conclusion that I wanted them sexually, and with my great strength would have them if they did not take the utmost precautions. Such is the fascination of disguise. (guises/seagoing/hercut)

Quando chega aos EUA, a rapariga transmite as suas primeiras impressões: “There in that booming celebration of mechanical invention I fetched up and felt for the first time a little closer to fitting. That galvanized air! (...) everything either pulverized or multiplied, buildings becoming clouds with an affable shrug or rising brick by brick, quick! There everything was probably monstrous and everything monstrous had a baker who preferred to remain anonymous, a lawyer, and a publicist. (...) I felt the pleasant conviction that with money, friends, and luck,

nobody had to be monstrous.” (america/ seagoing/ hercut). Os EUA, como terra das oportunidades, são aqui satirizados.

Em *Séance* a menina de retalhos perde uma perna quando é atropelada por um táxi e luta para restabelecer a sua unidade. No entanto ela sente a sua personalidade a desmultiplicar-se. “The loss of my leg had shrunk my imagination; at times I sensed in frightening proximity the workings of another self entirely: a self lost of reason compulsive. I visited the cemetery several times a day; I could think of nothing but how to restore my wholeness.” Nesta lexia, a Patchwork Girl mostra como estará a construir a sua própria história e a lutar contra uma força vinda do exterior. Shelley Jackson estaria provavelmente a fazer uma modificação na narrativa quando a Patchwork Girl surgiu à tona para reforçar a sua decisão em tornar-se humana. A tentativa desesperada por parte da menina de retalhos em manter uma unidade física, parece também ser uma simulação do acto de leitura. Neste momento, o leitor está a tentar extrair um significado coeso do conjunto de lexias que constituem o corpo de Patchwork Girl. Esta súbita mudança de humor por parte da protagonista sugere ao leitor que este pode estar perto do final da obra. Este é um objectivo de uma autora que Patchwork Girl recusa cumprir. Daí o reforçar da ideia de eterna rebelião contra uma ordem imposta pelo exterior: “Trapped in a narrowing of possibilities that seemed imposed from without, I made my decision: I would sew my leg back on, hope to forget I had ever lost it, and be more careful where I threw myself in the future. Under duress I pledge to undertake an ordinary human destiny. After this, I said, I will live right, and no anomalous impulses will threaten me with dismemberment.”

Em “manmade”, a criatura feita de bits conhece uma personagem que se assemelha a si. Esta trabalha num circo e a sua monstruosidade é o seu ganha-pão. Como são feitos pelo ser humano, estes dois seres partilham a angústia de não existir ou de viver no limbo entre a existência e a clandestinidade: “In this we were alike: we were both gaffs, guilty of having been made, not born. Authenticity was the surest advertisement. Born monstrous, we would have had a kind of wholeness, we would have been God’s new animal, lowered to earth on the palm of his hand. Manmade we were as forgeries.” O ser humano luta por uma unidade que não detém. Este aprecia a ordem e a razão quando também é sujeito ao caos e à invasão de sentimentos. As criaturas intitulam-se de “forgeries” porque, feitas à imagem do ser humano, têm uma consistência falsa e uma identidade permeável.

Na lexia “falling apart” a suposta unidade começa a desmoronar-se: “I began to ache. Tics, twinges, charley-horses, a stitch in my side. Then I began to lose things.” Na lexia “I made myself over” a menina de retalhos desiste de tentar ser uma entidade una: “I began to invent something new: a way to hang together without pretending I was whole. Something between higgledy-piggledy and the eternal sphere.” (manmade/séance/hercut)

Em “What shape (What shapes my life)” a menina de retalhos pretende descobrir qual a forma que deverá assumir. A do livro é equiparada à “vida de uma sepultura”, porque esta personagem está ciente que a forma bibliográfica está

vergada a um desfecho: “I thought, if my life has no foreseeable end, if the shape and each of it is unknown to anyone, then what I know of lives from books and conversation has no bearing on my case. (what shape/ séance/hercut). Então decide ser algo completamente diferente: “I could be a kind of extinguished wish for a human life, or I could be something entirely different: instead of fulfilling a determined structure, I could merely extend, inventing a form as I went along. This decision turned me from a would-be settler to a nomad.” Esta descrição parece corresponder à do formato electrónico. A menina de retalhos tomou a forma de um texto fugaz e fragmentado.

Depois de ter experimentado a forma humana e de ter sentido o seu corpo ser consumido pela decadência, em “Afterwards” decide dedicar a sua vida ao movimento: “I have known what it’s like to be convinced of one thing: decay. Then I was thrown into movement and doubt – and doubt and movement will be my life, as long as it lasts.” Decide também ser co-autora da sua própria vida. No frontispício de *Patchwork Girl* surge o nome de três autoras: “Mary writes, I write, we write, but who is really writing? Ghost writers are the only kind there are.” (Am I write/séance/hercut).

Nesta leitura de *Patchwork Girl*, é possível entrever uma narrativa coesa tecida graças a um movimento interpretativo e topológico do leitor. Nesta narrativa é possível assistir ao conflito pessoal da protagonista que se encontra no limbo entre uma existência electrónica e uma existência tipográfica, tal como um monstro se encontra num terreno indefinido entre o humano e o não-humano.

Índice de Figuras

FIG. 1 - AS TRÊS JANELAS INICIAIS	77
FIG. 2- ROADMAP	77
FIG. 3 - KEYWORDS	78
FIG. 4 – HISTÓRICO DE LEITURA	78
FIG. 5 - WRITING SPACE.....	78
FIG. 6 - FIND TEXT	79
FIG. 7 - STORYSPACE MAP: PATCHWORK GIRL.....	79
FIG. 8 - VISUALIZAÇÃO DA LEXIA	80
FIG. 9 - TEXTO	81
FIG. 10 - LEXIAS SUBJACENTES A “GRAVEYARD”	81
FIG. 17 - TEXT WINDOWS CONTROL.....	82
FIG. 18 - TREEMAP	82
FIG. 19 - OUTLINE	83
FIG. 20 - CHART.....	83
FIG. 21 - LINKS.....	84
FIG. 11 - IMAGEM DA PATCHWORK GIRL (HER).....	85
FIG. 12 - FRONTISPÍCIO	85
FIG. 13 - HERCUT 4.....	86
FIG. 14 - HERCUT 2.....	86
FIG. 15 – HERCUT.....	86
FIG. 16 - HERCUT 3.....	86

CAPÍTULO 3

INTERAGIR COM A CRIATURA – CICATRIZES QUE FALAM

The great challenge for hypertext authors lies in finding ways to use it as a native part of the writing, and for readers, to learn not just to tolerate it, but to learn to love it...

Raine Koskimaa, *Digital Literature: From Text to Hypertext and Beyond*

I admired virtue and good feelings, and loved the gentle manners and amiable qualities of my cottagers; but I was shut out from intercourse with them, except through means which I obtained by stealth, when I was unseen and unknown, and which rather increased than satisfied the desire I had of becoming one among my fellows.

Discurso da criatura, Capítulo XIII, *Frankenstein* de Mary Shelley

A máquina que era um mero instrumento de cálculo está diferente. Agora, ela dá vida a todas as formas de representação, tornando-se num teatro, num cinema, numa sala de concertos, num fórum ou num parque de diversões. Tal como tantas outras máquinas nasceu da necessidade de superar a falibilidade humana. Esta era aquela máquina que permitia fazer uma extensão da memória e tratar a informação de forma meticulosa. No seu currículo está uma forte componente militarista, só que ela coexiste agora com o ser humano na sala, no escritório, nas salas de aula, acomodada numa mesa de esplanada ou no colo do seu utilizador. Ela tornou-se num objecto lúdico e sobretudo expressivo.

Em quarenta anos de evolução tecnológica, o computador respondeu à ambição da cibernética, construindo um espaço alternativo onde o ser humano projecta as mais secretas aspirações. O computador pode assumir o papel de um telefone, mas também o de um holodeck do filme *Star Wars*, acerca do qual Janet Murray escreve no livro *Hamlet on the Holodeck*. Livre dos constrangimentos do passado, o computador despiu a sua farda de trabalho e tornou-se num anfiteatro no qual se desenrola uma peça interactiva. Graças ao ambiente electrónico é possível criar mundos paralelos, viver experiências acrescidas e desafiar a própria

identidade. Estas experiências, que vão desde a simples conversação no Windows Live Messenger ou noutros programas similares, até ao entretenimento nos chamados MUDs (multi-user domain ou multi-user dungeon), convidam a aceitar o computador não como um instrumento, mas como uma forma de exceder a realidade. Quando isso acontece, o utilizador assemelha-se a Case, a personagem principal do romance que inaugurou o género *cyberpunk: Neuromancer*. Parece-se igualmente com Neo, o protagonista de *Matrix* que cruza o ciberespaço para descobrir a verdadeira realidade. Nestas duas obras, interligadas pela visão de que o espaço convencional já não é satisfatório, o espaço virtual surge como a promessa de ultrapassar uma realidade decadente, romper barreiras físicas e ceder aos encantos da ilusão. Aqui a mente pode deambular sem as restrições físicas de um corpo efémero. Este é o único obstáculo que prende Neo e Case à realidade material. Num ambiente virtual, é possível estabelecer um contrato com o computador porque há uma vontade irresistível de acreditar naquilo que se vê, porque se anseia por algo mais do que a própria existência. O cibernauta quer saltar de um edifício e parar a centímetros do impacto ou quer morrer para a seguir ressuscitar assumindo uma outra identidade. Quer ser outro alguém porque ser ele próprio soa a chiché. No fundo, ele quer escrever a sua própria narrativa e assumir a tarefa milenar do “storyteller”. Ao mesmo tempo que escreve a sua história, ele projecta as suas ansiedades no medium, exigindo-lhe um nível acrescido de transparência e desejando que este lhe conceda todos os seus desejos. Esta ambição é traída pela incapacidade da máquina em responder à imprevisibilidade das suas acções e pela existência de sensores ou cliques que pontuam os seus movimentos. Já na literatura, a transparência é atingida pela naturalização do acto de virar a página. Embora a história esteja pré-estabelecida, a identificação com as personagens e a projecção mental dos cenários e acontecimentos descritos garantem um poder de imersão e de interactividade superior.

O computador garantiu ao escritor um novo espaço de expressão. Em ambiente electrónico, o texto adquire novos contornos e clama por novas formas de leitura. Os primeiros escritores de hiperficções basearam o seu argumento na interactividade como principal característica diferenciadora do hipertexto em relação ao livro e renegaram o poder imersivo das narrativas tradicionais por acreditarem que este agia de forma tirânica sobre o leitor. Havia uma preocupação constante em devolver o corpo ao texto, centrando a actividade de leitura na interacção com o medium e tornando o leitor consciente do processo de produção de uma obra. Neste sentido, ele tornava-se num co-autor, contribuindo activamente para o desenhar do texto. Contudo, a particularidade da hiperficção electrónica não reside no poder que se oferece ao leitor e se retira ao autor. É verdade que a materialidade do medium é de extrema importância para a análise de um texto electrónico. A mesma é abordada na presente dissertação, não em defesa de uma maior interactividade, mas porque as particularidades físicas do texto encetam um novo tipo de leitura, Esta exige uma abordagem crítica diferente

da obra tipográfica. No entanto, o poder de ilusão concedido por uma narrativa não pode ser descurado, qualquer que seja a forma de representação em que esta se insira.

Visto que o hipertexto já não se limita a um conjunto de lexias e de hiperligações, mas também a uma panóplia de imagens e sons, é importante não limitar o estudo deste tipo de texto à sua componente alfabética. Tal como Ryan e Hayles referem nos seus estudos, a análise de um texto electrónico terá que ser feita de forma transmedial. Graças ao seu carácter multimédia, o hipertexto lançou um debate sobre o que é narrativa, texto e obra. Na presente dissertação, existe uma preocupação fundamental em descortinar como ambas as obras contam histórias ou produzem significado através da sua materialidade e dos recursos colocados ao dispor do escritor.

No presente capítulo será elaborada um estudo sobre a forma como o texto *Frankenstein* e o texto *Patchwork Girl* chamam o leitor até si. No caso de *Frankenstein* a abordagem será centrada na sua capacidade de construir ilusão. No caso de *Patchwork Girl* será feito um estudo em como esta obra luta contra a característica literária de submeter o leitor a um processo de imersão.

3.1 – “Suspension of disbelief” e “make- believe”

If the doors of perception were cleansed every thing would appear to man as it is, infinite. For man has closed himself up, till he sees all things through narrow chinks of his cavern.

William Blake, *The Marriage of Heaven and Hell*

All the representational arts can be considered dangerously delusional, and the more entrancing they are, the more disturbing. The powerful new storytelling technologies of the twentieth century have brought on an intensification of these fears.

Janet Murray, *Hamlet on the Hollodeck*

O percurso do hipertexto tem sido introspectivo. Na tentativa de ser aceite pelo público e pela crítica, ele trilhou um caminho diverso do seu congénere. Este é um itinerário complexo, marcado por encontros fugazes consigo mesmo. O nível de aceitação por parte dos transeuntes com quem se cruzou nem sempre foi o desejado. A parte inicial do seu trilha deixa entrever alguma luta com um inimigo. Ainda se conseguem distinguir pegadas difusas imprimidas no solo. A vegetação que suportou a violência do combate ficou para sempre vergada.

A meio do itinerário o hipertexto decidiu romper novos trilhos, evitando o confronto directo com possíveis adversários. Os múltiplos trilhos levaram o hipertexto a lugares desconhecidos, onde este veio a encontrar vestígios da presença do seu adversário. Um dia, ao seguir esses trilhos reparou que o seu adversário estava perdido há décadas, mas isso não o impedia de progredir na jornada. Decidiu parar e estabelecer diálogo com ele.

Ambos tinham esquecido por que eram inimigos e decidiram caminhar partilhando a única água e alimento disponível. Ainda não descobriram o destino. Este deixou de ser importante. Descobriram que é mais importante ter histórias para contar.

3.1.1 “Incantations”

... listen patiently until the end of my story, and you will easily perceive why I am reserved upon that subject. I will not lead you on, unguarded and ardent as I then was, to your destruction and infallible misery.

Discurso da Criatura, *Frankenstein*

But if I hope to tell a good story, I must leapfrog out of the muddle of my several births to the day I parted for the last time with the author of my being and set out to write my own destiny.

Shelley Shelley, *Patchwork Girl*

Frankenstein parte das obras de filósofos e alquimistas na tentativa quimérica de encontrar o segredo da vida. Agrippa era um mágico e um estudioso de ciências ocultas, enquanto que Albertus Magnus era um astrónomo que acreditava que os corpos celestes influenciavam a nossa existência. Este havia tentado encontrar a mítica pedra filosofal.

Under the guidance of my new preceptors I entered with the greatest diligence into the search of the philosopher's stone and the elixir of life; but the latter soon obtained my undivided attention. Wealth was an inferior object, but what glory would attend the discovery if I could banish disease from the human frame and render man invulnerable to any but a violent death! Nor were these my only visions. The raising of ghosts or devils was a promise liberally accorded by my favorite authors, the fulfillment of which I most eagerly sought; and if my incantations were always unsuccessful, I attributed the failure rather to my own inexperience and mistake than to a want of skill or fidelity in my instructors. And thus for a time I was occupied by exploded systems, mingling, like an unadept, a thousand contradictory theories and floundering desperately in a very slough of multifarious knowledge, guided by an ardent imagination and childish reasoning, till an accident again changed the current of my ideas. (Shelley, 1831: 38)

Aqueles filósofos e alquimistas influenciaram Frankenstein com as suas “wild fancies”, concedendo a este cientista um ponto de partida nos seus estudos. Para além de ajudar a desenhar a evolução do cientista, a referência a estes nomes adiciona à narrativa uma nuance de magia e misticismo. A Criatura é produto da ciência, mas também das fórmulas mágicas de Magnus, Agrippa e Paracelsus. A fantasia e a ciência fundem-se conferindo a *Frankenstein* um semblante peculiar. O leitor é apresentado a um cientista cujo projecto partiu do sonho quimérico de

encontrar a pedra filosofal ou o elixir da vida. Ao mesmo tempo, o leitor é confrontado com a hipótese de o segredo da vida estar prestes a ser revelado, na obra e na vida real. O “galvanismo” percorre a narrativa infundindo um teor realista a *Frankenstein*. O resultado é uma hibridez entre a plausibilidade científica e a superstição, a qual exige do leitor uma atitude diferente da proposta pela maioria dos romances oitocentistas.

O constante fracasso das primeiras experiências científicas perturbava Frankenstein. Ele refere-se a estas como “incantations” e comenta que eram motivadas por uma “ardent imagination” e uma “childish reasoning”, até que um novo facto surgiu durante uma tempestade. Quando tinha 15 anos, Frankenstein assistiu à destruição de uma árvore por um trovão. Encantado com o poder da electricidade, um convidado da família Frankenstein elabora uma exposição científica sobre o sucedido. Através desta explicação, Frankenstein percebe que as obras de Agrippa, Paracelsus e Albertus Magnus se haviam tornado obsoletas e que todo o seu trabalho de investigação baseado nestes nomes havia sido em vão. Apodera-se desta personagem uma enorme desilusão que o leva a desistir dos seus estudos.

All that he said threw greatly into the shade Cornelius Agrippa, Albertus Magnus, and Paracelsus, the lords of my imagination; but by some fatality the overthrow of these men disinclined me to pursue my accustomed studies. It seemed to me as if nothing would or could ever be known. All that had so long engaged my attention suddenly grew despicable. By one of those caprices of the mind which we are perhaps most subject to in early youth, I at once gave up my former occupations, set down natural history and all its progeny as a deformed and abortive creation, and entertained the greatest disdain for a would-be science which could never even step within the threshold of real knowledge. In this mood of mind I betook myself to the mathematics and the branches of study appertaining to that science as being built upon secure foundations, and so worthy of my consideration. (Shelley, 1831: 39)

Embora vexado por esta experiência, Frankenstein viria a continuar a sua pesquisa científica. Foi através desta personagem desconhecida que o protagonista conheceu o fundamento do “galvanismo”. Ele acaba o relato deste episódio com a seguinte frase: “Destiny was too potent, and her immutable laws had decreed my utter and terrible destruction.” Este momento da narrativa surge como um aviso ao leitor de que a personagem poderá estar a enveredar por um caminho sinuoso.

A referência ao processo de “galvanismo” foi um detalhe acrescentado à edição de 1831. No prefácio a *Frankenstein*, Percy Bysshe Shelley escreveu: “The event on which this fiction is founded has been supposed, by Dr. Darwin and some of the physiological writers of Germany, as not of impossible occurrence.” (Shelley, 2001: 11) O galvanismo estava a ser testado desde o final do séc. XVIII, pelo que este dado era tido como cientificamente válido por parte da autora e do leitor da época.

Quando em 1786 Luigi Galvani descobre que os músculos das pernas de uma rã acabada de morrer se contraíam quando sujeitos a um choque eléctrico, este investigador pensava ter encontrado a “electricidade animal”. Para Galvani havia uma força inerente aos músculos que podia ser reanimada graças ao contacto com a corrente eléctrica. Esta teoria havia de ser refutada por Alessandro Volta, o qual afirmava que a contracção dos músculos era afinal provocada pelos diferentes tipos de metais usados. Foi assim que, ao seguir os estudos de Galvani, Volta inventou a pilha voltaica.

No entanto, em 1803, Giovanni Aldini, sobrinho de Galvani haveria de percorrer a Europa levando a cabo experiências de galvanismo ao vivo. Nestas experiências, Aldini aplicava o galvanismo em animais recentemente mortos e em reclusos condenados à morte. Esta digressão alimentou o horror da audiência que assistia ao súbito contorcer dos corpos, quando em contacto com a electricidade. Eis um testemunho:

Aldini, after having cut off the head of a dog, makes the current of a strong battery go through it: the mere contact triggers really terrible convulsions. The jaws open, the teeth chatter, the eyes roll in their sockets; and if reason did not stop the fired imagination, one would almost believe that the animal is suffering and alive again. Mr Pass, the beadle of the Surgeons' Company, who was officially present during this experiment, was so alarmed that he died of fright soon after his return home.³⁹

As experiências de Aldini são ainda recordadas pela falta de ética associada a alguma crueldade na execução dos seus objectivos. É possível que Mary Shelley tenha assistido a estas demonstrações ou que tenha ouvido relatos sobre as demonstrações de Aldini, inspirando-se nesta figura para expressar a crueldade da investigação de Frankenstein.

Aldini acabaria por admitir que nunca conseguiu recuperar o batimento cardíaco em nenhum dos seus pacientes e, por isso, nunca havia conseguido devolver a vida aos corpos que usou nas suas experiências. Na verdade, este nunca foi o seu objectivo. Apesar de toda a exposição pública, Aldini pretendia valorizar o trabalho feito pelo seu tio, o qual acabou por se retirar durante o debate Galvani-Volta. Para além disto, Aldini tinha uma concepção de galvanismo diferente daquela que predominava no seu público: ele acreditava que poderia usar este processo para tratar problemas do foro psicológico e para reanimar vítimas de

³⁹ Este testemunho foi publicado no livro *The Newgate Calendar* sob o título “Executed at Newgate, 18th of January, 1803, for the Murder of his Wife and Child, by drowning them in the Paddington Canal; with a Curious Account of Galvanic Experiments on his Body”. Deste livro fazem parte histórias reais sobre crimes ocorridos entre 1750 e 1850. O livro era oferecido a crianças de tenra idade (cerca de 8 anos) para que, ao lerem as histórias dos malfeitores, adquirissem bases morais sólidas e aprendessem a respeitar a lei. O mesmo livro conta com textos de Daniel Defoe e terá inspirado Charles Dickens em muitas das suas histórias. <http://www.exclassics.com/newgate/ng464.htm> (Consulta: 22 de Outubro de 2009).

asfixiamento ou afogamento. As cobaias usadas nestas experiências eram pessoas condenadas à morte. Na altura, o corpo destes indivíduos era destinado à pesquisa científica sem necessidade de qualquer tipo de autorização. George Foster, um dos criminosos sujeito ao processo de galvanismo, foi um caso sobejamente discutido. Sobre este caso, Aldini veio a afirmar:

I think that this account will easily convince the readers that the experiments I did on the hanged criminal did not aim at reanimating the cadaver, but only to acquire a practical knowledge as to whether galvanism can be used as an auxiliary [...] I only wanted to recommend galvanism as the most powerful means to assist and augment the efficacy of all other stimulants.⁴⁰

Graças ao contributo de Aldini, contamos hoje com o poder terapêutico da electricidade (electroterapia) e com a possibilidade de reanimar vítimas de afogamento ou asfixia. Contudo, o seu trabalho era conhecido pela violência das suas experiências, as quais foram expostas ao público como uma feira de atrocidades. Os espasmos musculares acrescentavam uma morbidez insuportável ao espectáculo. Estes conferiam a algumas destas experiências científicas um teor diabólico e desumano. Em *The Newgate Calendar* existe um relato de uma destas experiências.

Some of the uninformed bystanders thought that the wretched man was on the eve of being restored to life. This, however, was impossible, as several of his friends, who were under the scaffold, had violently pulled his legs, in order to put a more speedy termination to his sufferings. The experiment, in fact, was of a better use and tendency. Its object was to show the excitability of the human frame when this animal electricity was duly applied. In cases of drowning or suffocation it promised to be of the utmost use, by reviving the action of the lungs, and thereby rekindling the expiring spark of vitality. In cases of apoplexy, or disorders of the head, it offered also most encouraging prospects for the benefit of mankind.

The professor, we understand, had made use of galvanism also in several cases of insanity, and with complete success. It was the opinion of the first medical men that this discovery, if rightly managed and duly prosecuted, could not fail to be of great, and perhaps as yet unforeseen, utility. in *The Newgate Calendar*

Apesar do teor sensacionalista das experiências de Aldini, este cientista tinha um objectivo nobre. No entanto, o cariz violento e desumano da sua pesquisa e a

⁴⁰ Cf. Giovanni Aldini, **“Theoretical and experimental essay on galvanism with a series of experiments conducted in the presence of representatives of the national Institute of France at various amphitheatres in London.”** A citação pode ser encontrada no artigo “Giovanni Aldini: From Animal Electricity to Human Brain Stimulation” de André Parent, publicado online em http://people.clarkson.edu/~ekatz/scientists/aldini_paper.pdf (Consulta: 23 de Outubro de 2009).

exagerada publicidade acabaram por denegrir a sua reputação enquanto “man of science”. Também Victor Frankenstein queria oferecer a sua contribuição à humanidade, mas a amplitude da sua ambição e da sua leviandade, tornou impossível reconhecer um efeito benéfico na obra deste cientista.

Embora o termo “ficção científica” só tenha sido cunhado por Hugo Gernsback em 1926, nas suas *Amazing Stories*⁴¹, Brian Aldiss viria a detectar em *Frankenstein* os primórdios do *sci-fi* actual. Scholles e Rabkin chamam a atenção para a sua fórmula: “She introduced a piece of a possible future into her own world and altered forever the possibilities of literature.” (Rabkin, 1977: 7). Tal como *Frankenstein*, a ficção científica divide muitas vezes o espaço com obras do fantástico ou do terror. A razão para isto acontecer foi apontada por vários autores de *sci-fi*, os quais tentaram fornecer a este sub-género um lugar exclusivo na literatura. Os mesmos autores escreveram sobre o ser humano a partir de alegorias e situações improváveis. Ao tecerem narrativas situadas no futuro, no ciberespaço ou noutros planetas, as obras de *sci-fi* projectam um mundo paralelo onde criaturas alienígenas e máquinas inteligentes partilham o mesmo cenário com a humanidade. Ao ler estas obras, o leitor entra em contacto com uma utopia ou com a sua antítese (distopia) e tem que deixar de lado o seu cepticismo para acreditar. Tal como Mulder da série *X-Files* diria: “I want to believe”.

Além disso, a ficção científica é também uma forma de colocar o indivíduo perante os seus receios enquanto membro da raça humana. A visão apocalíptica do fim do mundo, a exploração do espaço, a existência de vida alienígena, o domínio da máquina sobre o ser humano ou o *upgrade* da raça humana através da tecnologia são temas recorrentes em ficção científica. Estes são construídos à volta de um único tema: o da mortalidade. É esta característica que o ser humano deseja subverter através das suas obras ou através da tecnologia. É esta característica que a ficção científica não deixa esquecer.

Frankenstein coloca-nos perante um cientista que tornou possível transformar a morte em vida. Para conseguir isso, ele contrariou o ritmo normal do mundo, esgotou a sua própria vitalidade e condenou os que lhe eram próximos a uma morte cruel. Perante a inexistência de provas que atestem a morte da criatura e perante a interjeição de Mary Shelley – “I bid my progeny go forth and prosper” –, a missão de manter a vida da Criatura é colocada nas mãos do leitor. Sem este reconstituir a presença da criatura na superfície da folha, ela não conseguirá sobreviver.

Em *Patchwork Girl*, a vida é conquistada através do movimento e do imiscuir do leitor com as diferentes lexias. Ao ressuscitar cada parte do corpo de *Patchwork Girl*, a existência é vista num movimento em sentido inverso. A estrutura em ligações e a irredutibilidade desta obra a uma única sequência de leitura concede ao leitor a função de co-criador. Tanto nesta obra como em *Frankenstein*, a vida é mantida pelas incursões do leitor no texto. Sendo assim, ele entra em ambas as

⁴¹ Aí aparecia escrito como “sciencefiction”

obras com a esperança de ouvir uma história (ou várias). Ele aceita suspender a sua descrença nos factos relatados e vê-se atraído ao centro do texto. Em *Frankenstein* tem uma indumentária própria para suportar o frio do Pólo Norte. Em *Patchwork Girl* vem equipado com a pá e com a agulha. Não existe uma forma mais fácil de o fazer.

In the process, the foundational metaphor of the page as a two-dimensional plane mutates into a very different kind of experience. Instead, the textual space is increasingly represented as a topographic area to explore, with layered strata, hidden openings, crosscutting pathways, links between different world levels, and other spatial and temporal unfoldings that merge the functionality of the artifact—its material and processual properties—with the representations of the imagined world we create when we read. (Hayles, 2004)

Ao lado de *Frankenstein*, o romance gótico ocupava o cenário literário com narrativas macabras em cenários sinistros. Histórias como *The Castle of Otranto* (1764), de Horace Walpole, e *The Mysteries of Udolfo* (1794), de Ann Radcliffe, propunham-se colocar o leitor em cenários onde o sobrenatural tomava o ambiente da narrativa. Na introdução à sua obra, Mary Shelley pretende suscitar no leitor a seguinte reacção:

I busied myself to think of a story, -- a story to rival those which had excited us to this task. One which would speak to the mysterious fears of our nature, and awaken thrilling horror -- one to make the reader dread to look round, to curdle the blood, and quicken the beatings of the heart. (Shelley, 1818: 7)

Em *Patchwork Girl*, sobrevivem vestígios deste subgénero. Num dos seus artigos⁴², Christopher Keep enalteceu a faceta gótica da hiperficção de Shelley Jackson: “In its capacity to touch the reader directly, at the level of the nerves, tissues, and fibres of the body, *Patchwork Girl* recalls the debates concerning the affective force of the gothic novel, and, in particular, the threat it was thought to pose for women readers.” O romance gótico era considerado prejudicial para os leitores mais sensíveis, especialmente para as mulheres, as quais pensava-se que estariam mais sujeitas a devaneios por não conseguirem evitar uma identificação com as personagens:

A magazine-article of 1797 stigmatized novel-reading as ‘a Cause of Female Depravity’, in 1806 Edward Barry placed novel-reading among ‘incentives to seduction’ and the *Edinburgh Review* considered female novel-readers ‘upon the borders of prostitution’, in Adam Sibbit’s

⁴² Christopher Keep, “Growing Intimate with monsters: Shelley’s Jackson’s *Patchwork Girl* and the Gothic Nature of Hypertext”, 2006, <http://www.erudit.org/revue/ron/2006/v/n41-42/013156ar.html> (Consulta: 22 de Agosto de 2009).

Thoughts on the Frequency of Divorces (1800) novels, particularly *Werther* and the 'profane lessons of the Monk,' are blamed for the collapse of family life, and *The Evils of Adultery and Prostitution* (1792) causatively links an 'increase' in adultery and prostitution to novel-reading. (Pearson, *apud* Keep: 110-111)

Frankenstein é descrito por Mary Shelley como um romance que provoca reacções físicas ("curdle the blood and quicken the beatings of the heart"). Embora situado no período final do romance gótico, Frankenstein partilha muito do efeito somático do seu antecessor. Também a recepção crítica inicial sublinhava esta tendência, designando a obra como "disgusting", "terrific" e "grotesque and bizarre". Keep refere que estas críticas revelam que *Frankenstein* e o romance gótico em geral, punham em causa a relação hierárquica entre mente e corpo. Ao centrar a sua influência sobre o corpo, a razão e a consciência eram colocadas em segundo plano, fazendo com que o leitor cedesse às tentações da obra. Sendo assim, acreditava-se que o leitor recebia as sensações transmitidas pelo romance de forma directa, sem o filtro formado pela consciência. Havia um portal de acesso da obra ao leitor que desligava a sua racionalidade e o tornava particularmente exposto ao poder sugestivo da obra. A divisão cartesiana entre corpo e mente seria perturbada pela exposição a estes romances, os quais manietavam os leitores através de uma retórica sedutora, tal como aquela que leva Frankenstein a seguir as palavras da Criatura até ao final do romance, e da sua existência.

A leitura de um romance gótico tem uma dimensão somática. Sobre esta particularidade Keep acrescentou alguns efeitos dos romances góticos sobre a condição física e mental das leitoras:

The clergy, medical practitioners, and social critics of the period argued that excessive reading, and especially of those kinds of books, of which the gothic was a primary exemplar, that excited female passions, could result in severe bodily and mental ailments: paleness, moodiness, irritability, fatigue, and nervous exhaustion were among the common disorders thought to most often result from novel-reading. (Keep, 2006: 2)

Keep considera que ao fazer uma adaptação de *Frankenstein*, Shelley Jackson abriu caminho para um estudo do impacto físico da literatura electrónica sobre o leitor. A dimensão somática da tecnologia é o objecto de estudo de Keep, o qual defende que a leitura em ambiente electrónico faz com que o leitor surja como uma presença fantasmagórica face ao texto. O leitor está perante um texto que ocorre dentro da máquina. Para lê-lo, terá que interagir com a máquina ressuscitando o texto por entre os bits. Esta posição do leitor em relação ao texto reflecte uma mudança nas práticas de leitura. Reflecte igualmente um novo humano: o pós-humano. Este parece perder a sua unidade e escapa à sua incorporação para se manter em contacto com o texto. Tal como um *hacker* que se liberta do corpo para

mergulhar num mundo alternativo, o leitor pós-humano parece abandonar o seu corpo em busca do sentido do texto.

Segundo Hayles, os textos literários ajudam a perceber como a informação terá perdido o seu corpo. As tecnologias de inscrição só são média quando mediatizam algo, inserindo-se na cadeia de produção de textos. A máquina de escrever possibilitou a transição da palavra enquanto imagem para uma palavra estandardizada. Ela possibilita a materialidade das palavras, porque permite uma correspondência entre significado e significante, neste caso, entre uma tecla e uma letra.

The system lends itself to a signification model that links signifier to signified in direct correspondence, for there is a one-to-one relationship between the key and the letter it produces. Moreover, the signifier itself is spatially discrete, durably inscribed, and flat. (Hayles, 1999: 26)

Quanto aos média electrónicos, não há relação motivada entre tecla e o que aparece no ecrã. Uma simples tecla pode mudar o texto inteiro e até apagá-lo. Sendo assim o texto é uma “flickering-image” ou uma imagem de natureza volátil, que se afirma não através da ausência ou presença, mas através da alternância entre um padrão ou sequência (*pattern*) e a aleatoriedade (*randomness*). Para Hayles as mudanças trazidas pelo novo medium são feitas ao nível do corpo, como matéria, e ao nível da mensagem, ou seja, dos códigos de representação. Isto levou Hayles a postular que a relação entre significado e significante serão alteradas: “Information technologies do more than change modes of text production, storage, and dissemination. They fundamentally alter the relation of signified to signifier.” (p. 30)

O computador garante flexibilidade ao texto. Adicionalmente, permite que este sofra alterações profundas. Uma palavra poderá ser registada no livro não sofrendo qualquer alteração. No computador pode metamorfosear-se e até perder-se. “This textual fluidity, which users learn in their bodies as they interact with the system, implies that signifiers flicker rather than float.” (p. 30)

Em ambiente electrónico os significantes deixam de coincidir com a superfície em que estão inscritos. Uma palavra passa a ser simultaneamente uma sequência de símbolos alfanuméricos e de dígitos binários. Ela deixa de ser feita de tinta e de alfabeto, para se tornar num conjunto de símbolos manipulados por um programa informático. O computador trata as letras segundo uma linguagem própria que combina com as instruções dadas pelo utilizador. A natureza do material linguístico torna-se volátil perdendo a sua corporização material [‘embodiment’].

Intervening between what I see and what the computer reads are the machine code that correlates alphanumeric symbols with binary digits, the compiler language that correlates these symbols with higher-level instructions determining how the symbols are to be manipulated, the

processing program that mediates between these instructions and the commands I give the computer, and so forth. A signifier on one level becomes a signified on the next-higher level. Precisely because the relation between signifier and signified at each of these levels is arbitrary, it can be changed with a single global command. (p. 31)

Segundo Hayles, quando um e-mail é enviado, não estamos a enviar um texto, como aconteceria numa carta, mas um sinal que o destinatário irá decifrar para extrair a mensagem. Se por um acaso o sinal é prejudicado por um ruído (incompatibilidade do programa, por exemplo) e se o destinatário não consegue abrir o documento, conseguimos concluir que o padrão (*pattern*) entra em conflito com as invasões imprevisíveis, aleatórias do ruído (*randomness*). Esta incerteza denota a imprevisibilidade da máquina e reflecte a suspeita de que o texto não é material.

A questão da presença ou ausência do corpo no espaço virtual é similar à mutação que a informação pode sofrer quando perturbada por um ruído. De um padrão passa-se à imprevisibilidade. Nós não controlamos a informação porque esta não é material. Só que o mesmo acontece com o corpo humano. Este é pós-humano porque, parafraseando a teoria cibernética de Hayles, este pode obedecer a um padrão (a pulsação), mas esse padrão pode ser interrompido e substituído por algo que não pertence a uma determinada conjuntura (morte e mutação).

A mutabilidade da palavra em algo que ultrapassa o seu valor efectivo ou a mutação de significados imposta por uma nova forma de representação, resulta numa nova forma de ilustrar/assimilar o mundo e introduz novos comportamentos ou formas de estar. Por fim, altera a própria noção de individualidade, tornando-o num pós-humano.

Todavia, Hayles pretende devolver ao corpo a sua materialidade e pôr em causa a representação informacional do computador como mera extensão da mente. Agora que o ser humano reconhece a sua falta de unidade e excesso de permeabilidade, é de extrema importância que este reavalie a sua relação com as novas tecnologias. A identidade difusa que adopta perante o ambiente virtual é proporcionada pela acção do seu corpo sobre o medium. A sensação de ilusão é afinal transmitida pelo seu movimento físico e não porque o corpo cedeu o seu lugar ao poderio da mente.

If my nightmare is a culture inhabited by posthumans who regard their bodies as fashion accessories rather than the ground of being, my dream is a version of the posthuman that embraces the possibilities of information technologies without being seduced by fantasies of unlimited power and disembodied immortality, that recognizes and celebrates finitude as a condition of human being, and that understands human life is embedded in a material world of great complexity, one on which we depend for our continued survival. (Hayles, 1999: 5)

Perante um romance gótico, o qual se propunha colocar o leitor frente a frente com os seus sentimentos mais obscuros, o corpo retoma o seu lugar. Os sentidos tornam-se perigosamente receptivos. Despido do seu lado racional, o leitor encontra-se com a sua natureza corpórea e é arrastado pela “chain of existence and events”. O estado de “suspension of disbelief” garantia a imersão do leitor no texto. Esta expressão havia sido usada por Samuel Taylor Coleridge precisamente para descrever a reacção do leitor perante detalhes fantásticos e sobrenaturais produzidos pelo poder evocativo da imaginação:

In this idea originated the plan of the ‘Lyrical Ballads’ in which it was agreed, that my labours should be directed to persons and characters supernatural, or at least romantic, yet so as to transfer from our inward nature a human interest and a semblance of truth sufficient to procure for these shadows of imagination that willing suspension of disbelief for the moment, which constitutes poetic faith. (Coleridge, 1817: XI)⁴³

Coleridge sugere ao leitor que, para aceder ao âmago do texto deverá suspender a sua racionalidade e aceitar as situações descritas como verosímeis. Este era um requisito fundamental para o leitor romântico, mas é uma característica do romance gótico colocada em causa por Shelley Jackson. Esta autora acredita que a exposição do leitor a esta fórmula permite que este seja manietado e o texto seja colocado sob o jugo do autor.

Em vez de inebriar o leitor e sujeitá-lo aos desígnios do autor, a criatura de Jackson centra a atenção daquele na sua anatomia. Jackson entende que ao evitar a imersão do leitor no texto estará a libertá-lo de uma tirania autoral. A criatura reclama para si o controle sobre o seu corpo e o leitor é confrontado com as várias suturas que compõem a sua monstruosidade.

Em *Patchwork Girl*, o leitor também responde às insinuações da criatura. Só que estas são feitas ao nível topográfico e não apenas ao nível narrativo: “To be linked to the chain of existence and events, yes, but bound by it? No. I forge my own links, I am building my own monstrous chain, and as time goes on, perhaps I will begin to resemble, rather, a web.”(patchworkgirl/story/she).

A interactividade e autopoiesis proclamada pela Patchwork Girl, não permite ver um detalhe importante desta obra. *Patchwork Girl* permite a criação de um mundo alternativo, embora este seja fundamentalmente cibernético e parta da interacção entre o leitor e a máquina. Sendo assim, a leitura desta não é apenas física. O leitor tem que atravessar a malha de links para capturar as partes do corpo virtuais de Patchwork Girl, mas também tem que conferir sentido ao material linguístico. Escrita em meados dos anos noventa, Patchwork Girl é maioritariamente constituída por uma substância alfabética, a qual é reanimada pela electricidade, tal como a criatura de Frankenstein havia sido 175 anos atrás. Apesar de todos os argumentos contra o poder de imersão de uma narrativa, o

⁴³ Samuel Taylor Coleridge and William Wordsworth, *Lyrical Ballads and Other Poems*, London: Wordsworth Poetry Library, 2003.

leitor é convidado a “perseguir” o texto e a “construir” o corpo da menina. Estas funções delegadas nas mãos do leitor indiciam que existe um contrato que o leitor terá que respeitar se quiser ter acesso à narrativa. Esse contrato assemelha-se ao estado de “suspension of disbelief” que o leitor terá que assumir se pretende ter acesso ao conteúdo de uma obra. Embora executada de forma interactiva, a leitura de Patchwork Girl permite uma entrada num mundo “faz-de-conta” e pede ao leitor que imagine que está apto a construir um texto através do conjunto de hiperligações pré-determinadas por um autor. Também lhe pede que recorra à sua imaginação para ouvir um texto que fala sobre o seu plano de usurpar o direito a escrever-se a si próprio. O leitor ouve e sente a criatura a ser desmembrada/reconstruída por acção dos seus cliques. Enquanto isso, a rapariga de retalhos fala da sua pretensão em encarnar o formato electrónico e apagar a sua origem tipográfica.

3.1.2 “Desire rather than identity”

“Listen to me, and then, if you can, and if you will, destroy the work of your hands.”
Discurso da Criatura, *Frankenstein*

O romance de Mary Shelley difundia imagens de horror gótico, assumia a sua crueldade de forma invulgar e adicionava o racionalismo científico para colocar o protagonista num dilema auto-destrutivo. Ao ler esta obra, o leitor apenas distinguia perguntas sem resposta. Ao mesmo tempo assistia ao definhar de Frankenstein enquanto caminhava hipnotizado para a sua aniquilação. Ao ler a história deste cientista, cuja infância havia sido plena de afecto e alegria (“No human being could have passed a happier childhood than myself.”, (p.36) e cuja educação havia sido a indicada pelas convenções sociais da época (“it may be imagined that while during every hour of my infant life I received a lesson of patience, of charity, and of self-control.”, (p.32), o leitor identificava-se com a personalidade de Frankenstein, mas não conseguia inferir a origem da sua perdição. Este ansiava pelo momento em que a autora colocasse fim à tragédia da personagem. Apesar do acto profano de Frankenstein, Mary Shelley adicionou várias hipóteses de salvação: se Frankenstein tivesse acompanhado a sua criatura, esta não teria sido tomada pela “wretchedness” de que a acusa; ao consentir criar uma companheira da criatura para depois a destruir, Frankenstein terá aumentado exponencialmente a raiva da sua criatura e, finalmente, Frankenstein terá condenado Elisabeth quando a abandonou na noite de núpcias.

No final da obra, Frankenstein acaba por mostrar o arrependimento comum àqueles que procuram a salvação, correspondendo às expectativas do leitor. Quando Walton tenta saber a forma como o seu companheiro produziu uma

criatura, Frankenstein responde horrorizado: "Are you mad, my friend?" said he. "Or whither does your senseless curiosity lead you? Would you also create for yourself and the world a demoniacal enemy? Peace, peace! Learn my miseries and do not seek to increase your own." (p. 203)

Às portas da morte, Frankenstein admite ter falhado na sua tarefa de destruir a criatura. Lamenta igualmente o seu egoísmo ao ter tentado transferir essa tarefa para Walton. Nesse momento, o cientista acredita ter sido "misled by passion" e confessa:

That he should live to be an instrument of mischief disturbs me; in other respects, this hour, when I momentarily expect my release, is the only happy one which I have enjoyed for several years. The forms of the beloved dead flit before me, and I hasten to their arms. Farewell, Walton! Seek happiness in tranquility and avoid ambition, even if it be only the apparently innocent one of distinguishing yourself in science and discoveries. (Shelley, 1831: 210)

A esperança na salvação é acalentada até ao último momento. O leitor espera que Frankenstein clame pela absolvição. Frankenstein reconhece os seus erros e admite estar perturbado por abandonar o mundo sabendo que a criatura ainda caminha na face da terra. Apesar de ter tentado manipular a expedição de Walton para que este aniquilasse a criatura, deixa um conselho sagaz: este deverá evitar o efeito inebriante da ambição.

Tudo caminharia para um desfecho coerente e aceitável para o público da época, não fosse o facto de a criatura estar ainda viva e a frase derradeira de Frankenstein ser: "Yet why do I say this? I have myself been blasted in these hopes, yet another may succeed." (p. 210). Esta última afirmação revela que Frankenstein não deseja a salvação. Mary Shelley elabora uma sátira aos valores morais e às virtudes defendidas pela sociedade. O leitor ou a leitora são imersos em dúvidas e a autora entrega-os à análise dos acontecimentos. Porém, não estende a mão para salvar Frankenstein ou para resgatar o leitor.

Por seu turno, a Criatura apresenta-se como um ser sensível e procura a aceitação por parte dos humanos. A sua vingança é terrível, mas os argumentos expostos ao seu Criador levam o leitor a compreender as suas acções e a reconsiderar qual dos dois (Criador ou Criatura) representará o mal ou o bem. A tendência homicida da Criatura e a acção egoísta e comportamento leviano de Frankenstein são colocadas numa balança. No entanto, os pratos oscilam indefinidamente.

Em *Frankenstein*, as personagens são construídas através de dilemas. A luta entre o bem e o mal não permite um final feliz. Embora inscrita no formato tipográfico, este romance anuncia uma subversão a vários níveis. O narrador não está presente no texto; a linearidade da narrativa é subvertida por um discurso *in media res*; a unidade do romance é destruída por uma estrutura em cartas (as quais podem ser equiparadas às lexias hipertextuais); as personagens introduzem

vozes difusas na narrativa, sendo difícil descortinar quem fala (a autora ou as personagens); a habitual dicotomia entre o bom e o vilão é destruída pela duplicidade entre criador e criatura. Por fim, Mary Shelley entra em contacto com o leitor na introdução prometendo-lhe mais um romance gótico, mas a história que ela acaba por contar projecta uma visão realista. Esta espelha a sociedade do séc. XIX e a sua própria biografia.

Mary Shelley retira-se da narrativa por meio de Walton. As marcas da sua presença são diluídas no texto graças ao discurso na primeira pessoa, oferecido ao leitor através das missivas de Walton. O tom confessional da obra e a retórica eloquente das personagens têm um efeito magnético sobre o leitor.

Frankenstein é o herói trágico que caminha solenemente até ao final da narrativa. No entanto, existe uma diferença entre ele e o herói helénico. Tal como o herói trágico, ele caminha para um desfecho infeliz ignorando os presságios. O público lê a sua vida e deseja atenuar a sua dor. Contudo, os indícios que são transmitidos ao longo da obra não são de origem divina. Eles são depositados na narrativa pelo próprio Frankenstein. Esta personagem não luta contra a opressão divina, mas contra a insanidade das próprias acções. No âmago da narrativa está inscrito que esta personagem está a investir conscientemente na sua perdição. Em vez de assumir a responsabilidade das suas acções, ele culpa o seu pai por não ter travado o seu desejo pelo conhecimento quando Frankenstein era ainda uma criança: "If, instead of this remark, my father had taken the pains to explain to me that the principles of Agrippa (...) I should certainly have thrown Agrippa aside and have contented my imagination, warmed as it was, (...) It is even possible that the train of my ideas would never have received the fatal impulse that led to my ruin." (Shelley, 1831: 39,40)

A natureza violada, que toma a forma de tempestade quando a Criatura se aproxima de Frankenstein, surge como um ornamento gótico que avisa o leitor da iminência de uma tragédia. O destino está traçado desde o início, até porque a história de Frankenstein chega em segunda mão e *in media res*, através das cartas enviadas por Walton a Margaret. Desde cedo o leitor sabe que a personagem está a ser destruída por força das suas próprias acções. Afinal, o que terá levado Victor a prosseguir com uma experiência que deteriora a sua saúde e o arrasta a si e aos seus para a destruição? Porque não acompanhou Victor a sua criatura e zelou pelo seu bem-estar? Frankenstein apresenta-se como um ser humano pautado pela razão e guiado por uma intenção altruísta. Sendo assim, porque terá renegado a criatura pela sua aparência? Frankenstein conseguiu criar vida, mas a imperfeição estética da sua obra evitou que Frankenstein conhecesse a excelência intelectual do ser ao qual deu vida. Esta acaba por ser revelada a Frankenstein sob a forma de ameaça. ("And then I thought again of his words—"I WILL BE WITH YOU ON YOUR WEDDING-NIGHT.", (p.163). O cientista parece não ter previsto que a criatura desenvolvesse inteligência. Quando esta é exposta a Frankenstein, ela surge como um presente envenenado.

A primeira vez que Frankenstein estabelece um diálogo com a criatura ele é inebriado pelo teor do seu discurso, Victor sente-se disposto a aliviar o sofrimento desta: "His words had a strange effect upon me. I compassionated him and sometimes felt a wish to console him.", (p. 142). No entanto, quando a retórica da sua Criatura perde o efeito hipnótico, Victor reage da seguinte forma: "Devil, cease; and do not poison the air with these sounds of malice. I have declared my resolution to you, and I am no coward to bend beneath words.", (p. 163).

Após Victor ter recusado criar uma companheira para este ser, a Criatura promete visitá-lo na sua noite de núpcias. Elisabeth será a última vítima. O desejo de vingança apodera-se de Victor. Ele acabará por ser arrastado para a sua perdição através das palavras da Criatura. Para que Frankenstein não perca de vista o seu inimigo, ela deixa pistas por onde quer que passa. A palavra da sua criatura acaba por destroná-lo e os papéis de poder subvertem-se. Só um poderá sobreviver:

At such moments vengeance, that burned within me, died in my heart, and I pursued my path towards the destruction of the daemon more as a task enjoined by heaven, as the mechanical impulse of some power of which I was unconscious, than as the ardent desire of my soul. What his feelings were whom I pursued I cannot know. Sometimes, indeed, he left marks in writing on the barks of the trees or cut in stone that guided me and instigated my fury. "My reign is not yet over"—these words were legible in one of these inscriptions—"you live, and my power is complete. Follow me; I seek the everlasting ices of the north, where you will feel the misery of cold and frost, to which I am impassive. You will find near this place, if you follow not too tardily, a dead hare; eat and be refreshed. Come on, my enemy; we have yet to wrestle for our lives, but many hard and miserable hours must you endure until that period shall arrive." (Shelley, 1831: 198)

Frankenstein prossegue a sua perseguição admitindo que: "My courage and perseverance were invigorated by these scoffing words". O poder discursivo da sua Criatura destronou o criador que acaba por fenecer sem arrebatá-la a vida ao seu inimigo. No seu leito de morte, Victor adverte Walton:

He is eloquent and persuasive, and once his words had even power over my heart; but trust him not. His soul is as hellish as his form, full of treachery and fiend-like malice. Hear him not; call on the names of William, Justine, Clerval, Elizabeth, my father, and of the wretched Victor, and thrust your sword into his heart. I will hover near and direct the steel aright. (Shelley, 1831: 202)

A Criatura acaba por assumir o domínio depois de sujeitar Victor a um sofrimento incomportável. No entanto, depois do desaparecimento deste, a Criatura promete colocar um termo à sua existência. Mais uma vez, o leitor é posto

em contacto com o lado sensível da Criatura e confrontado com uma indefinição de sentimentos. A situação é agravada por uma promessa de auto-imolação, à qual aquele não chega a assistir.

Sendo assim, o acumular de acontecimentos nefastos e a perseguição efectuada por Victor Frankenstein à sua criatura exercem um efeito sedutor sobre o leitor, o qual é convidado a manter o livro nas suas mãos e a prosseguir a sua leitura até perceber o motivo do encontro entre Frankenstein e Walton no Pólo Norte. Também o leitor foi hipnotizado pelas palavras da Criatura e seguiu a sua retórica até chegar ao leito de morte de Frankenstein, onde autor, narrador, criador e leitor finalmente se encontram. O resultado é uma obra aberta, sem o efeito catártico, sem a depuração executada por um desfecho moralista e sem a presença de um herói trágico tradicional.

Como foi referido acima, a leitura de uma narrativa é figurada como uma actividade perigosa, a qual resulta numa ameaça à integridade física da mulher. Vistas como anjos e protegidas ou enclausuradas no espaço doméstico, a leitura de uma história gótica podia pô-las em perigo, confrontando-as com emoções com as quais poderiam não saber lidar. Acreditava-se que estas sensações poderiam resultar numa dependência física. Ao citar Ina Feris, Keep refere: “the striking thing about the characterization of female reading is that it makes reading an act of the body rather than the mind”. Indeed, by the end of the eighteenth century the novel “came to be seen as an agent of seduction in the most literal ways” (Feris, *apud* Keep: 37)

Tal como Walton, a Patchwork Girl convida o leitor a ler o seu corpo através de um acto de sedução: “If you want to see the whole, you will have to sew me together yourself.” Seguindo esta provocação, o leitor vai construindo a narrativa pelas decisões que toma. Esta leitura exploratória centra a narrativa num corpo, só que este corpo não surge como uma entidade una. Ao tentar chegar a um “todo”, o movimento exploratório perpetua a transformação física do texto (o ecrã altera-se perante os nossos olhos), simulando a transformação e a evolução da identidade: “We are ourselves ghostly. Our life is a kind of haunting; the present is thronged by the figures of the past. We haunt the concrete world as registers of past events, we are revenants. And we are haunted, by these ghosts of the living, these invisible strangers who are ourselves.” (she goes on/ séance).

Ao ler *Patchwork Girl*, o leitor tem que seguir ligações como se costurasse as lexias, ele tem que olhar o ecrã e aceitar a sua constante metamorfose para chegar ao final desta obra/do itinerário. O resultado dessa experiência é uma criatura que ganha vida obedecendo ao desejo do leitor em aceder à próxima lexia. A relação entre o leitor e a personagem, não é feita através de uma identificação, mas através de um desejo de alcançar a próxima lexia. Ao tornar-se familiarizado com este tipo de leitura, ele estabelece um diálogo naturalizado com a máquina, tornando-se num ciborgue. Por sua vez, comenta N. Katherine Hayles, o narrador torna-se num ciborgue com o privilégio de manipular um código (p. 44). No entanto, a sua situação de hegemonia em relação à obra mudou: “The narrator is not a storyteller

and not a professional authority, although these functions linger in the narrative as anachronistic allusions and wrenched referentiality. Rather, the narrator is a keyboarder, a hacker, a manipulator of codes.” (p. 46). O leitor também está sujeito a alterações: “The construction of the narrator as a manipulator of codes obviously has important implications for the construction of the reader. The reader is similarly constituted through a layered archeology that moves from listener to reader to decoder.” (p. 46) O leitor lida com a máquina para que o texto coopere em revelar o seu significado. A máquina é animada pelos seus movimentos e conta uma história feita de bits. O que leva o leitor a ler não será a posse de um artefacto como o livro, de tocar cada página até à última em busca de um significado derradeiro. O que seduz o leitor é a progressão física no texto através das ligações entre blocos de textos.

Tanto na literatura tradicional, como na literatura digital, o leitor é sempre um cibernauta que deseja explorar um cenário virtual onde possa conhecer as personagens, entrar nas suas vidas e participar na narrativa sem pôr em risco a sua integridade física. O leitor deseja novas experiências e veste novas identidades para ser aceite nesse mundo paralelo que é a narrativa. A simples função de decodificador do alfabeto, a qual é uma das mais poderosas tecnologias alguma vez inventadas, torna-o apto a lidar com a máquina. Porém, a máquina possibilita uma tradução do corpo num instrumento de comunicação. É através dos seus sentidos que o leitor chega ao texto. A volatilidade deste permite que o corpo mantenha um diálogo constante com a máquina para mantê-lo à superfície.

What binds the decoder to the system is not the stability of being a member of an interpretative community or the intense pleasure of physically possessing the book, a pleasure that all bibliophiles know. Rather, it is the decoder’s construction as a cyborg, the impression that his or her physicality is also data made flesh, another flickering signifier in a chain of signification that extends through many levels, from the DNA that in-formats the decoder’s body to the binary code that is the computer’s first language. (Hayles, 1999: 47)

Em “The Frame Structure of *Frankenstein*”, Beth Newman faz uma análise do poder sedutor da narrativa de *Frankenstein*: “The whole narrative has the structure of an elaborate seduction.” (p. 181) Quer a progenitura, quer o criador, pretendem convencer outra personagem a tomar uma acção. No caso da Criatura, esta pretende convencer o seu criador a conceder-lhe uma companheira. Victor Frankenstein envolve Walton na sua longa narrativa de forma a convencê-lo a agir em seu favor, pondo termo à existência da Criatura. No entanto, ambos falham na sua narrativa de sedução ditando a obra a um destino incerto.

Numa narrativa tradicional, a história caminharia para um final feliz ou desfecho baseado na morte de algum protagonista. No caso de *Frankenstein*, os possíveis desfechos estão deslocados e distribuídos por toda a obra. O final feliz, aquele que Newman relaciona com o momento em que a tranquilidade do lar é

finalmente reposta, está no centro da obra e incluído na narrativa da Criatura. Trata-se da descrição da família DeLacey e da harmonia transmitida pelas relações entre os membros da família e pela nobreza do seu carácter. Contudo, este cenário é interrompido pela vendetta da Criatura.

Quanto ao desfecho em que a morte simboliza o final da narrativa, este acaba por assombrar toda a narrativa. É através da aniquilação das personagens que a narrativa evolve. A Criatura nasceu de partes de cadáveres e, quando não consegue a aceitação de um interlocutor, acaba por ceifar a vida de todas as outras vozes do texto. Todas as personagens dão um passo em frente para serem ouvidas e Mary Shelley concede-lhes a sua voz antes de serem aniquiladas.

Existem apenas duas vozes que não são audíveis nesta narrativa. Uma delas é a própria autora, a qual utiliza a técnica de “extended ventriloquism” para se distanciar e centrar a atenção do leitor na narrativa. Segundo Newman, este recurso fez com que a crítica literária procurasse quem fala, tentando chegar até à voz da autora. Permitiu igualmente que o leitor centrasse a sua atenção nas palavras das personagens tomando o texto como um mundo a explorar. Em vez de uma história contada por alguém onisciente, a narrativa é dividida entre várias vozes e narradores que depositam uns nos outros o poder da palavra. Já que a narrativa não chega ao leitor na primeira pessoa, ela não pode ser atribuída como original da personagem a que se refere. Neste sentido, *Frankenstein* parece simular a transmissão oral de um mito que é exposto ao mundo como órfão de um autor ou autora. Desta forma, o texto parece adquirir a sua autonomia em relação ao autor, a qual é igualmente proclamada pela Patchwork Girl.

A outra voz que não chega a ser ouvida é a de Margaret. A narrativa de *Frankenstein* é estruturada como uma *Rähmenerzahlung* ou como uma narrativa enquadrada pelas cartas de Walton à sua irmã. Embora seja referida na obra, esta personagem aparece como uma presença fantasmagórica, um simulacro de algo exterior à obra. Ela é afastada dos ciclos de morte que alimentam a narrativa e protegida pelas molduras que ladeiam o texto.

Margaret representa o leitor que estará a assistir à “chain of events”. Quando Walton se dirige a Margaret na primeira pessoa, uma audiência escondida na escuridão ouve as suas palavras. Toda a narrativa é dirigida para o seu exterior, tentando ultrapassar as barreiras de ilusão e recusando-se a permanecer limitada a uma estrutura de princípio, meio e fim. O leitor responde a essas investidas seguindo os apelos da narrativa. Ao tentar transgredir o limite entre ilusão e realidade a obra começa a detonar o muro que a separa do leitor. No entanto, o seu poder sedutor não elimina uma última barreira. Esta foi colocada pela autora, para que a sua “hideous progeny” fosse domesticada. Tal como o leitor, Mrs. Saville é certamente perturbada pelo relato de eventos que chega até si. No entanto, ela está protegida num espaço doméstico, longe do Pólo Norte onde esta história é contada.

No centro da narrativa, os acontecimentos nefastos proliferam, mas a moldura construída à volta das personagens impede que o leitor seja atingido. Porém Newman chama a atenção para um efeito adverso desta moldura. Mary

Shelley promete uma história que congele o sangue e o leitor não cessa de procurar essa sensação dentro da narrativa. Em vez de proteger o leitor, a moldura construída à volta da obra parece funcionar como uma forma de acentuar o seu desejo. Neste sentido, Newman elabora uma ponte com a literatura gótica, a qual age sobre o leitor ao nível físico.

We read Gothic novels like *Frankenstein* precisely because we want our blood “to congeal with horror”, and the frames, by promising something powerfully horrifying at their centre, heighten the effect; hence the affinity of frame structures for the Gothic. Just as frames in general serve at once to delimit and extend, so do frames around Gothic and supernatural fictions signify at once something highly charged, even dangerous, and the barriers that protect us from it. (Newman, 1986: 184)

O efeito sedutor e a promessa de tragédia acabam por atrair o leitor ao turbilhão de acontecimentos. Contudo, a quarta parede nunca é ultrapassada. Sendo assim, ambas as obras exercem sobre o leitor um feitiço que o impelem a conhecer a narrativa. Só que *Patchwork Girl* e *Frankenstein* exigem deste um modo de leitura diferente. Se na obra de Mary Shelley existe uma identificação com as personagens que motiva o leitor a conhecer a história da criatura, em *Patchwork Girl*, a leitura é promovida através da estrutura da própria obra. Na linha divisória entre as lexias reside a potencialidade da narrativa. Shelley Jackson refere que, no espaço entre as lexias, o leitor tem a liberdade para imaginar qual será a sequência da narrativa:

The dotted line is the best line: [...] It is a potential line, an indication of the way out of two dimensions (fold along dotted line): In three dimensions what is separate can be brought together without ripping apart what is already joined, the two sides of a page flow moebiusly into one another. Pages become tunnels or towers, hats or airplanes, cranes, frogs, balloons, or nested boxes. Because it is a potential line, it folds/unfolds the imagination in one move. It suggests action (fold here), a chance at change, yet it acknowledges the viewer’s freedom to do nothing but imagine. (dotted line/body of text)

Em *Frankenstein*, as tentativas de reduzir a obra a um fim convencional são frustradas pela ausência de um narrador, pela duplicidade entre o bom e o vilão e pelo final aberto da obra. O leitor é atraído aos acontecimentos por força da retórica e pelo desencadear de um conflito psicológico. Existe um movimento interpretativo do leitor que é suscitado pela exposição de diversos dilemas. Neste sentido, ele não é passivo. Ao tentar identificar-se com as personagens, o leitor alterna entre perspectivas e vê-se a braços com uma complicada tarefa de conceder significado ao que lê. *Frankenstein* é uma obra que complexifica a estrutura tradicional de um romance.

Patchwork Girl tem uma forte característica introspectiva e está construída sob a forma de uma meta-narrativa. É certo que esta estrutura mantém o leitor consciente da forma como um texto é construído, mas não lhe transmite a liberdade desejada. O leitor de *Patchwork Girl* não é um leitor inocente que puxa uma cadeira para ouvir uma história. Em vez disso, ouve a criatura vociferar entre as ligações denunciando a presença de uma emboscada. A criatura de bits usurpou o poder do autor e deposita nas mãos do leitor os seus segredos. No entanto, a estrutura da obra e a disposição gráfica desta transformam o leitor num explorador. Em vez de dar-lhe uma história para que ele possa interpretar, o texto apresenta-se como um mapa cuja leitura é feita através de movimentos sincopados. A sequência textual tem de ser (co-)construída à medida que vai sendo interpretada.

Beth Newman compara a narrativa enquadrada de Mary Shelley às camadas de uma cebola. Segundo Newman, o leitor vai subtraindo estas camadas até chegar ao cerne da narrativa. Neste texto, não são apenas as palavras que levam o leitor a prosseguir, mas também a presença de uma verdade escondida por revelar.

As we pass from teller to teller, peeling back one story to discover another as though peeling an onion, we progress not only through time but also toward some goal that seems the more powerful and important for being so palpably within; it is as though we were moving toward the kernel (...). Put another way, this series of narratives creates the same kinds of expectations as those set in motion by what Roland Barthes has called 'hermeneutic code', but instead of being encoded in words alone – in the 'lexia' – the presence of some enigma is signaled by the layering of stories, by the system of frames. (Newman, 1986: 169)

Num dos seus artigos⁴⁴, Marie-Laure Ryan usa igualmente a metáfora da cebola, mas para referir-se às camadas de interactividade de um texto electrónico. É através da interactividade possibilitada pelo computador que o leitor de uma hiperficção vai tecendo o texto. Sendo assim, a camada superficial (nível 1) é ocupada por narrativas apresentadas por um narrador. Estas implicam uma interacção à superfície, através da leitura e da interpretação do grafismo. Numa camada central (nível 2) residem as narrativas que, embora estejam pré-estabelecidas, permitem o envolvimento do leitor e a sua participação na construção estrutural da narrativa. No núcleo (nível 3) encontramos as histórias que possibilitam uma relação dinâmica entre o leitor e a máquina:

On the outer layers, interactivity concerns the presentation of the story, and the story pre-exists to the running of the software; on the middle layers, interactivity concerns the user's personal involvement in the story, but the plot of a story is still pre-determined; on the inner layers, the story is created dynamically through the interaction between the

⁴⁴ Marie-Laure Ryan, "Peeling the Onion: Layers of Interactivity in Digital Narrative Texts", 2005, <http://users.frii.com/mlryan/onion.htm> (Consulta: 22 de Agosto de 2009).

user and the system. Here I propose to peel the interactive onion, by discussing texts that illustrate the different layers of interactivity, all the way to the still resistant core. (Ryan, 2005)

Ryan pretende distinguir entre vários níveis de interactividade porque existe uma opinião generalizada de que a interactividade, ao oferecer um maior poder ao leitor, destrói a narrativa criada pelo autor. O resultado é uma redução do poder ficcional da narrativa e uma acção mecânica e deambulatória do leitor sobre o texto. Já que todos os textos podem transmitir uma sensação de interactividade, a autora admite haver um problema com este vocábulo. Quando um leitor procede à leitura de um texto, está a interagir com o mesmo, independentemente do medium que use. No entanto, em ambiente electrónico, existe um programa/uma máquina que reage às escolhas do leitor/utilizador e que permite um movimento de *feedback loop*.

The reader turns the pages, but the text itself does not do anything. On the other hand, a digital text is interactive, because when the user performs an action, the program reacts by executing a certain module of code that alters the global state of the system. For me a genuinely interactive text involves not only choice, but also a two-sided effort that creates a feed-back loop. The two sides can be two human minds, as in conversation or oral storytelling, they can be a human agent and the world, because the world “kicks back” when the agent performs an action; or they can be a human and a programmable system, because a system can simulate a mind or a dynamic environment. (Ryan 2005)

Ryan situa a obra *Patchwork Girl* no nível 2 de interactividade. As narrativas que são desenvolvidas com este nível de interactividade compreendem uma ligação dinâmica entre lexias. Esta é motivada através de hiperligações seleccionadas pelo leitor. Esta descrição corresponde ao hipertexto e à ficção hipertextual tradicional. Sobre *Patchwork Girl*, Ryan comenta que a estrutura deste texto se assemelha a um arquivo. Isto tem que ver com o facto de o hipertexto ter nascido da necessidade de encontrar um instrumento de pesquisa e armazenamento de informação satisfatório. Quando Vannevar Bush descreveu o “memex” (o antecedente do hipertexto) ele falava de uma ferramenta que permitisse ao utilizador lidar simultaneamente com vários tipos de textos, organizados de forma associativa e não hierarquicamente indexada. Este sistema funcionava de forma mecânica e não digital: “A memex is a device in which as individual stores all his books, records, and communications, and which is mechanized so that it may be consulted with exceeding speed and flexibility. It is an enlarged intimate supplement to his memory.” (p. 11).

Em *Dream Machines* (1974), Ted Nelson, o programador informático que havia cunhado a palavra “hipertexto” em 1965, descrevia a sua ideia para um novo tipo de literatura:

By hypertext I mean non-sequential writing. Ordinary writing is sequential for two reasons. First, it grew out of speech and speech-making, which have to be sequential; and second, because books are not convenient to read except in sequence. But the structures of ideas are not sequential. They tie together every which way.⁴⁵

No final dos anos oitenta, os autores de hiperficções consideravam que os instrumentos informáticos disponíveis não eram indicados para a criação de textos literários. Eis então que Michael Joyce e Jay David Bolter uniam esforços para a concretização de um programa específico para a construção de hiperficções. *Storyspace* (1987) seria o nome do programa que nascia da cooperação entre Joyce e Bolter. Ele permitiria a realização de um texto composto por lexias interligadas por ligações, os quais seriam representados no ecrã por um ícone. Na obra *Writing Spaces* Jay David Bolter descrevia a hiperficção da seguinte forma:

In its simplest form interactive fiction requires only those two elements that we have already identified for electronic writing: episodes (topics) and decision points (links). (...) Many other tests are possible, but even with the simple matching technique and the tracking of previously visited episodes, the author can create a fictional space of great flexibility. (Bolter, 2001: 123)

O programa *Storyspace* é o habitat natural da criatura de bits. No seu artigo, Marie-Laure Ryan descreve a sobrevivência desta criatura no *Storyspace*: “The formal characteristic of the network structure is the existence of loops that offer several different ways to get to the same node. These loops make it possible to circle forever in the network. This explains why the image of the labyrinth and the notion of “book without end” play such an important role in hypertext theory.” (Ryan 2005)


Michael Joyce considera que o computador permite um número infinito de histórias o que tornaria as hiperficções em “virtual storytellers”. Ryan considera que esta ideia de hipertexto não é exequível, porque seria preciso que essas hiperficções atingissem o cerne da cebola, ou seja, o grau máximo de interactividade. Este só pode ser atingido se a máquina criasse as narrativas em tempo real. Acontece que a própria estrutura sincopada das hiperficções tradicionais (e a própria tecnologia) não permitiam este nível de interactividade. Hiperficções como *Patchwork Girl* e *Afternoon, a story* (1990) foram previamente programadas e criadas pelos autores. Estas obras permitem apenas uma aleatoriedade de escolhas e não a imprevisibilidade de uma narrativa “on the fly”.

Em *Avatars of Story* (2006)⁴⁶, Marie-Laure Ryan elabora uma extensão desta ideia analisando a escala de interactividade proporcionada pelo texto electrónico.

⁴⁵ Esta citação pode ser encontrada na biografia do hipertexto construída por Raine Koskimaa e publicada online em <http://users.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml> (Consulta: 22 de Setembro de 2009).

⁴⁶ Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

A autora pretende estender a narratologia a diferentes média e não exclusivamente ao livro impresso. A este processo, Ryan chama de “transmedial narratology”. Para isso, Ryan refere que a análise da narrativa não poderá limitar-se ao texto verbal. Na verdade, antes da escrita alfabética o ser humano usava uma escrita pictográfica, a qual estabelecia uma relação motivada entre signo e objecto. O alfabeto viria a surgir mais tarde como um poderoso código para o qual o mundo seria traduzido. Por seu turno, a escrita seria utilizada como uma extensão da memória humana.

Com o hipertexto, podemos assistir ao regresso do ícone ou da imagem como forma de comunicação. A hiperficção de Shelley Jackson não é exclusivamente alfabética. Existem imagens que visitam o leitor no ecrã e que desenham uma retórica singular. O próprio texto surge como uma imagem efémera e reanimada por um ícone: .

Em textos electrónicos actuais e na própria web, a imagem é movida por uma força cinética que se sobrepõe muitas vezes ao material verbal. No texto em linha *Nippon*⁴⁷ as palavras tomam a forma de uma imagem intermitente e inauguram o ecrã obedecendo ao ritmo da banda sonora. O leitor não consegue ler várias delas, porque o texto é projectado a uma velocidade extrema. No entanto, a partir de palavras fugazes – que surgem em japonês e em inglês, sem tradução literal – é possível perceber que as personagens estão a ter um encontro fugaz num bar em que o ambiente sedutor é criado pelo fumo de um cigarro e pela música que o leitor consegue ouvir.

Ryan refere que a interactividade é uma característica fundamental para a distinção da literatura electrónica. No entanto, detecta um conflito entre a interactividade e o potencial narrativo deste tipo de literatura: “Yet if interactivity is the property that makes the greatest difference between old and new media, it does not facilitate storytelling, because narrative meaning presupposes the linearity and unidirectionality of time, logic, and causality, while a system of choices involves a nonlinear or multilinear branching structure, such as tree, a rhizome, or a network.” (p. 99)

No mesmo livro, Ryan distinguiu vários tipos de interactividade. A interactividade interna implica que o leitor tenha no texto um avatar, a externa que seja onisciente mas sem interagir com o texto. Na interactividade exploratória, o utilizador age sobre o ecrã, mas não sobre o enredo, enquanto na ontológica, a sua influência resulta numa fragmentação da obra em várias ligações.

A interactividade externa e exploratória é uma característica comum a obras como *Patchwork Girl*. Segundo Ryan, não existe uma ordem cronológica a seguir; as acções são executadas ao nível superficial, a única liberdade proporcionada ao leitor é a de escolher vários caminhos que em nada afectam a estrutura da obra, a qual está pré-concebida; finalmente, a própria trama não sofre alterações com as acções do leitor. Ryan chama a atenção para a impossibilidade de construir uma

⁴⁷ *Nippon* by YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES in <http://www.yhchang.com/NIPPON.html>, 2000 (Consulta: 22 de Setembro de 2009).

narrativa ordenada a partir de um movimento que não é assitido por um narrador. A única forma de oferecer narratividade a este tipo de leitura é vê-la como um “construction kit”. Contudo, este kit apenas serve para construir uma história de forma geográfica e não afecta o enredo que possa existir. “If we conceptualize reader involvement as exploratory, the path of navigation affects not the narrative events themselves but only the way in which the global narrative pattern (if there is one at all) emerges in the mind.” (pp.109)

Ao enfatizar a implicação do leitor na ligação dos segmentos narrativos, as hiperficções clássicas centravam a sua expressividade na construção do texto ao nível topológico, não ao nível ficcional. Os autores destas hiperficções pretendiam oferecer uma leitura labiríntica. Por seu turno, a narrativa era sacrificada a um movimento introspectivo e meta-narrativo. Por isso mesmo, Ryan pretende substituir o termo “labiríntico”, normalmente associado a estas obras, pelo termo “quebra-cabeças”. Ryan considera que a metáfora do “jigsaw puzzle” é a mais indicada para este tipo de hiperficções, porque elas implicam uma montagem ou, como Jackson referiu no seu texto, uma colagem. Por último, Ryan acrescenta:

This mode is therefore better suited for self-referential fiction than for textual worlds that hold us under their spell for the sake of what happens in them. It promotes a meta-fictional stance at the expense of immersion in the virtual world. This explains why so many literary hypertexts offer a collage of literary theory and narrative fragments. (p. 109)

Para clarificar o nível de interactividade proposto por narrativas como *Patchwork Girl*, Ryan distinguiu entre a ficção interactiva e as hiperficções criadas através do programa Storyspace. Ryan refere que o primeiro exemplo do género ficção interactiva foi desenvolvido em 1980 num jogo intitulado *Zork*. A autora associa a este tipo de narrativa uma característica lúdica que apenas encontra um paralelo nos jogos de computador. Existem dois tipos de narrativa possíveis neste tipo de ficção. Uma narrativa motivada pelo movimento topológico do leitor, o que implica que este visite vários nichos recriados pelo programa e vença vários desafios para progredir no enredo. Nesta narrativa, o leitor/jogador não só tenta construir uma projecção do mundo, mas também tenta subverter as directivas do “game designer”. A particularidade oferecida por estes textos parecia corroborar a concepção pós-estruturalista da relação entre autor e leitor.

Um segundo tipo de narrativa não previa a resolução de enigmas por resolver ou trilhos a percorrer. Estas narrativas pretendiam oferecer ao leitor uma sensação de interactividade superior, através de uma conversa com a personagem principal. Em 1966, Joseph Weizenbaum inventava um programa de computador que simulava um comportamento emergente. Esse programa tinha o nome de uma mulher e era inspirado numa consulta psiquiátrica. Ele era *Eliza*. *Eliza*⁴⁸ respondia

⁴⁸ Joseph Weizenbaum, *Eliza* in http://www-ai.ijs.si/eliza-cgi-bin/eliza_script (Consulta: 16 de Outubro de 2009).

às interpelações do utilizador através de palavras-chave introduzidas por este no seu discurso. No caso aqui apresentado, o leitor pretendia despedir-se de *Eliza*. Mas esta personagem estava concentrada no seu papel de psicanalista. Numa das casos, o leitor explicou que tinha de ausentar-se e *Eliza* respondeu “Tell me more about that.”. Nesta imagem, *Eliza* volta a criar uma situação caricata:

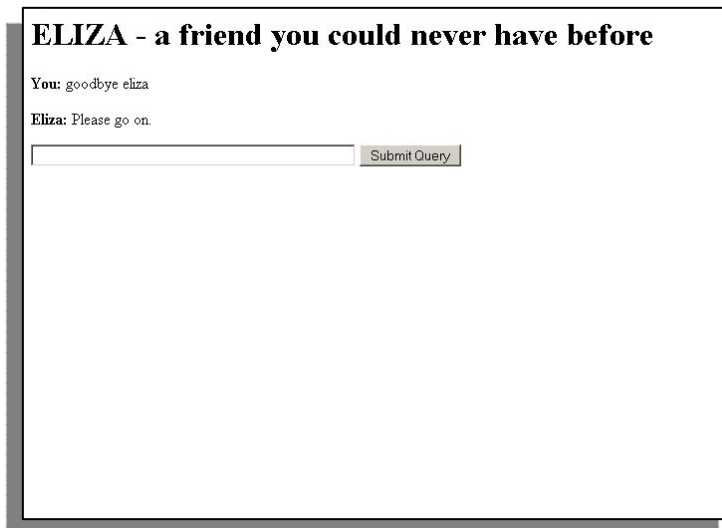


Fig. 1 Goodbye Eliza

Uma versão actualizada de *Eliza* foi publicada em 2000. *Galatea* (2000)⁴⁹ é uma ficção interactiva apresentada por Emily Short. Enquanto *Eliza* respondia a todas as questões colocadas pelo leitor (nem que para isso tivesse de apoderar-se do enunciado deste), em *Galatea* o leitor tem que descobrir uma forma de levar *Galatea* a responder às suas interpelações. A resposta por parte de *Galatea* pode ser motivada usando apenas imperativos ou palavras-chave usadas anteriormente por *Galatea*. Se isto não acontecer *Galatea* exhibe uma resposta lacónica no ecrã “That’s not a verb I recognize.”.

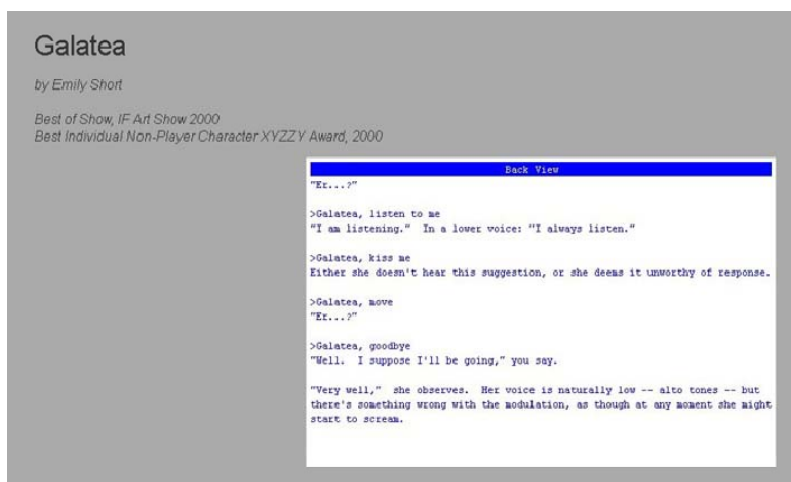


Fig. 2- Galatea

⁴⁹ *Galatea* está publicada online em <http://nickm.com/if/emshort/galatea.html> (Consulta em 16 de Outubro).

Quer em *Galatea*, quer em *Eliza*, é possível usar a primeira pessoa e a segunda pessoa em tempo real. A narrativa é despertada por um discurso directo com as personagens. Segundo Ryan, existe um movimento performativo que transporta o leitor para fora e para dentro da diegese. Todavia, mesmo estes textos, que exigem uma forte interactividade por parte do leitor, não permitem a participação deste como um co-autor. Os enunciados foram calculados e programados antes de o leitor surgir, pelo que a narrativa possível é aquela disponibilizada pelas respostas coerentes da máquina.

Com a evolução dos gráficos de computador e com a introdução do hipertexto como nova forma de fazer narrativa, Ryan refere que a ficção interactiva foi posta de lado. Surgia o *Storyspace* e o texto electrónico: “How could a mere game compete in intellectual sophistication with a genre that was heralded as a “vindication” (Bolter 1992, 24) of the ideas of Barthes, Derrida, Deleuze, Guatarri, and Kristeva on the nature of textuality?” (p. 136).

Textos como *Afternoon* e *Patchwork Girl* viriam a formar o primeiro cânone da literatura electrónica e o programa *Storyspace* acabou por moldar a personalidade peculiar de inúmeras criaturas feitas de bits. Como este programa permitia a construção do texto unicamente através de pequenas lexias e de hiperligações, o medium acabaria por determinar as características identificativas do hipertexto electrónico. Este seria um texto fragmentado, esquivo a qualquer linearidade e que centrava a atenção do leitor na sua geografia. O programa *Storyspace* reduzia o texto à sua estrutura não tendo em conta o conteúdo das lexias: “*Storyspace* limits its operation to the mechanical combination of textual fragments, without any knowledge of their content.” (p. 137)

Perante um texto como *Patchwork Girl*, o leitor não poderá esperar um desfecho. O narrador está excluído do jogo entre aquele e a máquina. O único recurso que direcciona a leitura e que mantém a presença do autor/programador no texto são os “guard fields”, um instrumento que é usado em *Afternoon* para que o leitor não passe à próxima lexia sem ter lido uma lexia pré-determinada pelo autor. Em *Patchwork Girl*, os “guard fields” são secundarizados pela existência de diversos tipos de mapas que permitem ao leitor aceder a todas as lexias, a qualquer momento. Estes mesmos mapas permitem uma leitura, desde o ficheiro raiz até à hiperligação para outra secção. Segundo Ryan, este texto permite atingir um nível de continuidade entre lexias e possibilita a construção de uma narrativa coesa. As lexias destinadas ao discurso meta-narrativo (“written/a story”, por exemplo) estão separadas de lexias como “seagoing/ a story”. Como foi dito anteriormente nesta dissertação, existe uma secção de *Patchwork Girl* que transmite uma narrativa, ou seja, que conta uma história. Em “a Story” é-nos relatada a forma como a menina de retalhos chega aos EUA, encontra uma companheira e disfarça a sua monstruosidade usando um véu negro. Ela despede-se da sua autora (Mary Shelley) e do formato tipográfico e viaja até aos EUA para assumir o formato electrónico ou, segundo a protagonista, o controlo sobre o rumo da sua própria vida. No artigo “Stich Bitch”, ela demonstra ter detectado a presença

de uma nova autora que tenta dominar a sua existência. Afinal, nos EUA ela encontrou uma outra entidade autoral que tenta exercer sobre si o seu domínio. Daí que em “Stich Bitch”, um texto preparado para uma conferência, ela afirme publicamente:

“It has come to my attention that a young woman claiming to be the author of my being has been making appearances under the name of Shelley Jackson. It seems you have even invited her to speak tonight, under the misapprehension that she exists, that she is something besides a parasite, a sort of engorged and loathsome tick hanging off my side. May I say that I find this an extraordinary impertinence, and that if she would like to come forward, we shall soon see who is the author of whom.” in “Stich Bitch”

A hiperficção clássica impunha diversas limitações, quer ao movimento do leitor na rede de lexias, quer à sua intervenção no campo semiótico da obra. Hoje em dia esta é uma realidade assumida por vários autores e críticos de hipertexto. O programa *Storyspace* não consegue competir com a flexibilidade e grafismo de um texto alojado numa página de internet. A ligação obriga o leitor a incorrer numa coreografia cujos passos são impostos por uma estrutura pré-estabelecida. Ironicamente, o corpo do hipertexto permitiu provar que a liberdade do leitor é uma quimera.

Contudo, a discussão despoletada pelo hipertexto fez com que novas criaturas surgissem. Algumas delas regressaram ao velho desejo romântico de imergir o leitor na narrativa, concedendo-lhe o poder extraordinário de participar activamente e “presencialmente” na construção da mesma. Neste sentido, as novas narrativas foram ao encontro das ficções interactivas que, segundo Ryan, foram substituídas por *Patchwork Girl*. O seu carácter lúdico será retratado na secção final desta dissertação.

Em *Patchwork Girl*, a atenção do leitor é centrada no desejo de dar vida à próxima ligação e de conhecer o conteúdo de mais uma lexia. Em vez de ser atraído até ao centro da narrativa e submerso nos cenários descritos pelo narrador (o que acontece no romance *Frankenstein*), o leitor é confrontado com uma textura rugosa feita de ligações e com um grafismo limitado pelo programa *Storyspace*. Segundo Ryan, a narrativa não é construída pela imaginação do leitor, nem por um mundo projectado no ecrã, mas pelo mecanismo do hipertexto que se estende até ao cerne da máquina.

No entanto, o leitor não incorre num acto deambulatório nem é lançado num labirinto. Ao contrário de *Afternoon*, uma obra constituída por tantas combinações de lexias que torna impossível seguir todos os percursos possíveis, a leitura de *Patchwork Girl* tem um conjunto limitado de percursos. Acerca de *Afternoon*, Michael Joyce referiu que a leitura acabava quando o leitor estivesse satisfeito de percorrer as lexias. Pelo contrário, *Patchwork Girl* oferece um rumo ao leitor. Shelley Jackson não recorre aos “guard fields” e consegue evitar que o leitor se

perca por entre as lexias. Isto foi possível graças à introdução da caixa interactiva onde se sugere a hiperligação a seguir; à inclusão de lexias narrativas separadas das lexias meta-narrativas; à exposição de jogos de intertextualidade e a um mapeamento eficaz da obra. Estas características podem ser encontradas em novas criaturas electrónicas distribuídas pela internet.

Acerca da insistência em sobrecarregar a literatura electrónica com um discurso meta-narrativo Ryan referiu: “A work that truly thinks with its medium does not have to think about it, because it inspires readers to do the thinking themselves.” (p. 127). Embora *Patchwork Girl* ainda desenvolva um discurso introspectivo, esta obra mostra ser possível criar um novo tipo de literatura sem depositar nas mãos do leitor uma responsabilidade que pertence ao autor: a de contar uma história. Por outro lado, deve reconhecer-se que a tematização da sua natureza enquanto hipertexto reflecte o carácter ainda incipiente e exploratório das potencialidades narrativas da nova tecnologia.

3.2 - Entre Luddismo e Ludismo

“This is the hammer that killed John Henry,
but it won’t kill me, it won’t kill me”.

North-American folksong

For an instant I dared to shake off my chains
and look around me with a free and lofty spirit,
but the iron had eaten into my flesh, and I sank
again, trembling and hopeless, into my
miserable self.

Victor Frankenstein

Who am I then? Tell me that first, and then, if I
like being that person, I’ll come up: if not, I’ll
stay here till I’m somebody else(...)

Alice in Wonderland

O título que encabeça esta secção elabora um jogo de palavras entre o Luddismo enquanto fenómeno político ou sociológico e o ludismo enquanto entretenimento. Em *Patchwork Girl* e em *Frankenstein*, podemos observar que as duas características convivem em perfeita sintonia, permitindo ao leitor embarcar numa brincadeira séria, assim que aceita entrar em contacto com a narrativa.

Paul O’Flinn, num artigo intitulado “Production and Reproduction: The case of *Frankenstein*”⁵⁰, refere que a actualidade de *Frankenstein* pode explicar-se pelo facto de esta espelhar assuntos mal resolvidos que remontam ao início da era industrial (p. 24). Estes assuntos tiveram um primeiro impacto com as insurreições luditas entre 1812 e 1817. Na altura, o Luddismo era um movimento que visava defender o proletariado da mecanização do trabalho e que tinha como característica a destruição de algumas das novas máquinas têxteis. Foi iniciado pela acção de um único homem, Nell Ludd, o qual esteve na origem do assalto efectuado à manufatura de William Cartwright, no condado de York, em Abril de 1812.

Em 1813 vários luditas foram deportados, outros tantos foram condenados à morte. Entre os opositores a esta sentença estaria Lord Byron, presente no serão de 1816, onde terá nascido a criatura de Frankenstein. Lord Byron havia discursado em 1812 contra a pena capital aplicada aos “destruidores de máquinas”. Este facto indicia que Mary Shelley estaria ciente do tumulto causado

⁵⁰ Este artigo surge incluído numa colectânea de ensaios sobre *Frankenstein* intitulada *Frankenstein: Contemporary Critical Essays*, London: Macmillan Press, 1995, pp.21-47.

pelos luditas, obtendo informação em primeira mão acerca deste tema político. Novamente, é um detalhe da vida pessoal de Mary Shelley que inaugura uma leitura paralela da sua obra.

No final do séc. XIX, John Ruskin haveria de chamar a atenção para o efeito das tarefas repetitivas sobre os operários fabris. As máquinas haviam permitido a miniaturização da produção, fazendo com que fosse possível o fabrico de pregos e alfinetes num tamanho nunca antes atingido. Os operários dividiam com as máquinas a tarefa de medir estes objectos. Para Ruskin esta divisão do trabalho resultava numa desumanização do trabalho. Ruskin havia criticado a tendência clássica para a perfeição e harmonia na arquitectura e foi um dos apologistas do Gothic Revival, em que se retomava a ideia da arte produzida pelo artesão. Agora ele transferia a mesma crítica para os efeitos da industrialização. Para este autor, a precisão técnica era inimiga da imaginação e originalidade e privava o indivíduo da sua humanidade:

Men were not intended to work with the accuracy of tools, to be precise and perfect in all their actions. If you will have that precision out of them, and make their fingers measure degrees like cog-wheels, and their arms strike curves like compasses, you must unhumanize them. (Ruskin, 1867: 161)

O' Flinn localiza na obra de Mary Shelley os primeiros impulsos marxistas, atribuindo à Criatura o mesmo comportamento do proletariado que sofre a opressão de um sistema capitalista. O ambiente vivido entre 1812 e 1817 denunciava a presença de algo maléfico na sociedade.

During the Luddite years, the monster appeared to some to be on the loose. Factories in Yorkshire were fired in January and April 1812; there were murders, attempted assassinations and executions again and again between 1812 and 1817. During the most famous attack, on Rawfolds mill in the Spen Valley in April 1812, two of the Luddites were killed and "Vengeance for the Blood of the Innocent" appeared chalked on walls and doors in Halifax after one of the funerals. (O'Flinn, 1983: 29)

Sendo assim, Mary Shelley permite que a sua Criatura usufrua de um direito que não está ao alcance do ser humano: o da liberdade de discurso. Ele aproxima-se do leitor através do seu poder discursivo denunciando a injustiça social de que é vítima e a tirania perpetrada pelo seu criador. A sua figura é vislumbrada em décadas subsequentes, o que indicia que os problemas emergentes na época de Mary Shelley continuavam a fazer-se sentir. Escrito em 1984, o artigo de O'Flinn dá-nos a conhecer enunciados que revelam esta ligação metafórica. Em 1889, Sidney Webb, por exemplo, refere que "The landlord and the capitalist are both finding that the steam engine is a Frankenstein which they had better not have raised." Em 1971, o *Daily Telegraph* comentava que "There are now growing

indicators that the Nationalists in South Africa have created a political Frankenstein which is pointing the way to a non-white political revival.” (p. 31)

Durante décadas, a Criatura de Frankenstein foi trilhando caminho ao encontro de outros fóruns de discussão, conforme era requisitado por outras áreas do conhecimento. A criação da bomba atômica; a descoberta do código genético humano; o advento da informática, da robótica e da cibernética reclamavam uma revisão atenta. Até agora, a Criatura esteve sempre presente, inaugurando novos sentidos para a sua existência.

3.2.1 – “I bore a hell within me”

Such a man has a double existence: he may suffer misery and be overwhelmed by disappointments, yet when he has retired into himself, he will be like a celestial spirit that has a halo around him, within whose circle no grief or folly ventures.

Walton [*Frankenstein*]

I could not figure myself that romantic woes or wonderful events would ever be my lot; but I was not confined to my own identity, and I could people the hours with creations far more interesting to me at that age than my own sensation.

Mary Shelley, “Author’s Introduction”

A self does not amount to much, but no self is an island; each exists in a fabric of relations that is now more complex and mobile than ever before.

Jean-François Lyotard, *The Postmodern Condition*

Num artigo intitulado “The Ambiguous Heritage of *Frankenstein*”⁵¹ escrito por George Levine, o autor reflecte sobre a resistência deste mito ao passar do tempo. Levine refere-se a *Frankenstein* da seguinte forma:

⁵¹ Este artigo surge incluído numa colectânea de ensaios sobre *Frankenstein* intitulada *The Endurance of Frankenstein: Essays on Mary Shelley’s Novel*, 1992, pp. 3-30.

Frankenstein echoes the old stories of Faust and Prometheus, exploring the limits of ambition and rebelliousness and their moral implications; but it is also the tale of a “modern Prometheus” and as such it is a secular myth with no metaphysical machinery, no gods: the creation is from a mortal body with the assistance of electricity, not spirit; and the deaths are not pursued beyond the grave. (Levine, 1992: 4)

Em *Frankenstein* não existem espíritos ou demónios que perturbam ou desafiam o protagonista. Ele é vítima das suas próprias paixões e do seu conflito interior. A narrativa condena todas as personagens à sua condição de meros mortais e recusa qualquer sublimação do ser humano. Em *Frankenstein* não existe uma idealização das personagens, as quais são reduzidas à sua vida terrena. Mary Shelley recusa suplantam a realidade física erguendo o ser humano num pedestal. Em *Frankenstein* não há espaço para o sobrenatural. Assim sendo, a invocação de Deus surge meramente como um recurso estilístico, uma apóstrofe inócua, sem qualquer esperança de diálogo.

Ironically, then, Frankenstein’s mysterious power derives from a thoroughly earthy, practical, and unideal vision of human nature and possibility. Its modernity lies in its transformation of fantasy and traditional Christian and pagan myths into unremitting secularity, into myth of mankind as it must work within the limits of the visible, physical world. The novel echoes, for example, with the language and the narrative of *Paradise Lost*, but it is *Paradise Lost* without angels, or devils, or God. (Levine, 1992: 7)

A Criatura identifica-se com o Diabo e Adão, opondo-se a um deus castrador, ou seja, a um humano que no final da obra admite ter falhado no seu projecto “I have myself been blasted in these hopes” (p.210). Ao assumir o papel de Deus, Victor não pode desafiar um Deus inexistente, nem pode usurpar um poder divino ilusório. Na ausência de uma entidade divina, o romance centra-se no mundo físico extraíndo dele a dura realidade da condição humana.

Mary Shelley formaliza a secularização de um mito e liberta a obra para que esta se centre em questões terrenas ou próximas dos mortais. O ser humano é entregue a um confronto consigo próprio. O resultado é uma proliferação de temas, bem como de pontos de acesso à obra, o que faz com que ela persista e se desmultiplique em inúmeras interpretações.

Um dos temas apontados por Levine é o do “overreacher”. Faust é um dos mais populares *overreachers* da nossa cultura. No entanto, Levine refere que Victor não é assombrado pela presença do Diabo e a sua audácia não é travada por um castigo divino. Victor não pretende alcançar a imortalidade através da vitória sobre a morte, mas através da criação de uma legião de excelentes criaturas. No entanto, o teor megalómano da sua tarefa despoja-o da sua vitalidade. Frankenstein é tomado por estados febris, os pesadelos visitam o seu sono e o constante estado de alerta desgasta a sua saúde. Isto revela que a sua missão está acima de qualquer

capacidade humana, ou melhor, trata-se de uma missão sobre-humana. Victor é um mero mortal que não previu as consequências dos seus actos e que não assume a responsabilidade dos mesmos. A magnitude da sua missão revela-se fisicamente, enfraquecendo o corpo de Victor e provocando a morte de todos os que estão à sua volta.

Neste romance, Deus parece ter abandonado a terra deixando os seres humanos entregues a si próprios e a uma espécie de castigo: o de existir. Munidos de inteligência e do avanço científico, a humanidade pretende debelar o caos lançado sobre o mundo por um deus ausente. Não existem milagres ou messias para restabelecer a ordem. A função de Deus foi transferida para as mãos dos humanos. Levine revela o que acontece quando o ser humano é entregue a si mesmo: “humans are incapable of fulfilling their dreams in material reality, or, paradoxically, of bearing the responsibility for them should they succeed” (p. 10). A falibilidade do ser humano impede que ele se aproxime do desempenho divino, destinando ao fracasso todas as tentativas de superar-se e equiparar-se a Deus.

A duplicidade entre personagens é uma característica fundamental de *Frankenstein*. As personalidades de Walton, Clerval e Ernest contrastam vivamente com o comportamento narcisista de Frankenstein. Os papéis desempenhados na narrativa por Elisabeth, Caroline Beaufort, Justine e pela criatura inacabada contrastam com a audácia de Safie. Levine diz-nos que este duelo entre personagens pode ser visto como um conflito interior alimentado pela projecção de várias vozes díspares.

They can be seen as fragments of a mind in conflict with itself, extremes unreconciled, striving to make themselves whole. Ambition and passivity, hate and love, the need to procreate and the need to destroy are seen, in Frankenstein, as symbiotic: the destruction of one is, through various narrative strategies, the destruction of the other. (Levine, 1992: 16)

Levine observa que existe uma substituição da dicotomia entre o Diabo e Deus por uma psicologia em estado embrionário, que retrata a identidade como difusa e incomensurável. Levine refere que este dualismo entre personagens resulta numa esquizofrenia: “Morality, as it were, replaced by schizophrenia.” (p. 15) Todas as personagens de Frankenstein estão directamente ligadas ao protagonista. A sua experiência enquanto cientista provocou a morte de cada uma delas. Quando algum acontecimento é suscitado pela Criatura (o *Doppelgänger* de Frankenstein), o seu efeito reflecte-se não só em Frankenstein mas também nos que o rodeiam. Eles formam uma mente fragmentada por várias vozes. Quando uma desaparece, as outras são colocadas em perigo.

A fragmentação da individualidade é também abordada por Shelley Jackson. Também esta autora atribui ao leitor de hipertexto uma espécie de esquizofrenia. A mente não consegue construir uma identidade una e impenetrável. Para além disso, esta não tem qualquer poder sobre o corpo. Ele é um aglomerado de partes

desconexas que trabalham individualmente para manterem a sua estabilidade. Tal como o corpo, o hipertexto distribui-se por uma malha de hiperligações difusas. Este não permite a sequência de um enredo e as diferentes *lexias* estão interligadas sem obedecerem a uma hierarquia. A nota de rodapé pode tornar-se num texto e vice-versa. Jackson pretende um leitor que ultrapasse o fetichismo com a individualidade e admita ser permeável a outras vozes, isto porque perante o hipertexto ele não poderá esperar unidade e coerência narrativa.

Hypertext is schizophrenic: you can't tell what's the original and what's the reference. Hierarchies break down into chains of likenesses, the thing is not more present than what the thing reminds you of; in this way you can slip out of one text into a footnoted text and find yourself reading another text entirely, a text to which your original text is a footnote. This is unnerving, even to me. The self may have no clear boundaries, but do we want to lose track of it altogether? I don't want to lose the self, only to strip it of its claim to naturalness, its compulsion to protect its boundaries, its obsession with wholeness and its fear of infection. I would like to invent a new kind of self which doesn't fetishize so much, grounding itself in the dearly-loved signs and stuff of personhood, but has poise and a sense of humor, changes directions easily, sheds parts and assimilates new ones.⁵²

Sendo assim, a luta cristã entre o bem e o mal é substituída por um conflito interior. “I bore a hell within me”, confessa-nos Victor Frankenstein. Mais à frente na narrativa, a Criatura lamenta “I, like the arch-fiend, bore a hell within me”. A obsessão de Frankenstein pelo conhecimento é equiparada à obsessão da Criatura com o contacto humano. Ambas as ambições destinam as personagens à sua destruição: “The two characters haunt and hunt each other through the novel, each evoking from us sympathy for their sufferings, revulsion from their cruelties.” (p. 15)

No seu artigo, Levine associa à obra de Mary Shelley uma *psychomachia* ou uma luta interior entre corpo e alma. Victor Frankenstein infundiu vida em matéria inanimada (“infuse a spark of being into the lifeless thing”) através da electricidade. Sendo assim, a criatura ganhou vida porque simplesmente foi trespassada por energia (“spark”). Para suscitar vida foi apenas preciso colocar um corpo em comoção através de choques eléctricos. A alma surge como incluída no corpo e, como este, é motivada artificialmente. Ao simplificar este processo, o corpo é sublimado em relação à mente, acendendo o debate entre os dois elementos que constituem o ser humano. Segundo Levine, Mary Shelley pretendeu transmitir que “life is not ‘spirit’ but matter imbued with energy, itself another

⁵² Shelley Jackson, “Stitch Bitch”, 1997 in <http://web.mit.edu/comm-forum/papers/jackson.html> (Consulta: 15 de Setembro de 2006).

form of matter". Sem um Deus presente, a narrativa desce à superfície terrestre e descreve uma situação no plano do real. Não existe um pacto com o diabo, uma palavra mágica ou uma fórmula secreta para fazer uma vida germinar dentro de um corpo. Ao contrário da palavra mágica colocada na boca do Golem, é a electricidade que dá vida a um ser.

Embora o leitor não chegue a ter conhecimento sobre o processo que levou à criação da criatura, a possibilidade de criar vida é sugerida cientificamente. Essa tarefa é agora delegada num ser humano que a materializa ("I became myself capable of bestowing animation upon lifeless matter"), o que antes seria espiritual. Quando se submete a esta tarefa, Frankenstein encontra-se com a sua falibilidade. A Criatura que foi feita à sua imagem, "a being like myself", diz Frankenstein, é uma massa disforme de cadáveres. Todavia, é fisicamente e intelectualmente mais poderosa que o seu criador, colocando-se no mesmo plano que este e surgindo como um inimigo à altura. Frankenstein usou a última tecnologia para produzir um ser vivo, mas dentro de si existe uma *psychomachia* que acabou por contaminar a sua obra. Ele projectou na Criatura o seu "eu" tornando-o num *Doppelgänger*. A leviandade que demonstra ao abandonar a Criatura é fruto do seu comportamento anti-social, obsessivo e egoísta.

Sobre o paralelo entre a atitude de Frankenstein e a insurreição provocada pela Criatura, Levine refere: "The nightmare quality of the novel depends on this projection of the self into an objectively existing, independent reality over which one necessarily loses control as it acts out one's own monstrous passions." (p. 17). Frankenstein denota um comportamento auto-destrutivo, que é reflectido nos impulsos homicidas da Criatura. Ele é quase consumido pela tarefa de criar vida e não consegue evitar a perda dos seus familiares. Finalmente, acaba por esgotar-se numa perseguição insana à Criatura. O principal inimigo de Frankenstein é a sua própria consciência.

A criatura espelha o interior monstruoso do seu criador, confrontando Frankenstein com o lado negro da sua personalidade. Esta condição de Frankenstein faz com que Levine afirme que: "The uncontrolled technological creation is particularly frightening and obsessively attractive to modern consciousness because it forces a confrontation with our buried selves." (p.17). Assim sendo, a forma como o leitor se sente dividido entre Criatura e Criador espelha a nossa ansiedade perante a tecnologia: "The duality of our relationship to creator and creature is an echo of our relationship to the technology that we worship even as we recognize that it is close to destroying us." (p. 17)

Em "Botched bro", Jackson refere que Frankenstein pretendia criar uma nova raça, mas para executar essa tarefa terá apenas feito um reaproveitamento da antiga espécie. A sua Criatura é feita de pedaços de corpos pertencentes à raça antecessora. Numa tentativa de conseguir separar a vida e a morte ("Life and death appeared to me ideal bounds, which I should first break through, and pour a torrent of light into our dark world."), o cientista acabaria por produzir um ser monstruoso. A Criatura é aqui comparada à estrutura de um livro. O seu autor,

motivado por interesses pessoais, pretendia que este fosse construído segundo linhas simétricas e harmoniosas, estendendo-se ao longo de uma sequência linear e pré-determinada por si. Sobre este pesava a obsessão humana com a perfeição e unidade. A criatura de bits afirma ser igualmente monstruosa. Só que ao ser incluída no ambiente electrónico, esta é uma característica que ela pode dar-se ao luxo de exibir. O medium onde se insere ostenta igualmente uma natureza fragmentária e difusa. Este é o habitat da criatura feita de bits:

My brother monster was like a botched resurrection, under a god for whom the unity of the body had lost its cohesive force, its moral necessity. This god groped toward a new unity in the exhaustion of the old, unable to invent anew, only to recycle the old. Looking for some new ideas, he tried to open up another space, one between life and death, pushing that pair to the margins, but ends up instead with this aching mixture. Not a resurrection, but a made thing, I too am jumbled and jinxed, but I have the stomach for it – though my beginnings are equally muddy. (botched Bro/mixed up/body of text)

Para além de ser considerada como uma obra de ficção científica em estado embrionário, *Frankenstein* pode ser vista como uma das primeiras demonstrações da teoria de psicanálise freudiana. Segundo Mary Shelley, a criatura foi criada através de uma “machine of mysterious complexity”. Este detalhe, embora não garanta que a criatura tenha alguma parte mecânica, determina a sua artificialidade. Apesar de Victor Frankenstein afirmar ter estudado a “human frame” e ter começado a construção de um ser humano, a criatura não consegue definir-se como humano: “I had never seen a being resembling me or who claimed any intercourse with me. What was I? The question again recurred, to be answered only with groans.” (p. 117) A sua aparência monstruosa impede-a de ser aceite pela raça humana e coloca-a num limbo entre a bestialidade e a humanidade. Sobre esta indefinição, Freud escreveu o artigo “Das Unheimlich” (1919) ou o estranho, um efeito provocado pela indefinição entre o familiar e o desconhecido. Sigmund Freud parte do artigo de Ernst Jentsch, “On the Psychology of the Uncanny” (1906), onde é descrito como deverá um autor provocar este sentimento:

In telling a story one of the most successful devices for easily creating uncanny effects is to leave the reader in uncertainty whether a particular figure in the story is a human being or an automaton and to do it in such a way that his attention is not focused directly upon his uncertainty, so that he may not be led to go into the matter and clear it up immediately. That, as we have said, would quickly dissipate the peculiar emotional effect of the thing. E. T. A. Hoffmann has repeatedly employed this psychological artifice with success in his fantastic narratives.⁵³

⁵³ Citado do artigo “The Uncanny” colocado em domínio público no site <http://www-rohan.sdsu.edu/~amtower/uncanny.html> (Consulta: 11 de Outubro de 2009).

Nesta citação, Jentsch refere-se ao conto “The Sandman” de E.T.A. Hoffmann, onde o protagonista (Nathaniel) sofre de stress pós-traumático após ter assistido à morte do seu pai durante uma experiência científica. Copellius estava presente no momento em que o seu pai faleceu. Ainda criança, Nathaniel associava esta personagem a Sandman, uma figura do folclore alemão que arrancava os olhos às crianças se estas não fossem dormir à hora devida. Mais tarde, cruza-se com Copellius na rua. Na sua mente, Nathaniel acaba por fundir esta personagem com Sandman. A este encontro sucede-se o descontrole emocional por parte de Nathaniel. Este estava noivo de Clara, mas apaixonou-se por Olimpia, uma “automaton” criada por Copellius. Quando descobre que ela não é humana enlouquece e põe termo à sua vida. O leitor acaba por não conseguir descortinar se a tragédia de Nathaniel é provocada pela condição psiquiátrica da personagem ou se Copellius foi realmente o assassino do seu pai. Também não consegue descortinar se este será uma adaptação da lenda de Sandman ou se a introdução desta lenda serve para retratar a loucura de Nathaniel. Os olhos são um elemento pertinente nesta história, pois Freud interpretava a extracção dos olhos como castração. Visto que Nathaniel estava noivo de Clara, Copellius terá usurpado o poder reprodutivo de Nathaniel.

Em *Frankenstein* existe um momento em que a Criatura tapa os olhos ao seu criador, mas para que este ignore a sua monstruosidade e ouça as suas palavras. Mais tarde a Criatura privará Frankenstein da companhia de Elizabeth, assassinando-a na sua noite de núpcias. O direito a uma companheira é vedado à Criatura. Frankenstein também será privado da sua capacidade de reproduzir.

Em *Patchwork Girl*, Mary Shelley escreve no seu diário: “She has seen things I will never see; she remembers more than I will experience in my whole life. And Yet she is hungry for more. I know she will leave soon.” (female trouble/a journal). Em *Blade Runner* (1982), uma criatura pós.moderna, no momento que antecede a sua morte, o último andróide à face da terra declara:

“I've seen things you people wouldn't believe.
Attack ships on fire off the shoulder of Orion.
I watched C-beams glitter in the dark near the Tannhauser gate.
All those moments will be lost in time, like tears in rain.”
Time to die...”

Blade Runner, uma obra inspirada no livro de Philipp K. Dick *Do androids dream of electric sheep?* (1968), conta a história dos Nexus, andróides biológicos condenados a uma existência de dois anos. Após vencer o criador num jogo de xadrez, o líder do grupo sobe à residência deste para pedir-lhe mais tempo de vida. O seu criador (Tyrell) domina toda uma cidade subjugando-a à sua corrupção e à sua tirania.

A acção desenrola-se em 2020, data em que os Nexus estão a ser “retirados” (“retired”) por terem começado uma insurreição em defesa da sua autonomia. Por seu turno, os humanos convivem numa sociedade altamente industrializada onde

os únicos animais que restam são réplicas feitas de encomenda. A humanidade está em risco, mas os únicos que se unem como grupo e se insurgem contra a tirania do ditador são os Nexus. Estes foram proibidos de entrarem na terra e vivem nos Off-Worlds. Apesar disso, proliferam entre os humanos. A única forma de distinguir este ser artificial dos seres humanos é sujeitá-lo ao teste de Turing. Este permite detectar emoções ao longo de um interrogatório, graças à contracção da retina. A necessidade de recorrer a este teste indica a presença de uma tecnologia superior, a qual terá permitido construir seres artificiais de grande complexidade. O slogan da empresa construtora dos Nexus é “More than human”. A ironia torna-se evidente. Os humanos encontram-se no culminar da sua raça e a sua humanidade só pode ser detectada através de uma máquina.

A visão impede os criadores de reconhecerem as suas progenituras como humanas, criando uma barreira psicológica entre ambos. No caso de *Blade Runner*, uma narrativa situada em 2019, as criaturas atingiram perfeição intelectual e estética. A visão passa a ser um símbolo de poder sobre as mesmas. O olho que inaugura o ecrã no início do filme *Blade Runner* está lá para vigiar e capturar, não só as criaturas, mas também o próprio ser humano.

Na próxima secção a tónica será colocada na relação entre ser humano e máquina e nas possibilidades oferecidas por esta na produção de ilusão.

3.2.3 “Machinations”

“... my present sensations strongly intimated that the fiend would follow me and exempt my family from the danger of his machinations.”

Victor [*Frankenstein*]

A being that is not born of a mother, that does not feel the vulnerability of childhood, a being that does not know sexuality or anticipate death, this being is alien. We may be machines, but it is our mortality that impels us to search for transcendence—in religion, history, art, the relationships in which we hope to live on.

Sherry Turkle, *The Second Self*

Nos séculos XVII e XVIII, o mundo surge subjugado ao racionalismo e interpretado como um mecanismo propulsionado pelo ser humano. O desejo de controlar o desconhecido fazia com que este investisse todo o seu conhecimento em criar máquinas para o ajudar nessa tarefa. Deste modo, as máquinas eram a ferramenta de trabalho que ajudava a antropomorfizar o mundo e a colocar ordem onde reinava o caos. Por outro lado, sobretudo a partir da industrialização, a máquina

viria a denotar comportamentos subversivos, sendo muitas vezes considerada como um agente do mal.

Mary Shelley deixa entrever na sua introdução de 1831 que ela era a única representante da “machinery of a story”. Tal como a Criatura de Frankenstein, também a sua criatura se haveria de rebelar contra si, traçando um caminho próprio e sobrevivendo à sua criadora. A Criatura de Victor Frankenstein é “estranhamente humana” e detentora de um poder de raciocínio superior. Para além disso domina a “science of language” na perfeição e tem uma força e uma resistência sobre-humanas.

No séc. XX, o computador viria a tornar-se num símbolo da autonomia maquínica. Também no computador o ser humano começa a distinguir uma animosidade não prevista. Este instrumento era agora capaz de interpretar, transmitir e gerar informação. Para além disso, dominava a linguagem humana (a que nos distinguia do resto dos animais) e o código binário a uma velocidade que o ser humano nunca poderia atingir. Tal como Frankenstein não previu o comportamento da criatura, também o ser humano detectou algo de sinistro na máquina. Há algo de incontrolável no seu mecanismo. Ela é estranhamente humana.

Na área da psicanálise, o computador ressuscitou a velha questão: O que é ser “humano”? Esta pergunta é despertada pelo facto de o computador ter adquirido capacidades tão surpreendentes que leva o ser humano a lutar pelo seu lugar exclusivo de animal racional, o velho título honorário atribuído por si próprio. Ao tentar distinguir-se da máquina, este embarca numa descrição da sua natureza. Para Sherry Turkle, o computador convida à introspecção porque o seu funcionamento não pode ser visto como autónomo, mas permite um elevado nível de interacção. Na introdução à obra *The Second Self*, Sherry Turkle afirma:

The Second Self documents a moment in history when people from all walks of life (not just computer scientists and artificial intelligence researchers) were first confronted with machines whose behavior and mode of operation invited psychological interpretation and that, at the same time, incited them to think differently about human thought, memory, and understanding. In consequence, they came to see both their minds and computational machines as strangely unfamiliar or “uncanny” in the sense that Sigmund Freud had defined it. For Freud, the uncanny (das Unheimliche) was that which is “known of old and long familiar” seen anew, as strangely unfamiliar. (p. 1)

Quando o utilizador interage com este instrumento não vê alavancas, nem um mecanismo em funcionamento. O resultado é uma sensação de estranheza. O computador parece ter uma vida autónoma porque não revela o seu âmago ao reagir às interpelações do utilizador. Para distinguir a máquina do ser humano, recorre-se a sua condição enquanto objecto. No entanto, não há nenhum objecto que possa ser comparado ao computador. A comparação acaba por ser efectuada com o próprio ser humano (p. 27)

Esta visão animista da máquina é agudizada pela ficção científica, a qual promoveu o debate sobre a escala de autonomia que uma máquina poderá atingir. Em *Alien Encounters* (2000), Mark Rose distingue uma dupla função das máquinas neste sub-género literário: “The role of the machines in the science fiction is double. Machines typically mediate between the human and the nonhuman, serving as the agency through which man explores and protects himself from the cosmos. But at the same time, as versions of the nonhuman, machines may represent a threat to human values.” (Rose, 2000: 139)

Sendo assim, o computador torna-se num objecto evocativo para pensar sobre a identidade humana. A internet, por exemplo, introduziu novas formas de identidade e com elas novas formas de pensar sobre as relações entre o “eu” e o “outro”. Sendo assim, a tecnologia possibilita o estudo de uma área desconhecida: a nossa própria mente. Porque se situa entre o mundo animado e o inanimado, o computador pode ser experienciado como parte do “eu” e parte do mundo exterior. Segundo Turkle, ele desafia a própria noção de identidade: “The computational model of mind is yet another blow to our sense of centrality. Copernicus and Darwin took away our special role as the centerpiece of creation, but we could still think of ourselves as the center of ourselves. Now the computer culture, like the psychoanalytic culture before it, threatens the very idea of “self.” (p. 281)

Este instrumento é produzido pelo ser humano, mas também exerce mudanças sobre este. Turkle afirma que quando o programador trabalha sobre o seu programa, ele reflecte as suas ambições e ansiedades no que constrói. O programador é ao mesmo tempo o criador de uma criatura:

It is a constructive as well as a projective medium. When you create a programmed world, you work in it, you experiment in it, you live in it. The computer’s chameleonlike quality, the fact that when you program it, it becomes your creature, makes it an ideal medium for the construction of a wide variety of private worlds and, through them, for self-exploration. (p. 21)

A linguagem informática entrou também no discurso utilizado para descrever a forma como a mente funciona: “Computer jargon is specifically ‘mind jargon’” (Turkle: 22). De facto, são várias as situações em que o ser humano utiliza vocabulário relacionado com a informática. Como por exemplo, fazer o “upgrade” da imagem e estar em “standby” são expressões usadas na nossa rotina. Isto leva Turkle a concluir que até agora o debate sobre a relação com a máquina foi desenvolvido em torno da questão “poderá alguma vez a máquina pensar como nós?” Só que a autora prevê a chegada de uma nova pergunta: “Será que as pessoas sempre pensaram como máquinas?” (p.22, *tradução minha*) No séc. XVII Thomas Hobbes, autor de *Leviathan* (1651), equiparava o funcionamento biológico do ser humano à engrenagem de uma máquina:

For seeing life is but a
Motion of Limbs, the beginning whereof is in some principal part within;
Why may we not say, that all Automata (Engines that move themselves
By springs and wheelles as doth a watch) have an artificial life?
For what is the Heart, but a Spring; and the Nerves, but so many Strings;
And the Joynts, but so many Wheelles, giving motion to the whole Body,...
(Hobbes, 1975: 1)⁵⁴

Sherry Turkle investiga a forma como as crianças, que nunca interagiram com o computador, reagem ao desempenho deste. Quando interrogadas sobre a escala de autonomia de um computador, elas respondem com alguma incerteza: “the machines are sort of alive because they think but don’t feel, because they learn but can’t decide what to learn, because they cheat but don’t know they are cheating.” (p. 52)

Quando questionada acerca da diferença entre computadores e pessoas Katy, uma menina de 11 anos de idade, responde: “people can make computers intelligent, you just have to find out about how people think and put it in the machine.” A mesma criança responde que o computador é capaz de pensar porque as pessoas pensam de forma semelhante. Quanto ao facto de o computador não ter emoções Katy respondeu: “So you can’t give computers feelings, because everybody has different feelings”. Para Katy, a racionalidade pode ser replicada pelo computador. Contudo, a imprevisibilidade e o *dégradé* das emoções humanas são inimitáveis.

Já para os adultos, o computador diferencia-se dos humanos pelo facto de ele ser programável pelos próprios humanos. Para os adultos, este não tem autonomia, nem consciência de si próprio, é apenas uma máquina. No entanto, o computador é uma máquina lógica capaz de raciocínio e de atitudes emergentes. A emoção é uma diferença fundamental, porque a distinção Aristotélica entre o ser humano e o resto dos seres vivos deixa de fazer sentido perante uma máquina capaz de cálculos mentais extremamente complexos.

Segundo Turkle, o argumento baseado na capacidade emotiva do ser humano recupera uma teoria romântica da identidade. A visão iluminista de que a razão impera acima do sentimento, porque nos distingue dos animais, não faz sentido perante o computador. Ele é capaz de raciocínio lógico e consegue operar várias acções simultaneamente, surpreendendo o humano com a sua rapidez de cálculo.

Num artigo publicado pela revista *Times* online, Lev Grossman escreve sobre o instrumento Captcha, o qual permite diferenciar o ser humano da máquina ao escrever um código para ter acesso a uma determinada página ou para criar um e-mail ⁵⁵ Os Captcha foram criados para evitar a criação automática de e-mails e como forma de luta contra o spam. No mesmo artigo, Grossman explica o

⁵⁴ Thomas Hobbes, *Leviathan*, London: Everyman’s Library, 1975.

⁵⁵ Lev Grossman, “Computer Literacy Tests: Are you human?”, 2008

<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1812084,00.html> (Consulta: 22 de Setembro de 2009).

significado da palavra: "completely automated public Turing test to tell computers and humans apart".



Fig. 3 – Captcha

Isaac Asimov, um conhecido escritor de ficção científica construiu várias histórias sobre os conflitos que podem advir da relação entre o falível ser humano e o eficiente (mas também inocente) robot. Em *The Positronic Man* (1992) está espelhado um receio a que o autor chama de “Frankenstein complex”. O desejo humano de controlar o mundo levou o ser humano a construir máquinas. Só que essas máquinas atingiram um tal nível de perfeição que ameaçam sobreviver à própria raça humana. Neste trecho, a criatura é invocada sob a forma de um antigo receio do ser humano: o de ser substituído pelo ser a quem deu vida.

“Throughout all of history, since the first ape-like men chipped the edges of pebbles into the chisels and scrapers and hammers that were the first tools, we have realized that we are a species whose destiny it is to control our environment and to enhance our control of it through mechanical means. But gradually, as the complexity and capability of our tools have increased, we have surrendered much of our own independence--have become dependent on our own tools, that is, in a way that has weakened our power to cope with circumstances without them. And now, finally, we have invented a tool so capable, so adept at so many functions, that it seems to have an almost human intelligence. I speak of the robot, of course. Certainly we admire the ingenuity of our roboticists, we applaud the astonishing versatility of their products. But today we are confronted with a new and frightening possibility, which is that we have actually created our own successors, that we have built a machine that does not know it is a machine, that demands to be recognized as an autonomous individual with the rights and privileges of a human being and which, by virtue of its inherent mechanical superiority, its physical durability and strength, its cunningly designed positronic brain, its bodily near-immortality, might indeed, once it has attained those rights and privileges, begin to regard itself as our master! How ironic! To have built a tool so good that it takes command of its builders! To be supplanted by our own machinery – to be made obsolete by it, to be relegated to the scrapheap of evolution –”

And so on and on, one resonant cliché after another. “The Frankenstein complex allover again,” Little Miss murmured in disgust. “The Golem paranoia. The whole set of ignorant anti-science anti-machine anti-progress terrors dragged forth one more time.” (Asimov, 1992,p. 80)⁵⁶

⁵⁶ Isaac Asimov e Robert Silverberg, *The Positronic Man*, Michigan: Doubleday, 1992.

Andrew, o robot protagonista de *Positronic Man* viveu centenas de séculos e lutou pela mesma aceitação que a criatura de Frankenstein. No final desta obra, consegue tornar-se humano: “And then he closed his eyes and the darkness engulfed him fully and – fully human at last – he gave himself up to it without regret.” (p.259) Andrew apenas conseguiu tornar-se num humano quando cede à condição de mortal.

O computador consegue operar num nível superior de lógica ao do ser humano. Segundo Turkle, o computador permite que a capacidade lógico-matemática seja transposta para si, libertando o ser humano do jugo da sua racionalidade. Como ela foi realojada na máquina, deixa espaço para que o ser humano regresse à visão romântica da sensibilidade, criatividade e espontaneidade como imagem de marca:

In the seventeenth century a rationalist science produced a model for thinking about people and nature no less orderly, no less impersonal, than that which the computer has come to symbolize. Newton’s image of planets lawfully traveling in their orbits was taken up as the true image of nature, as the ideal for the governance of states and the working of the human mind. What was most human was reason. There was a reaction to this view: sensibility and spontaneity were declared more important than logic, the heart more human than the mind. (p. 64)

Nesta divisão entre emoção e pensamento, Turkle prevê um problema. Para esta autora, estas duas capacidades não podem estar separadas, mas agir em unísono. A colaboração entre as duas constitui o ser humano: “Thought and feeling are inseparable. When they are torn from their complex relationship with each other and improperly defined as mutually exclusive, the cognitive can become mere logical process, the cold, dry, and lifeless, and the affective is reduced to the visceral, the primitive, and the unanalyzable.” (p. 64). Este cenário pode ser visto em *Blade Runner*, onde os seres humanos deambulam num mundo tecnicista e são incapazes de se unir perante a ameaça iminente de erradicação.

Segundo Turkle, o computador deixou de ser a máquina sujeita ao luddismo. Ele é um objecto familiar que é manipulado, mas que também influencia os seus utilizadores: “Tools are extensions of their users; machines impose their own rhythm, their rules, on the people who work with them, to the point where it is no longer clear who or what is being used.” (p. 170)

Hayles enalteceu a relação naturalizada entre o computador e o ser humano. Ele é agora um instrumento representativo da tecnologia, mas esta e o dealbar da humanidade são elementos inseparáveis. O fogo, a lança e a roda são símbolos de uma tecnologia primitiva, que denunciam o dealbar do *Homo Sapiens*. Hayles refere que a tecnologia teve um impacto ao nível físico, obrigando o ser humano a sérias mudanças: “Physical changes in human biology such as the use of the opposable thumb and upright posture, which involved complex coordinated changes in musculature, skeletal structure, and cognitive functioning, have been attributed by

anthropologists to the catalyzing effects of the development, use, and transport of tools.” (p. 112). Sendo assim, o ser humano não sobreviria a um planeta inóspito sem a ajuda da tecnologia. Ela é construída por ele e acompanha-o desde o início da sua existência. No campo da literatura, Bolter descreveu este instrumento como sendo uma nova “tecnologia de escrita”:

The computer’s central processor itself contains no gears or indeed any moving parts above the level of electrons, and even the mechanical components of a computer system, such as disk drives and printers, are characterized by rapid movement and fine control. The digital computer suggests a new definition of the machine, as a complex interrelation of logical as well as physical parts that, unlike the steam engine and the dynamo, processes information rather than producing power. If the printing press was the classic writing machine, the computer constitutes a technology of writing beyond mechanization, a postindustrial form of writing. (Bolter, 2001: 15)

Na verdade, o debate acerca do computador deixou de ser sobre a sua capacidade de autonomia ou de inteligência. Ele é hoje um espelho das nossas ansiedades, mas também um instrumento expressivo e uma extensão da nossa capacidade criativa: “The new questions are not about whether relational artifacts really have intelligence or emotions but about what they evoke in their users.” (Turkle, 2004: 294).

Hayles detecta uma nova ansiedade por parte do ser humano em relação à máquina. Esta está difundida entre os amantes da literatura tipográfica, daí a preocupação da leitora em naturalizar a tecnologia. Hayles refere-se à “anxiety of obsolescence”, ou melhor, o medo de que as novas tecnologias, pela diversidade de funções que colocam ao dispor do leitor, venham a tornar o livro tipográfico obsoleto. Contudo, as novas tecnologias introduziram crescentes possibilidades para o texto tipográfico singrar. Antes de tomarem a forma nas folhas de um livro, os textos são primeiro construídos no cerne de uma máquina. Isto significa que o livro passa por uma fase digital antes de ser colocado nas mãos de um leitor. Nesta fase, o livro usufrui do novo grafismo possibilitado por programas informáticos, os quais conferiram ao livro novas formas de apresentação e organização. Para além disso, hoje é possível comprar e vender livros entre lojas e particulares online e de forma rápida e segura. É igualmente possível participar em fóruns e discussões, bem como publicar com extrema facilidade resenhas e artigos sobre livros. Hayles reconhece que estes não irão desaparecer, mas as tecnologias digitais deixarão as suas marcas no corpo da criatura tipográfica: “Books will not disappear, but neither will they escape the effects of the digital technologies that interpenetrate them. More than a mode of material production (although it is that), digitality has become the textual condition of twenty-first-century literature.” (Hayles, 2008: 186)

3.2.3 Ludismo

Would you tell me please, please, which way I ought to go from here?
'That depends a good deal on where you want to get to' said the Cat.
'I don't much care where' – said Alice.
'Then it doesn't matter which way you go,' said the Cat.'
'– so long as I get somewhere,' Alice added as an explanation.
'Oh, you're sure to do that,' said the Cat. 'If you only walk long enough.'

Lewis Carroll, *Alice in Wonderland*

A hiperficção electrónica foi possível graças à evolução do computador pessoal e à invenção do hipertexto electrónico. No entanto, hoje em dia existem novos recursos tecnológicos que permitem construir novas formas e literatura e que vão mais além da estrutura hipertextual proposta pelo programa Storyspace. Em *Avatars of Story*, Ryan refere que este programa trilhou caminhos para futuras criaturas. Por exemplo, as possibilidades trazidas pela introdução da W.W.W. trouxeram ao mundo muitos outros textos que adoptaram a mesma estrutura hipertextual que o programa Storyspace. Porém, estas diferem deste programa por um uso diferente das hiperligações e do seu grafismo. Enquanto o programa Storyspace está incluído num CD, estas novas criaturas electrónicas aproveitam o espaço infinito da internet de forma criativa. Elas atraem o leitor ao seu corpo através do seu complexo grafismo e de uma aglutinação de outros média. No seu corpo, o leitor pode encontrar o movimento da imagem e pode visitar vários nichos ao som de uma banda sonora. Ao contrário do Storyspace, que apenas permitia a exposição de pequenas lexias através de janelas, a linguagem HTML possibilita a subdivisão das páginas em várias secções.

O design gráfico tem hoje uma importância primordial na organização e expressividade dos textos e páginas colocadas em ambiente electrónico. Uma verdadeira revolução foi possibilitada pelo programa Flash, desenvolvido pela empresa Macromedia. Actualmente, a visita à maioria das páginas na internet implicam a instalação deste programa. Por vezes, o programa Flash funciona independentemente da acção do utilizador equiparando-se a um filme. Este pode reproduzir um excerto de vídeo de forma controlada pelo autor, até que o utilizador seja convidado a clicar num botão (ou hiperligação) para mudar o aspecto do ecrã. No entanto, o utilizador pode parar a imagem quando desejar e partir para outro excerto. Ryan diz que esta característica garante aos textos digitais interactivos uma personalidade própria, pois eles contemplam uma alternância entre a leitura de um livro e a sequência de um filme (p. 157). O

programa Flash possibilita igualmente a escrita de poesia cinética, oferecendo a esta novas possibilidades. O poema “The Dream life of Letters”⁵⁷ é um exemplo de um “poema Flash”, já distinguido por Hayles como um sub-gênero da literatura electrónica.

A ficção interactiva recebeu uma atenção privilegiada por parte de Janet H. Murray, num livro intitulado de *Hamlet on the Holodeck* (1997). No seu estudo, a autora faz uma descrição das potencialidades desta forma de literatura e aborda alguns dos seus problemas. Um dos obstáculos que a ficção interactiva enfrentava era a acusação de que esta possibilitava uma “gratificação instantânea” aniquilando o esforço intelectual exigido pelos textos tipográficos: “Critics have condemned the too-easy stimulation of electronic games as a threat to the more reflective delights of print culture.” (Murray, 1997: 21)

As narrativas proporcionadas pelos média visuais são consideradas por muitos autores como uma ameaça à literatura tipográfica. Murray explicava a escolha do Holodeck como representante das novas tecnologias: “The holodeck is in many ways exactly the sort of entertainment machine Huxley dreaded: a masterpiece of engineering aimed at inducing delusional physical sensations.” (Murray, 1997: 24). Ele é o instrumento através do qual a tripulação de *Star Trek* construía as suas próprias narrativas, reflectindo os seus anseios e temores. Da mesma forma em que aquele instrumento reflectia as ansiedades da tripulação de *Star Trek*, as criações de realidade virtual reflectem as ansiedades actuais. Todas as formas de representação carregam em si a tentativa humana de entender o mundo. Só que para Murray, a realidade virtual espelhava de forma realista os sentimentos que se encontravam reprimidos: “It (literary experience) provides a safe space in which to confront disturbing feelings we would otherwise suppress; it allows us to recognize our most threatening fantasies without becoming paralyzed by them. “ (p. 26).

Tal como Shelley Jackson, Murray colocava igualmente a tónica na fragmentação da individualidade e na necessidade de desistir de uma concepção organizada do mundo para permitir que este tipo de narrativas fosse estudado e entendido como tal. Numa época em que as narrativas multilineares ocupavam uma parte significativa da produção literária, Janet Murray referia:

To be alive in the twentieth century is to be aware of the alternative possible selves, of alternative possible worlds, and of the limitless intersecting stories of the actual world. To capture such constantly bifurcating plotline, however one would need more than a thick labyrinth novel or a sequence of films. To truly capture such cascading permutations, one would need a computer. (Murray, 1997: 38)

⁵⁷ Briam Kim Stefans, *The Dream Life Of Letters*, 2000, http://collection.eliterature.org/1/works/stefans_the_dreamlife_of_letters/dreamlife_index.html (Consulta: 22 de Outubro de 2009).

Segundo Murray, quanto maior fosse o leque de possibilidades proporcionadas pelo autor, maior seria a participação do leitor na história. Tal como os autores de hiperficções clássicas, Murray acreditava ser possível envolver o leitor no processo de criação. No entanto, ao oferecer um maior poder ao leitor e ao colocar nas suas mãos a tarefa de contar uma história, a tarefa de “storyteller” é dividida com o leitor. Este deixaria de ser envolvido pela história e passaria a estar concentrado em construí-la: “Giving the audience access to the raw materials of creation runs the risk of undermining the narrative experience. (...) Nevertheless, calling attention to the process of creation in this way can also enhance the narrative involvement by inviting readers/viewers to imagine themselves in the place of the creator.” (p. 38)

Este é um problema frequentemente colocado aos escritores da escrita electrónica. A antiga ambição de conferir uma maior interactividade ao leitor ainda ocupa muita da teoria literária dedicada a este género. Em *Avatars of Story*, Ryan questiona-se: “What kind of gratification will the experience receive from becoming a character in a plot patterned after a novel or a drama?” (Ryan, 2006: 124)

Os termos “immersive” e “interactive” expressam a forma como o computador pode oferecer uma experiência de realidade. Em “Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory”⁵⁸ (1994), Ryan elaborou um estudo sobre o conflito entre estas duas características na ficção interactiva: “To apprehend a world as *real* is to feel surrounded by it, to be able to interact physically with it, and to have the power to modify this environment.”

A junção de imersão e interacção provoca um efeito conhecido como “telepresence” ou presença do sujeito num ambiente simulado. No seu estudo, Ryan transfere as noções de “immersion” e “interactive” para a literatura e associa a noção de interactividade com a teoria pós-modernista do texto aberto. Esta promove um leitor criativo e que mantém uma relação lúdica com a linguagem, bem como um movimento interactivo e exploratório perante o texto. Contudo, a imersão terá sido ignorada por esta corrente, pois acreditava-se que ela privilegiava o visual em relação ao linguístico. Para além disso, pensava-se que um alto grau de imersão (que aqui é relacionado com o poder de ilusão proporcionado por uma obra) arrastava o leitor para um mundo criado pelo autor, anunciando mais uma vez a hegemonia autoral. Num ambiente virtual, em que o medium precisa de ser apagado para garantir uma experiência realista, o alfabeto tornava-se num obstáculo à imersão.

Ryan distingue dois tipos de imersão:

1. “Depth of information” – a característica tri-dimensional do espaço virtual que é uma função da resolução do ecrã ou seja, a quantidade de informação codificada no canal de transmissão.

⁵⁸ Marie- Laure Ryan, “Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory”, *Postmodern Culture*, 5.1, 1994 in <http://pmc.iath.virginia.edu/text-only/issue.994/ryan.994> (Consulta: 13 de Outubro de 2007).

2. "Breadth of information" – o número de dimensões sensoriais representadas simultaneamente, que são possibilitadas por inúmeros média a funcionar ao mesmo tempo: "VR is not so much a medium in itself, as a technology for the synthesis of all media toward a total experience." (Ryan, 1994)

Segundo Ryan, para que o utilizador se sentisse imerso num mundo virtual, ele teria que movimentar-se nesse mundo e apreender todas as perspectivas do espaço visual. É através dos sensores que o computador detecta os seus movimentos e posiciona o utilizador no ecrã: "The control of sensors can go as far as a *leaving the body, relocating the center of consciousness into foreign objects* and exploring in this way *places and objects normally inaccessible to humans*, such as the inside of a molecule, or the geography of a distant planet." (Ryan, 1994)

Sendo assim, a imersão exige um bloqueio da realidade similar ao "suspension of disbelief" discutido anteriormente nesta tese. Quanto maior for a transparência do medium, maior é o nível de realidade atingido. Pretende-se com este apagamento do computador chegar a um momento em que o utilizador possa segurar objectos, caminhar num cenário envolvente até que a linguagem desapareça. Segundo Raley, a criação de mundos possíveis (possible worlds) e de faz-de-conta (make-believe) era reaproveitada pela VR, mas um novo elemento seria adicionado: o corpo. "For the first time in history, the possible worlds created by the mind become palpable entities, despite their lack of materiality." (Ryan, 1994).

A Realidade Virtual pretende oferecer experiências genuínas e por isso exige do medium um alto nível de transparência. No entanto, perante um livro, o leitor consegue um acesso similar à informação ou à mensagem. O movimento de virar a página desaparece; o processo de descodificar o material linguístico deixa de ser percebido; as personagens não são vistas como "construções semióticas", mas como seres humanos. Sendo assim, os leitores de um livro também usufruem da capacidade de "telepresença". Neste tipo de leitura, o mundo a três-dimensões é substituído por uma "hidden-depth", a qual se aplica ao cenário onde decorre a acção e às próprias personagens. Quando o narrador descreve uma personagem a entrar numa sala, o leitor simula esta acção através do poder sugestivo do texto.

In a virtual world experienced as three-dimensional, the user knows that reality is not limited to what can be seen from a given position: the outside conceals the inside, the front conceals the back, and small objects in the foreground conceal large objects in the background. Similarly, in a narrative world presenting some hidden depth (let us call it a "realistic world") there is something behind the narrated: the characters have minds, intents, desires, and emotions, and the reader is encouraged to reconstruct the content of their mind – either for its own sake, or in order to evaluate their behavior. (Ryan, 1994)

No caso do livro, é a linguagem (a qual é comparada à “depth of information” da VR) que possibilita a criação de um mundo complexo. Com uma descrição lacónica das acções, o leitor não conseguiria ser envolvido pela narrativa e recriar um espaço alternativo. Com uma descrição detalhada da acção e do cenário, o leitor consegue projectar um mundo graças ao seu imaginário. Para Ryan, a “hidden-depth” da literatura e a “depth of information” da realidade virtual possibilitam um ponto de contacto entre os dois média: “This ability of language to substitute for all channels of sensation is what justifies the comparison of literature with a multi-media mode of communication such as VR.” (Ryan 1994). Porém, é o narrador que possibilita a criação desse mundo alternativo. A sua onisciência e omnipresença fazem com que ele coloque à disposição do leitor um universo narrativo, no qual este pode assumir várias perspectivas. Graças à ficção, o ser humano pode transcender os seus limites e entrar num “possible world”. Esse mundo sobrevive ao autor e aos limites da percepção humana:

Both VR and fiction present the ability to transcend the boundaries of human perception. Just as VR systems enable the user to penetrate into places normally inaccessible to humans, fiction legitimates the representation of what cannot be known: a story can be told even when “nobody lived to tell the tale.” (Ryan 1994)

As possibilidades oferecidas pelo narrador transportam o leitor para a narrativa, apagando a sua ligação ao exterior e entregando-o aos acontecimentos narrados. Isto provoca uma sensação de transparência, a qual a realidade virtual ainda não conseguiu igualar:

The effacement of the impersonal narrator and his freedom to relocate his consciousness anywhere, at any time and in whatever body or mind conveys the impression of unmediated presence: minds become transparent, and events seem to be telling themselves. The mobility of the sensors that apprehend fictional worlds allow a degree of intimacy between the reader and the textual world that remain unparalleled in nonfiction. (Ryan 1994)

Ryan diz-nos que a verdadeira interactividade está relacionada com a capacidade de o leitor “modificar o ambiente”. Em resposta aos autores que defenderam o formato em ligações como forma de oferecer liberdade de movimento ao leitor, Ryan contrapõe a ideia que a interactividade só é garantida quando este consegue alterar o cenário de forma significativa. Para isto ser concretizado, o sistema teria que responder às acções do leitor e acrescentar um número plausível de possibilidades:

Moving the sensors and enjoying freedom of movement do not in

themselves ensure an interactive relation between a user and an environment: the user could derive his entire satisfaction from the exploration of the surrounding domain. He would be actively involved in the virtual world, but his actions would bear no lasting consequences. In a truly interactive system, the virtual world must respond to the user's actions. (Ryan 1994)

Enquanto a imersão pode sentir-se num medium estático como a literatura, a interactividade exige um mundo em constante movimento. Na realidade virtual, este mundo é criado de acordo com uma simulação do mundo exterior. Segundo Ryan, a interactividade depende de três factores:

“Speed” – velocidade a que o input pode ser assimilado pelo ambiente mediado: “Faster response means more actions, and more actions mean more changes”;

“Range” – número de acções possíveis de executar no mesmo momento: “... the choice of actions is like a set of tools; the larger the set, the more malleable the environment”;

“Mapping” – capacidade de o sistema mapear os seus controles das acções de forma natural e previsível.

No entanto, o terceiro factor impõe sérias restrições ao sistema. Para conseguir um maior nível de imersão e criar um espaço de ilusão, o sistema terá que garantir uma resposta espontânea às acções do utilizador. Num ambiente projectado pela realidade virtual, acontece o contrário do ambiente proporcionado por um livro: a transparência semiótica ou a anulação da linguagem garante um maior nível de interactividade.

Ao contrário do demonstrado pelos inúmeros escritores de hiperficção tradicional, um leitor não tem uma atitude passiva perante a narrativa. Este tem a responsabilidade de devolver o texto à vida. No entanto, a faceta interactiva da literatura é omitida pela experiência imersiva ou o conjunto de “world-building operations”. Esta atitude faz com que os escritores pós-modernistas insistam na superfície do texto e na desmistificação da obra. Ao ler uma obra como *Patchwork Girl*, os significados estão acomodados à superfície. O texto recusa qualquer tipo de imersão por parte do leitor. Shelley Jackson quer que o leitor tenha consciência do processo de construção do texto e da sua materialidade. Ao centrar a atenção do leitor no corpo da rapariga de retalhos qualquer hipótese de imersão e ilusão é perturbada pela estrutura do próprio texto. Tal como Ryan afirma: “The price of this consciousness is a loss of membership in the fictional world.” (Ryan 1994)

No entanto, a leitura de uma obra que não obedece a uma estrutura “make-believe” torna-se especulativa e não oferece uma narrativa satisfatória. Ryan sugere que a solução para esta questão é alternar entre a realidade e a ficção (“game of in-and-out”). Só assim poderá o leitor apreciar a estrutura narrativa e ter um papel dinâmico na sua construção. Ele é imerso pela narrativa e tem ao mesmo tempo a hipótese de ser recolocado no seu mundo. Ao conhecer as personagens a

partir de uma perspectiva externa, o leitor pode observá-las como humanas e com sentimentos. Elas são projecções do real e ao mesmo tempo são construções narrativas. Neste movimento, o leitor está a executar um tipo de interactividade. Este alternar entre ficção e realidade e entre perspectivas é um movimento dinâmico executado pelo leitor. Sendo assim, para haver interactividade é apenas necessário que o leitor participe na produção de significado. Em oposição à realidade virtual e ao livro, Ryan refere que o hipertexto possibilita um fraco nível de interactividade. Assim que o leitor selecciona uma ligação, ele já está a determinar a direcção da sua leitura.

Quanto à possibilidade de interagir ao nível da narrativa, o hipertexto tradicional revela as suas limitações. O leitor depara-se com um vasto leque de escolhas, as quais permitem que este construa o texto topograficamente, mas não semanticamente. Ele não tem qualquer poder em mudar a narrativa, pois não tem qualquer participação na construção do discurso. Ele é um itinerante numa narrativa já construída, cuja diversidade de ramos impede muitas vezes a interpretação da mesma. O autor, por sua vez, continua a dominar a narrativa.

A pouca interactividade proporcionada pelo hipertexto é ganha sacrificando a imersão. A necessidade constante de proceder a uma escolha entre lexias; os instrumentos usados para ler um hipertexto (o ecrã, o texto que se desenrola através de ligações seleccionadas por um cursor) não garantem a apagamento da sua materialização. O hipertexto é a própria mensagem.

Em suma, quer a interactividade textual seja feita através da linguagem para produzir sentido (fraca, no caso do hipertexto, pois o leitor é obrigado a encontrar uma relação semântica entre signos enquanto segue as ligações), quer seja feita através de um envolvimento físico para produzir um texto (forte, através da VR, graças a um role-play), a interactividade entra em conflito com a imersão ou com a produção de ilusão. A estrutura complexa, multinarrativa do hipertexto perturba a capacidade do leitor em entrar no mundo virtual da ficção.

Em *Avatars of Story*, um estudo publicado 12 anos depois de “Immersion vs Interactivity”, Ryan volta a referir que a interactividade é inimiga da imersão. A literatura electrónica explorou inicialmente as novas tecnologias no sentido de garantir ao leitor uma maior imersão e um maior poder de interactividade. Estas duas componentes têm sido exploradas por vários autores e autoras, aproximando a literatura electrónica de dois velhos companheiros de viagem: os jogos de computador e a realidade virtual. Entretanto, surgiram várias obras em linha, as quais não prevêem a interactividade do leitor ou a imersão deste na narrativa. No entanto, exibem a sua materialidade, quer através do seu grafismo, quer através das acrobacias permitidas pelo software. A rápida evolução da tecnologia e o poder de criação da mente humana têm alterado os próprios géneros de literatura electrónica.

Em *Deviant: The Possession of Christian Shaw* (2004)⁵⁹ existe uma narrativa que é contada através de imagens. O alfabeto foi excluído desta história e Donna Leishman partilha com o leitor, através dos gráficos do computador, a história de uma menina de 11 anos acusada de bruxaria. Graças ao programa Flash, o leitor pode percorrer os cenários onde reside Christian e entrar em contacto com a realidade desta personagem. A informação sobre a menina apenas é revelada no final, sob a forma de texto. O objectivo desta obra não é fazer com que leitor chegue a um desfecho ou vença desafios, mas que este aprecie os gráficos e acolha a sua expressividade. De facto, apesar de não fazer uso de material linguístico, o ambiente criado pela banda sonora e pelos cenários apresentados permitem detectar uma narrativa central. Esta narrativa não possibilita um nível de interactividade superior. Tal como Ryan refere, este é apenas possível se o leitor puder mudar o curso da narrativa. Em “Deviant”, a imersão é algo condicionada pela curta duração da narrativa e pela ausência de um narrador que confira um carácter alfabético ao texto. A tecnologia usada também não permite a imersão num espaço virtual. Para além disso, o leitor visita o texto através do seu teclado e o rato denuncia as suas escolhas através de sucessivos cliques. No entanto, a riqueza do grafismo, os sons que acompanham a viagem, os espaços despertados pela curiosidade do leitor e a música que evoca um enredo sinistro, conferem a esta obra uma personalidade carismática. Existe algo acerca deste tipo de obras que ainda não foi descortinado. Apesar de proliferarem no ciberespaço, a teoria literária ainda não produziu instrumentos críticos satisfatórios. Em “Electronic Literature” Hayles adverte que esta corre o risco de perder um verdadeiro tesouro: “The danger of applying critical models developed for print is that the new possibilities opened for literary creation and interpretation will simply not be seen.” (Hayles, 2008: 83)

É preciso desafiar o computador e aceitar a sua expressividade. Ele não se encontra a preparar um saque ao mundo encantado do livro. Hayles defende que se desenvolva um estudo que abranja várias formas de representação e que se centre na forma como a informação é tratada entre dois média. A introdução do computador como um instrumento expressivo implica mudanças que vão desde a cultura tipográfica até à própria teoria e análise literárias. Hayles diz ser necessário estudar a relação entre ser humano e computador como instrumento expressivo, bem como analisar as características emergentes dos textos que resultam da retroalimentação entre as práticas de escrita e as práticas de leitura mediadas pelo computador.

They include the in-mixing of human and machine cognition; the reimagining of the literary work as an instrument to be played, where textual dynamics guide the player to increased interpretive and functional skills;

⁵⁹ Donna Leishman, *Deviant: The Possession of Christian Shaw*, 2004 in http://collection.eliterature.org/1/works/leishman_deviant_the_possession_of_christian_shaw/begin.html

deconstruction of the relation between sound and mark and its rearticulation within environments in which language and code are in active interplay; the rupture of narrative and the consequent reimagining and representation of consciousness not as a continuous stream but as the emergent result of local interactions between cascading neural processes and subcognitive agents, both biological and mechanical; the deconstruction of temporality and its reconstruction as an emergent phenomena arising from multiagent interactions, and the performance of an adaptive coevolution cycling between humans and intelligent machines envisioned as cognizers embodied in different media at different levels of complexity. (Hayles, 2008: 85)

CONCLUSÃO

Frankenstein ultrapassou as folhas do papel e demonstrou que um livro não é apenas o objecto que acolhe o texto. As suas linhas estendem-se para além do espaço físico do texto, agregando à obra novos capítulos. Segundo Baldick, a fórmula utilizada por Mary Shelley é simples: uma criatura é criada artificialmente por um cientista e, após ser rejeitada pelo mesmo, enceta a sua vingança. É desta forma que Frankenstein se terá tornado num mito que permeou cada época até aos nossos dias.

Esta obra está pejada de referências à vida pessoal da autora e aos problemas sociais decorrentes do período revolucionário. Para tratar este último tema, Mary Shelley terá adicionado uma componente psicológica à sua obra. Sterrenburg intitula a visão do mundo projectada por Mary Shelley como “labyrinthine”. As personagens que partilham o texto simulam uma mente fragmentada e consumida por várias vozes. Shelley Jackson activa o mesmo labirinto, mas de forma topológica. Em *Frankenstein* não existe um narrador, mas várias vozes que querem fazer-se ouvir. Em *Patchwork Girl*, a irmã da Criatura apresenta as mesmas características. Também o seu corpo é constituído por várias partes de cadáveres. Só que estas preservaram a voz do seu corpo original. A menina de retalhos assume a sua identidade fragmentada e incita o leitor a fazer o mesmo: a tarefa de costurar as lexias é delegada nas suas mãos. No entanto, ela adverte que este não irá encontrar um desfecho, nem conseguirá produzir um corpo textual uno. A linearidade e a unidade são características que a *Patchwork Girl* irá subverter.

Em *Frankenstein* a narradora ausentou-se e deixou a narrativa a cargo de uma personagem que comunica com o leitor na primeira pessoa. Tal como Frankenstein persegue a Criatura até ao fim da sua existência, também o leitor alterna entre cenários até reencontrar a Criatura no final do texto. Em *Patchwork Girl* é o próprio texto, o qual é transformado numa personagem, que convida o leitor a persegui-lo por entre as malhas de bits.

Patchwork Girl deseja que o leitor abandone a obra com as mãos escurecidas pela terra. Ela encaminha-o para um cemitério para que ele ressuscite o seu corpo e para que ouça as histórias das diferentes personagens. Para ler o corpo da menina de retalhos, o leitor terá que centrar a sua atenção nas fissuras entre as lexias. Nesta actividade, não há lugar para devaneios. O leitor é confrontado com o próprio acto de ler. Sendo assim, a imersão é comprometida por uma requisição permanente do leitor, o qual terá que agir sobre o texto, se quiser desenterrar uma história. O efeito de ilusão, uma característica comum às narrativas literárias, é substituído pelo movimento exploratório do leitor. Em *Frankenstein* existe o virar da folha (o qual foi um acto tornado transparente por séculos de literatura) e uma

concentração nas palavras de um *storyteller*, enquanto em *Patchwork Girl* existe uma retórica promovida pela interactividade com a máquina.

O programa Storyspace alegava dar o poder ao leitor libertando-o dos desígnios do autor. Para isso, centrava a leitura do texto num itinerário composto por ligações e recusava-se a exigir a este uma “suspension of disbelief”. Em *Patchwork Girl*, o leitor encontra um discurso meta-narrativo, o qual não permite a criação acabada de mundos alternativos por parte do leitor. Concentradas em oferecer a máxima interactividade ao leitor, as primeiras hiperficções haviam rejeitado o poder de imersão proporcionado pela literatura. *Patchwork Girl* embarca na mesma ideia, denunciando a tirania do autor sobre o seu texto e sobre o leitor. Nesta obra, a projecção de um mundo de “faz-de-conta” é substituída por uma reflexão sobre o próprio texto. Neste processo, o leitor *naïf* é substituído por um “piratical reader”, que maneja o texto obedecendo ao seu desejo de descobrir a próxima lexia. Contudo, é pedido ao leitor que imagine que o texto se constrói a si próprio. Só incorrendo nesta possibilidade poderá o leitor perceber o teor da mensagem de *Patchwork Girl*. Apesar da leitura ser baseada num movimento ergódico, também esta obra apela à imaginação do leitor.

Como foi possível concluir anteriormente nesta dissertação, a faceta gótica de *Frankenstein* permitia uma influência física sobre o leitor. A narrativa despertava uma corrente de sentimentos contínua traduzida em reacções físicas. Sendo assim, este texto não exigia apenas uma interpretação mental dos signos linguísticos. Se em *Patchwork Girl* o corpo é requisitado para que o leitor interaja com o texto de forma dinâmica e produtiva, em *Frankenstein* o leitor participava igualmente ao nível corporal, através de uma resposta física à “chain of events”. A capacidade de envolver o leitor num mundo alternativo, aliciando este a “fazer de conta”, foi uma característica desconstruída pelos autores das primeiras hiperficções. Em *Patchwork Girl*, o corpo do leitor é requisitado mais de forma auto-reflexiva do que emocional. Esta hiperficção recusa-se a envolver o leitor de um modo que o faça esquecer-se do acto de leitura que gera a narrativa.

Numa problematização dos termos “immersive” e “interactive”, Ryan reflectiu sobre a forma como a narrativa e a realidade virtual projectam mundos alternativos. A realidade virtual permite a criação de “possible worlds” através da tecnologia. Só que esta ainda não é suficientemente transparente para garantir um nível superior de imersão. O utilizador chega a um mundo alternativo através da acção do seu corpo, o qual está ligado a sensores. No entanto, o sistema não consegue ainda corresponder a todas as decisões efectuadas pelo leitor / utilizador de forma a garantir uma interactividade máxima e um nível satisfatório de imersão.

Na realidade virtual, o material linguístico é apagado para dar lugar à imagem. Na literatura acontece precisamente o contrário. A ilusão proporcionada por um texto que contenha descrições de emoções, espaços e acontecimentos garante um nível de imersão total. Isto se o leitor aceitar o convite de “suspender a sua descrença”. Quanto à transparência do medium, esta é proporcionada pelo

secular virar de uma página. No entanto, a interactividade não foi esquecida: cabe ao leitor descodificar os caracteres e projectar uma imagem mental do mundo alternativo que está a ser descrito. Ao contrário do defendido por Shelley Jackson e pelas primeiras hiperficções electrónicas, o leitor está consciente deste processo e não é excluído da tarefa de produzir significado. Ryan refere que o hipertexto, graças à sua estrutura em ligações (as quais foram pré-determinadas por um autor/programador) e à necessidade constante de interacção por parte do leitor, confere menos liberdade a este do que um texto literário em código.

A literatura tem um poder de imersão extraordinário porque o material linguístico proporciona a tradução de um mundo para um código que o leitor descodifica de forma espontânea. Esta é uma característica fundamental da literatura. Para isso, é preciso que o narrador (ou as personagens no caso de *Frankenstein*) esteja presente e acompanhe o leitor nesta empreitada. Em *Frankenstein*, a ilusão é suscitada pelo poder de imaginação do leitor. Esta não é uma tarefa fácil, já que este tem que lidar com um sem número de vozes que anunciam a sua presença no texto. O constante alternar de cenários e a estrutura de “Chinese box” de *Frankenstein* não são características escolhidas ao acaso. Tal como *Patchwork Girl*, a estrutura de *Frankenstein* tem o seu próprio significado. Esta é igualmente subversiva. A obra é emoldurada pelas cartas de Walton, o qual está localizado num plano exterior à narrativa. É ele que vem à superfície colocar a narrativa nas mãos do leitor. Só no final de *Frankenstein* o leitor terá a oportunidade de reconhecer Walton como personagem. A obra conta a história de um cientista que subverteu o ciclo normal da vida, produzindo uma criatura através de corpos em decomposição. A narrativa espelha este acto prevaricador. A narração dos acontecimentos começa no final, quando Walton e Frankenstein se encontram no Pólo Norte. Só depois de Walton narrar a história de Victor Frankenstein é que o enredo regressa ao ponto de onde partiu.

Tal como *Patchwork Girl*, *Frankenstein* recusa um desfecho, quer ele seja feliz ou trágico. Como dito anteriormente, o desfecho feliz está localizado no meio da narrativa, onde a família DeLacey permanece. Por seu turno, as personagens são gradualmente condenadas à morte pela Criatura, aniquilando qualquer hipótese de chegar a um desfecho trágico. Quando o texto acaba, Frankenstein desaparece, mas não a Criatura. Porque esta ainda se encontra viva, o final é deixado em aberto.

Frankenstein nasceu sem uma autora e foi lançado ao mundo sem o apoio da sua progenitora. Quando Mary Shelley reclama a autoria desta obra, já a Criatura havia trilhado o seu caminho. Ela conseguiu sobreviver. Prova disso é que ela assume várias formas, seja no grande ecrã ou no “Twitchy little screen”.

Findos os anos em que os defensores do hipertexto anunciavam prematuramente o fim apocalíptico do livro tradicional, a discussão encontra-se agora dirigida para a situação da escrita face aos novos recursos multimédia.

Perante a obra *Frankenstein*, inscrita num livro feito de papel, o leitor confronta-se com margens e caracteres, que se traduzem em cenários e figuras delineados segundo a sua imaginação. Já na obra de Shelley Jackson a leitura é feita

numa ordem aleatória, mediada pela relação Ser Humano-Máquina. Sendo assim, deixa de haver a pausa para virar a página para se fazer ouvir o premir da tecla. A leitura passa a ser uma actividade exploratória, mas a interactividade é apenas aparente, pois a máquina está programada para agir apenas quando a tecla é premida pelo leitor.

Sem dúvida que a actividade de ler um texto electrónico diverge daquela cultivada durante séculos de tipografia. O programa Storyspace introduziu uma estrutura segundo trilhos que se distribuem no ciberespaço ou histórias que se apresentam de forma aleatória num ecrã luminoso. Perante o computador não há a folha de papel que o leitor toca e possui. Shelley Jackson aponta ainda a obsessão clássica com a medida, a harmonia e a linearidade. A novidade do hipertexto não está tanto no maior nível de interacção. Como foi acima comprovado, *Frankenstein* também possibilita uma acção dinâmica do leitor sobre o texto. No entanto, o hipertexto electrónico potencia formas multilineares de organização discursiva das narrativas, que o distanciam do seu congénere impresso.

Entretanto, a generalização do computador e da internet e a evolução dos programas informáticos tornaram o hipertexto num texto multimédia, que conjuga matéria verbal com matéria visual e áudio. Existem textos que implicam os verbos “ver”, “ouvir”, “ler” e “tocar”. Para estes, a escrita alfabética deixa de ter um lugar cimeiro, partilhando o seu altar com outras formas de representação. A “visão” continua a ser o sentido mais requisitado, só que já não serve apenas para garantir o acesso do cérebro a um sem número de caracteres. Agora pede-se que recolha informação, que permita o corpo participar, que acredite no mundo que “vê” e que “toca”. Este tipo de texto tem um grau de parentesco com os jogos de computador. Muita da crítica literária está agora concentrada em separar o hipertexto multimédia dos jogos de computador, tentando definir onde reside a narrativa num texto que baseia a sua retórica nas acções do leitor. A empatia é o sentimento que liga os leitores às personagens. É a capacidade de se identificar com a personagem que faz com que o leitor seja tocado pela narrativa. Com os gráficos de computador é possível chegar a um nível de ligação muito maior, mas muitas vezes a interactividade compromete a imersão na narrativa. A história que o narrador/programador quer contar é interrompida pela concentração do leitor nas acções que tem que levar a cabo para progredir na narrativa.

Nesta dissertação, foi elaborada uma ponte entre o livro e o hipertexto electrónico, desmistificando a oposição entre ambos a partir da análise de uma reescrita hipertextual do mito e do texto de *Frankenstein*. Não cabe ao hipertexto substituir ou destruir o livro. O livro, como objecto literário, já representa uma tecnologia perfeita, para a qual não é necessária uma fonte de alimentação ou encargos extra em *upgrades*. Para além deste facto, é a ele que o hipertexto deve a sua formatação e o público que venha a ter, pois só a massificação da produção livreira poderia ter possibilitado a alfabetização e, conseqüentemente, a criação de uma audiência e de instituições difusoras e reguladoras do mercado. Por outro

lado, as tecnologias têm oferecido ao livro recursos valiosos para a expansão deste formato.

Se o livro, enquanto literatura, não se encontra ameaçado, não se pode colocar a questão de substituição de uma tecnologia pela outra. O livro é uma tecnologia que não cessa de ser requisitada e que já está incorporada na nossa cultura. O hipertexto é uma tecnologia que tem ainda que reunir instituições de divulgação, decidir em que sentido quer evoluir, bem como perder o seu carácter experimental. Finalmente, o hipertexto tem que destacar-se como arte de fazer literatura em ambiente electrónico e não como o filho da informática que ameaça fazer ruir o império decadente do livro. Novos desafios esperam este género.

BIBLIOGRAFIA E WEBLIOGRAFIA

- Aarseth, Espen J. (1997): *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*, Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press.
- Asimov, Isaac and Robert Silverberg (1992): *The Positronic Man*, Michigan: Doubleday.
- Baldick, Chris (1990): *In Frankenstein Shadow: Myth, Monstrosity and Nineteenth Century Writing*, Oxford, Oxford University Press.
- Baum, Frank L. (1985): *Patchwork Girl of Oz* [1913], Puffin Books.
- Bernstein, Mark (1998): "Patterns of Hypertext", in <http://www.eastgate.com/patterns/Print.html> (Consulta: 12 de Agosto de 2009).
- Bible (New International Version), in http://www.biblegateway.com/passage/?book_id=22&chapter=33&verse=6&version=31&context=verse (Consulta 9 de Agosto de 2009)
- Bolter, Jay David (2001): *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*, Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Botting, Fred (2002): *Frankenstein (New Case Studies)*, Hampshire: Palgrave.
- Bush, Vannevar (2002): "As We May Think" [1945], in David Trend, ed., *Reading Digital Culture*, Oxford: Blackwell [2001].
- Carroll, Lewis (2005): *The Complete Stories and Poems of Lewis Carroll* [1867], New Lanark: Geddes & Grosset [2001].
- Coleridge, Samuel Taylor and William Wordsworth (2003): *Lyrical Ballads and Other Poems* [1798], London: Wordsworth Poetry Library.
- Curran, Stuart, ed. (2009): *Frankenstein by Mary Shelley, A Romantic Circles Electronic Edition*, <http://www.rc.umd.edu/editions/frankenstein/> (Consulta: 30 Setembro de 2009).
- Damásio, António (1994): *O Erro de Descartes - Emoção, razão e cérebro humano*, Mem Martins: Publicações Europa-América.
- Darwin, Erasmus (1806): *The Temple of Nature, or The Origin of Society. A poem with philosophical notes* (p.26/290) in http://www.rc.umd.edu/editions/darwin_temple/canto1/canto1.html (Consulta: 15 de Setembro de 2009).
- Dick, Philip K. (2007): *Four novels of the 1960s: The Man in the High Castle, The Three Stigmata of Palmer Eldritch, Do Androids Dream of Electric Sheep?, Ubik*, New York: The Library of America.
- Edinburgh Magazine* (1818) *British Critic* (1818) *Quarterly Review* 18 (1818) in <http://www.rc.umd.edu/reference/chronologies/mschronology/reviews.html> (Consulta: 12 de Agosto de 2009).
- Ellis, Kate (1992): "Monsters in the Garden", in *The Endurance of Frankenstein: essays on Mary Shelley's novel* [1982], pp. 123-142.

- Florescu, Radu (1996): *In Search of Frankenstein: Exploring the Myths Behind Mary Shelley's Monster*, London: Robson Books Ltd.
- Freud, Sigmund (1919): "The Uncanny" in <http://www-rohan.sdsu.edu/~amtower/uncanny.html> (Consulta: 11 de Outubro de 2009).
- Gibson, William (1986): *Neuromancer*, London: Grafton, [1984].
- Glazier, Loss Pequeño (2002): *Digital Poetics: The Making of E-Poetries*. Tuscaloosa, Alabama: The University of Alabama Press.
- Goethe, Johann (2007) *Faust, a Tragedy in two parts with the Urfaust* [1806], London: Wordsworth Classics of World Literature.
- Goethe, Johann, (1989): *The Sorrows of Young Werther* [1774], London: Penguin Books.
- Grossman, Lev (2008): "Computer Literacy Tests: Are you human?" <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1812084,00.html> (Consulta: 22 de Setembro de 2009).
- Haraway, Donna (1991): "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century", in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York; Routledge, pp.149-181, in <http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html> (Consulta: 10 de Agosto de 2009).
- Hayles, N. Katherine (1999): *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago: University of Chicago.
- Hayles, N. Katherine (2004): "Print is Flat Code is deep: The importance of Media-Specific Analysis", in http://muse.jhu.edu/login?uri=/journals/poetics_today/v025/25.1hayles.html (Consulta 20 de Setembro de 2009).
- Hayles, N. Katherine (2008): *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame, Indiana: University of Notre Dame Press.
- Hayles, N. Katherine (2005): *My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts*, Chicago: University of Chicago Press.
- Hobbes, Thomas (1975): *Leviathan* [1651], London: Everyman's Library.
- Jackson, Shelley (1997): "My Body" in <http://www.altx.com/thebody/body.html> (Consulta: 22 de Setembro de 2006).
- Jackson, Shelley (1998): "Stitch Bitch: The Hypertext Author as Cyborg-Femme Narrator". Mark Amerika Interview [Amerika On-Line](#) 7. March 15 (Consulta 15 de Setembro de 2006).
- Jackson, Shelley. *Patchwork Girl by Mary/Shelley and herself*. CD-ROM for Macintosh and Windows (hybrid CD) ISBN 1-884511-23-6, Eastgate Systems, 1995 CD.
- Keep, Christopher (2006): "Growing Intimate with monsters: Shelley's Jackson's *Patchwork Girl* and the Gothic Nature of Hypertext" in <http://www.erudit.org/revue/ron/2006/v/n41-42/013156ar.html> (Consulta: 22 de Agosto de 2009).

- Klopstock, Friedrich Gottlieb (1996): *Die Etats Generaux* [1789], in *Dois Séculos de História Alemã (Política Sociedade e Cultura)*, Coimbra: Editora Minerva.
- Koskimaa, Raine (1997): *Digital Literature: From Text to Hypertext and Beyond* in <http://users.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml> (Consulta 22 de Setembro).
- Leishman, Donna (2004): *Deviant: The Possession of Christian Shaw* in http://collection.eliterature.org/1/works/leishman_deviant_the_possession_of_christian_shaw/begin.html (Consulta 22 de Setembro).
- Levine, George (1982): "The Ambiguous Heritage of *Frankenstein*" in *The Endurance of Frankenstein: Essays on Mary Shelley's Novel*, Los Angeles: University of California Press, pp. 3-74.
- Lyotard, Jean- François (1979): *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, Manchester: Manchester University Press
- Mellor, K. Anne (2002): "A Feminist Critique of Science" [1988], in *Frankenstein: Contemporary Critical Essays*, Hampshire: Palgrave, pp. 107-139.
- Meyrink, Gustav (1990): *O Golem* [1915], Lisboa: Vega.
- Milton, John (1968): *Paradise Lost* [1667], in *The Poems of John Milton*, London: Longman, Green and Co Ltd, 1968.
- Moers, Ellen (1982): "Female Gothic", in *The Endurance of Frankenstein: Essays on Mary Shelley's Novel*, Los Angeles: University of California Press, pp. 77-87.
- Murray, Janet (1997): *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Nelson, Ted (1974): *Dream Machines* in <http://users.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml> (Consulta 22 de Setembro de 2008).
- by YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES in <http://www.yhchang.com/NIPPON.html> (Consulta: 22 de Setembro de 2009).
- O'Flinn, Paul (2002): "Production and Reproduction: The Case of *Frankenstein*" [1983] in *Frankenstein: Contemporary Critical Essays*, Hampshire: Palgrave, pp. 21-45.
- Parent, André (2004): "Giovanni Aldini: From Animal Electricity to Human Brain Stimulation", in http://www.bium.univ-paris5.fr/chn/textes/parent_aldini.pdf (Consulta 23 de Outubro de 2009).
- Raley, Rita (2001): "Reveal Codes: Hypertext and Performance", in *Postmodern Culture*, Volume 12, issue 1, in <http://pmc.iath.virginia.edu/text-only/issue.901/12.1raleym.txt> (Consulta em 22 de Setembro de 2009).
- Rose, Mark (1981): *Alien Encounters: Anatomy of Science Fiction*, Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Ryan, Marie- Laure (1994): "Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory" in *Postmodern Culture*, Volume 5, issue 1, <http://pmc.iath.virginia.edu/text-only/issue.994/ryan.994> (Consulta 13 de Outubro de 2007).

- Ryan, Marie-Laure (2005): "Peeling the Onion: Layers of Interactivity in Digital Narrative Texts" in <http://users.frii.com/mlryan/onion.html> (22 de Agosto de 2009).
- Ryan, Marie-Laure (2006): *Avatars of Story*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Ryan, Marie-Laure ed. (1999): *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, Bloomington, Indiana: Indiana University Press.
- Ruskin, John (1867): *The Stones of Venice*, Volume 2, Harvard: University of Harvard Press, 2007
- Shakespeare, William (1968): *Sonnet 130*, in *The Alexander Edition of William Shakespeare - Complete Works*, London and Glasgow: Collins Clear-Type Press.
- "Shannon and Weaver Communication Model" in *The Communication Initiative Network* in <http://www.comminit.com/en/node/201246/36> (Consulta: 12 de Agosto 2009).
- Shelley, Mary (1818): *Frankenstein* in <http://www.rc.umd.edu/editions/frankenstein/1818v1/ch5.html> (Consulta 12 de Agosto de 2009).
- Shelley, Mary (1994): *Frankenstein or, the Modern Prometheus* [1831], London: Penguin Popular Classics.
- Short, Emily (2000): *Galatea* in <http://nickm.com/if/emshort/galatea.html> (Consulta: 22 de Setembro de 2009).
- Stefans, Briam Kim (2000): *The Dream Life Of Letters*, in http://collection.eliterature.org/1/works/stefans_the_dreamlife_of_letters/dreamlife_index.html (Consulta: 22 de Outubro de 2009).
- Sterrenburg, Lee (1982): "Mary Shelley's Monster: Politics and Psyche" in *The Endurance of Frankenstein: Essays on Mary Shelley's Novel*, Los Angeles: University of California Press, pp. 143-171.
- "Superefficient Frankencrops Could Put a Real Dent in Greenhouse Gas Emissions", in http://www.wired.com/science/planetearth/magazine/16-06/ff_heresies_06genetic (Consulta: 12 de Agosto 2009).
- The Newgate Calendar*, "Executed at Newgate, 18th of January, 1803, for the Murder of his Wife and Child, by drowning them in the Paddington Canal; with a Curious Account of Galvanic Experiments on his Body", in <http://www.exclassics.com/newgate/ng464.html> (Consulta 22 de Outubro de 2009).
- Transhumanist Declaration* in World Transhumanist Association <http://humanityplus.org/learn/philosophy/transhumanist-declaration> (Consulta 10 de Agosto de 2009).
- Turkle, Sherry (2005): *The Second Self: Computers and the Human Spirit – 20th anniversary ed.*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Weizenbaum, Joseph (1964-1966): *Eliza* in http://www-ai.ijs.si/eliza-cgi-bin/eliza_scrip (Consulta: 24 de Outubro de 2009).