

Para uma teoria da figuração. Sobrevidas da personagem ou um conceito em movimento

For a theory of figuration. Character overlays or a moving concept

Carlos Reis

Universidade de Coimbra – Coimbra – Portugal



Resumo: No artigo “Para uma teoria da figuração. Sobrevidas da personagem ou um conceito em movimento”, parte-se da verificação de que a noção de personagem foi recuperada pelos estudos narrativos atuais. São valorizados nela os procedimentos construtivos que fazem da personagem o eixo semântico da narrativa e também uma categoria com um grande potencial de desenvolvimento em contextos formalmente não literários. A personagem não é um componente estático do relato: em diferentes tempos culturais, ela manifesta-se como entidade potencialmente dinâmica. A partir desse dinamismo, observado em certos romances do século XIX, as narrativas da era digital retomaram e reajustaram a personagem, com recurso a ferramentas próprias, em ambiente eletrónico. É nesse sentido que a personagem é um conceito em movimento.

Palavras-chave: Estudos narrativos; Personagem; Figuração; Sobrevida

Abstract: In the article, “Towards a theory of figuration. The afterlife of literary characters or figuration as a dynamic concept”, the analysis departs from the assumption that the concept of the literary character has recently been reengaged in narrative studies. This approach values in particular the constructive processes that consider characters the semantic core of the narrative and that constitute a category with great potential for development in contexts that are formally non-literary. The character is not a static part of the narrative: in different cultural moments, characters can be understood as potentially dynamic entities. From this dynamism, observed in certain novels of the nineteenth century, the narratives of the digital era re-embraced and adapted the literary character, drawing from specific tools related to the electronic medium. It is in this sense that the character can be considered a concept in motion.

Keywords: Narrative studies; Character; Figuration; Afterlife

1. O ponto de partida para este texto intervenção está inscrito no seu título e confirma-se no subtítulo. A expressão *para uma teoria da figuração* é projetiva e, ao mesmo tempo, cautelosa; ela aponta para um campo teórico relativamente definido, em cujo centro está a personagem e a sua constituição como entidade ficcional, tendo em atenção sobretudo os seus processos de figuração. A questão da figuração corresponde, contudo, a uma indagação ainda não encerrada. Um projeto em curso, em suma, com tudo o que o termo *projeto* implica: algo que se lança para frente, que se perspetiva como reflexão a completar e como problema a resolver no futuro.

Para chegarmos a esse futuro, analisamos casos de estudo, interrogamos a teoria da personagem e vamos além

de uma sua conceção limitadamente literária, penetrando em domínios que em parte são ainda mal conhecidos. É isso que temos feito, desde há cerca de quatro anos, num projeto de investigação a que chamámos “Figuras da Ficção” (<<https://figurasdaficcao.wordpress.com/about/>>; acesso em 3 de janeiro de 2017).

Entretanto, o estudo da figuração tem conhecido desenvolvimentos que tornam evidente o potencial analítico do conceito. Refiro-me ao conceito de *sobrevida* e aludo, deste modo, àquelas práticas em que reconhecemos a personagem como entidade refigurada. Isso acontece por vezes em contextos e em narrativas literárias, por exemplo, na paródia, na citação ou na incorporação de uma personagem numa narrativa subsequente àquela em que originalmente existiu; mas a sobrevida da personagem

torna-se, a meu ver, especialmente interessante, em contextos e em linguagens narrativas não-literárias.

Menciono de seguida algumas manifestações disto que acabo de dizer. Quando uma realizadora e um roteirista, Anne Fontaine e Pascal Bonnitzer, partem de um romance gráfico de Posy Simmonds intitulado *Gemma Boverly* e realizam um filme com o mesmo nome, o que nesse filme observamos é a sobrevida de uma das personagens mais famosas da literatura mundial. Por força de procedimentos de refiguração ícono-literária (no romance gráfico de Simmonds) e cinematográfica (no filme de Fontaine), Gemma Boverly é ela mesma, mas é ainda, nos tempos de hoje, Emma Bovary, as suas ilusões e os seus dramas.

Segundo exemplo, talvez mais próximo de nós. A personagem Afonso da Maia já não é tão-só aquilo que a minha primeira leitura d'*Os Maias* fez dela. Retomado pelo traço de um artista plástico, Wladimir Alves de Souza, e prologando-se na versão seriada de Maria Adelaide Amaral e de Luiz Fernando Carvalho e no filme de João Botelho, Afonso da Maia vai ganhando não apenas novos rostos (o de Walmor Chagas e o de João Perry), mas também novas vidas ou sobrevidas; essas sobrevidas prolongam a existência da personagem para além do romance em que primeiro habitou e dependem de uma fenomenologia da receção e de atitudes cognitivas que fazem dela uma entidade dinâmica e suscetível de refiguração.

Último exemplo, por agora. As narrativas a que chamamos mediáticas criam heróis e reinventam mitos, como bem se sabe. Quando incidem sobre personalidades do mundo do desporto – que é hoje aquele que alimenta mais relatos no espaço público em que vivemos –, as narrativas mediáticas submetem-nas a procedimentos de figuração mais complexos do que poderíamos supor. Cristiano Ronaldo e Lionel Messi não são apenas dois jogadores de futebol com projeção mundial; por força de procedimentos de refiguração relativamente sofisticados, eles representam também a sobrevida de um motivo narrativo tão antigo como a condição humana. Conforme notei já (cf. REIS, 2016, p. 163-185), Cristiano Ronaldo e Messi são os irmãos desavindos que, desde Caim e Abel (e também Esaú e Jacob, Rómulo e Remo e outros ainda), atravessam o imaginário ocidental, representados numa narrativa sem fim à vista.

2. No quadro da teoria da figuração em que me situo, a sobrevida da personagem de que agora tratarei conduz-me a um universo narrativo específico, singular e radicalmente inovador: o universo dos relatos em suporte eletrónico, com destaque para os chamados videogames, pela dimensão narrativa que também encerram. É neles que procuro apreender modos de existência da personagem e

manifestações da sua sobrevida, tendo em atenção que essa sobrevida se afirma antes de mais no plano conceptual. Ou seja: a personagem sobrevive não apenas como prática transliterária, mas também como categoria narrativa e como conceito operatório que nos relatos em ambiente eletrónico continua a fazer sentido. Mas esse sentido não nasce num vazio sem referências nem passado: ele está ancorado noutras narrativas, designadamente literárias, que desde o século XIX antecipam atributos próprios da personagem em ambiente eletrónico.

Para que harmoniosamente se faça a ligação entre dois tempos narrativos aparentemente afastadas um do outro, detenho-me em ponderações metateóricas e atento num texto de Amélie Rorty, publicado em 1976, onde leio o seguinte: “O conceito de pessoa não é um conceito estático, esperando comodamente uma análise das suas condições necessárias e suficientes” (RORTY, 1976, p. 301). Cito estas palavras do “post scriptum literário” de um volume editado por Rorty, *The Identities of Persons*, e desde já noto o seguinte: elas interessam prioritariamente a um campo cujas ligações à teoria da personagem são, à primeira vista, remotas. Refiro-me ao campo da filosofia da mente, do trabalho das emoções e das relações entre a mente e o corpo.

E contudo, foi aquela breve referência ao conceito de pessoa como entidade dinâmica que serviu de ponto de partida a Rita Felski, na abertura do número 42 da revista *New Literary History*. Nesse texto, Felski recupera a afirmação de Rorty e diz: “Aproveitando uma observação de Amélie Rorty, podemos dizer que o conceito de personagem não é um conceito estático” (FELSKI, 2011, p. V).

Estas palavras surgem num contexto que deve ser tido em consideração: a apresentação de um número temático de *New Literary History*, inteiramente consagrado à personagem; nessa apresentação, confirma-se a “ressurreição”, no plano da reflexão teórica e epistemológica, de uma área de estudos que parecia esgotada e que é a da personagem. Por fim, o paralelo entre a pessoa, a partir de Rorty, e a personagem, segundo Felski, torna possíveis dois trajetos: aquele que vai da pessoa à personagem e, em movimento inverso, o percurso da personagem à pessoa. Em resumo: “Gente dentro e fora das obras de arte” (FELSKI, 2011, p. VI). Como quem diz: as personagens não estão paradas.

Sublinho, antes de continuar, o significado daquele importante número de *New Literary History*, tornado evidente quando olhamos para o desenvolvimento que os estudos narrativos conheceram, nos últimos anos vinte anos. Por outro lado, não se encontra ali nenhuma análise que de alguma forma se aproxime daquilo que quero tratar: a sobrevida da personagem em relação direta com as tecnologias digitais e com o trabalho em rede,

levando à sua reconfiguração como categoria narrativa. Uma categoria que durante séculos esteve quieta e feliz no lugar que lhe foi atribuído pelos relatos de ficção. A par disso, importa contextualizar aquela reconfiguração em adequada perspectiva histórica, por forma a identificarmos alguns casos precursores. Ou melhor: algumas personagens fundadoras do que observamos em narrativas digitais.

As palavras finais do texto de Rita Felski que tenho citado parecem promissoras, na medida em que anunciam algo novo: “Sem dúvida, uma certa concepção daquilo que constitui uma personagem – uma ideia de personalidade unificada, imutável, intrínseca ou impermeável – não é mais sustentável, no plano teórico ou histórico” (FELSKI, 2011, p. IX). Entendo a implícita promessa do *mundo novo* em que a personagem há de ser reanimada como um desafio, com dimensão teórica e com potencial analítico; e respondo-lhe em função de um programa de trabalho cujo início posso localizar, mas cujo fim não está à vista. Desse programa de trabalho (que é o projeto de investigação “Figuras da Ficção”) retomo certos textos emblemáticos e algumas tentativas de análise.

Em função daquele programa de trabalho, traço uma rota específica: a partir de uma concepção da personagem como elemento narrativo estático chego à sua “reconstrução”, como categoria dinâmica, instável e mesmo evanescente. Por isso o meu subtítulo, inspirado em Felski e em Amélie Rorty, fala na personagem como um conceito em movimento.

3. Em 1874, Eça de Queirós publicou o seu primeiro relato consistente e ambicioso, envolvendo a condição da personagem e o trabalho narrativo que ela exigia. Trata-se de um conto relativamente extenso, intitulado “Singularidades de uma rapariga loura”, um título que já diz alguma coisa sobre o que podemos ler: esta é uma história centrada numa personagem singular, história certamente conhecida, mas que, ainda assim, sintetizo.

Num relato em segunda mão, porque é contado por alguém que ouviu e reproduz o que lhe contaram, tomamos conhecimento de um episódio amoroso infeliz: um jovem honesto e trabalhador apaixonou-se por uma “rapariga loura”, que depois se revela um caso inusitado disso a que chamamos cleptomania. A história, evidentemente, acaba mal, quando Macário, o protagonista, apercebendo-se da compulsão da noiva para o roubo, decide expulsá-la da sua vida: “Vai-te! // E chegando-se para ela, disse baixo: // – És uma ladra!” (QUEIRÓS, 2009, p. 193).

Tudo no conto bate certo, se tivermos em atenção o quadro estético e ético do realismo, que o jovem Eça começa a adotar como seu projeto literário: as personagens são nítidas, os seus valores estão bem

definidos, determinam comportamentos relativamente previsíveis e levam as consequências que não podem ser evitadas. Como se quisesse deixar bem claro o princípio de que a personagem é uma entidade estável, Eça facultou-nos, logo no início do relato, uma descrição que, para mim, é exemplar: tendo chegado a um pequeno hotel de província e subindo ao seu quarto, o narrador vê o que no texto está descrito:

O nº 3 era no fundo do corredor. Às portas dos lados os hóspedes tinham posto o seu calçado para engraxar: estavam umas grossas botas de montar, enlameadas, com esporas de correia; os sapatos brancos de um caçador; botas de proprietário, de altos canos vermelhos; as botas de um padre, altas, com a sua borla de retrós; os botins cambados de bezerro, de um estudante; e a uma das portas, o nº 15, havia umas botinas de mulher, de duraque, pequeninas e finas, e ao lado as pequeninas botas de uma criança, todas coçadas e batidas, e os seus canos de pelica-mor caíam-lhe para os lados com os atacadores desatados. Todos dormiam (QUEIRÓS, 2009, p. 170).

Lemos aqui a conjugação de dois procedimentos, apontando num sentido evidente. Primeiro: a descrição dos sapatos e das botas dos hóspedes dá a conhecer, só por si, aspetos sociais, culturais e profissionais de personagens fixadas em papéis estáveis. Nalguns casos, esses papéis estão muito próximos daquilo a que chamamos tipos sociais: um padre, um estudante, um caçador, um proprietário, etc. Segundo: são objetos de uma certa natureza que, por um processo metonímico, anunciam as personagens que lhes estão associadas. Em resumo: diz-me o que calças e dir-te-ei quem és, de tal modo que não precisamos de ver as figuras em questão. Deixamos que durmam em paz, porque estão confirmados o princípio da previsibilidade e o estabelecimento de uma regra de segurança que poupa ao leitor surpresas. Dito de outro modo: a personagem convencional do realismo não excede a moldura de comportamentos que lhe foi atribuída, para comodidade de um leitor passivo e até um pouco preguiçoso.

4. Aquilo a que chamo, de forma deliberadamente redutora, a personagem realista pode ser, em certa medida, considerado um retrocesso. Para o demonstrar, trato de a comparar com antecedentes narrativos e ficcionais que, no mesmo século XIX, propunham um conceito dinâmico e para todos os efeitos mais moderno de personagem. Refiro-me a certas dominantes estéticas e filosóficas, diretamente relacionadas com a cosmovisão do romantismo; de acordo com essas dominantes, a instabilidade e a mudança eram valores que regiam as práticas textuais e a figuração das personagens.

A estética do fragmento, entendido como “gênero romântico por excelência” (LACOUE-LABARTHE e NANCY, 1978, p. 58), é já o prenúncio de uma libertação da linguagem que as ferramentas digitais e a composição em ambiente eletrônico tornarão efetivas. O fragmento romântico traz consigo “o relativo inacabamento”, “a variedade e a mistura dos objetos de que pode tratar um mesmo conjunto de partes”. Assim, “a unidade do conjunto” vem a ser “constituída de certo modo fora da obra, no sujeito que nela se revela ou no juízo que faculta as suas máximas.” (LACOUE-LABARTHE e NANCY, 1978, p. 58).

A grande personagem romântica configura-se de modo semelhante. Pela sua índole, pelas suas atitudes sociais e morais, pelas suas reações perante a vida e perante os outros homens, ela é um signo de permanente instabilidade. O retrato que dela se faz ou se deseja fazer tem dificuldade em definir os traços de um caráter que, por princípio, está afetado pela mudança e pela imprevisibilidade. É a super-energia do herói romântico que impede uma imagem reduzida a traços estáveis.

No mais importante escritor romântico português, Almeida Garrett, encontramos o que é frequente nas figurações do romantismo europeu: o propósito de elaborar o retrato de uma personagem inconstante e volúvel. Uma espécie de projeto impossível, como vemos no capítulo 20 de *Viagens na minha terra*, um relato híbrido, em que viagem, novela, fragmento e ensaio se combinam; é nesse capítulo que se explana o tal retrato impossível do herói romântico, disperso por entre comentários, avanços, recuos e interpelações à leitora:

Os olhos pardos e não muito grandes, mas de uma luz e viveza imensa, denunciavam o talento, a mobilidade do espírito – talvez a irreflexão... mas também a nobre singeleza de um caráter franco, leal e generoso, fácil na ira, fácil no perdão, incapaz de se ofender de leve, mas impossível de esquecer uma injúria verdadeira. (...) Quando calado e sério, aquela fisionomia podia-se dizer dura; a mais piquena animação, o mais leve sorriso a fazia alegre e prazenteira, porque a mobilidade e a gravidade eram os dois polos desse caráter pouco vulgar e dificilmente bem entendido (GARRETT, 2010, p. 245).

Volubilidade e bipolaridade, dois termos que, explícita ou implicitamente, compõem nesta figuração condenada a ser uma tentativa falhada. No caso das personagens do conto de Eça, reconhecidas apenas pelos sapatos, nada mais do que isso era necessário, para que elas fossem identificadas e ficassem estáticas, como convinha à doutrina realista. No texto de Garrett, a personagem em movimento constante impede a sua estabilização e abre caminho a uma sua condição dinâmica, muito antes de

dispormos das ferramentas que dão sentido pleno a esse potencial de dinamismo.

5. Sei bem que, na personagem de Garrett, a tendência para a mudança e para a oscilação bipolar tem as suas raízes, conforme já observei, numa visão do mundo que torna aquela tendência necessária e justificada. Noutros termos: estou consciente de que a mutabilidade não é ainda uma propriedade estabelecida por ferramentas como aquelas que o digital disponibiliza, num quadro de referência técnica e escritural que Garrett, evidentemente, não conheceu. E o leitor que lê aquele texto, apesar de muitas vezes convocado pelo narrador, continua a ser uma entidade passiva, no que diz respeito ao desenvolvimento do relato e ao trajeto da personagem.

Atrevo-me, contudo, a dizer que nada disso impediu Garrett de conceber um texto, o das *Viagens na minha terra*, em que pude ler, há alguns anos, o prenúncio de uma lógica hipertextual. Recupero, de um ensaio meu de 1999, o que defini como “as sugestões hipertextuais das *Viagens*” (REIS, 1999, p. 123), fundadas em princípios que reconhecemos na hipertextualidade propriamente dita: o princípio da interatividade, traduzido numa conceção do leitor como entidade desafiada a reagir, ainda que de forma retórica, ao texto; o princípio da abertura, que implica uma construção do texto como sintagma fluido, permitindo avanços, recuos e trajetos de leitura diferenciados; o princípio da pluralidade, pelo recurso a vários gêneros e níveis narrativos, sem fixidez nem compartimentação rígida; o princípio da fragmentação do texto em unidades autónomas, que o trabalho do leitor trata de relacionar entre si; o princípio da simultaneidade de tempos e de espaços, fazendo conviver o passado e o presente, o presente e o ausente; o princípio da ativação lúdica, pelo culto de uma atitude que vacila entre o divertimento e o conhecimento, o risco e a segurança, a certeza e a incerteza, a ficção e o real.

Muito disto está nas *Viagens na minha terra* e naquele protagonista do retrato instável, de quem já falei. E, evidentemente, antes deste Garrett está Laurence Sterne, expressamente mencionado no prólogo e no texto das *Viagens*; depois de ambos, veio Machado de Assis, admirador e seguidor confesso do autor de *The Life and Opinions of Tristram Shandy* e não menos de Almeida Garrett.

Apenas um exemplo, que retiro de *Memórias Póstumas de Brás Cubas*, o mais “sterniano” dos relatos de Machado, publicado quase 40 anos depois de *Viagens na minha terra*. Centro-me de novo na personagem e nos seus movimentos, para reafirmar aquela condição dinâmica que, muito antes da era digital, cultivava uma figuração em constante mutação: no capítulo 90, em diálogo virtual com o filho que está para nascer, Brás

Cubas antecipa um futuro que acolhe as muitas faces e as diversas condições desse filho desejado. Diz o narrador:

O melhor é que conversávamos os dois, o embrião e eu, falávamos de coisas presentes e futuras. O maroto amava-me, era um pelintra gracioso, dava-me pancadinhas na cara com as mãozinhas gordas, ou então traçava a beca de bacharel, porque ele havia de ser bacharel e fazia um discurso na câmara dos deputados (ASSIS, 2001, p. 193).

Logo depois, continua a viagem no tempo. No decurso dessa viagem, a personagem praticamente virtual, ainda em estado de embrião, é uma e é várias, num tempo concentrado, múltiplo e radicalmente subjetivo:

De bacharel passava outra vez à escola, pequenino, lousa e livros debaixo do braço, ou então caía no berço para tornar a erguer-se homem. Em vão buscava fixar no espírito uma idade, uma atitude: esse embrião tinha a meus olhos todos os tamanhos e gestos: ele mamava, ele escrevia, ele valsava, ele era o interminável nos limites de um quarto de hora, – *baby* e deputado, colegial e pintalegrete (ASSIS, 2001, p. 193).

6. Como passamos da narrativa verbal para as mutações e para os desenvolvimentos que as tecnologias e os media digitais permitem? A resposta que tento dar a esta pergunta não corresponde a um corte temporal e conceptual. Ou seja: ela não cancela uma certa tradição narrativa e de enunciação do relato que se foi consolidando do romantismo em diante. Entende-a como precursora de experiências narrativas que o digital tornou viáveis. Penso nos videogames, em particular nalgumas das suas tendências e géneros, e na narrativa em suporte digital e ambiente eletrónico.

Fixo-me nos videogames, particularmente naqueles em que se manifesta um certo impulso narrativo, e associo-os à lógica do relato ficcional propriamente dito, em função de várias características comuns: o avanço da história ou do jogo numa linha temporal, a incerteza do desfecho, o recurso a procedimentos de simulação com “suspensão voluntária da descrença” e ainda a representação de figuras – avatares ou personagens – que protagonizam ações e aparentam propriedades humanas. Segundo Marie-Laure Ryan, a especificidade dos videogames define-se do seguinte modo: “A única característica que objetiva e absolutamente define os videogames é a sua dependência em relação ao computador como suporte material” (RYAN, 2006, p. 181). A partir daqui, a mesma autora acrescenta: “Mas se há uma tendência geral que os distingue de outros jogos formais (desportos ou jogos de tabuleiro, em particular), é a sua preferência por organizarem o jogo como manipulação de objetos concretos num cenário concreto – num mundo

ficcional e não num mero terreno de jogo” (RYAN, 2006, p. 182).

A figuração de personagens em videogames assume aqui um significado especial. Refiro-me àqueles jogos em que a personagem desempenha um papel importante: ela é, na linguagem dos videogames, um “playable character”, ou seja, uma figura cujas ações são decididas pelo jogador e não apenas pelas regras internas do jogo. O processo de identificação entre jogador e personagem que é próprio deste tipo de jogo (o jogador como que incorpora a personagem que comanda) ocorre num quadro de interatividade efetiva, inexistente na leitura do romance convencional. E contudo, isso não distancia totalmente a relação do jogador com o “playable character” daquela outra e difusa interação que o romance provoca: penso nos casos em que um leitor ou uma leitora projetam nos seus comportamentos aquilo que leem ou julgam ler na personagem ficcional. A condição psicológica e cultural do que chamamos bovarismo, como efeito-personagem (cf. JOUVE, 2008, p. 132ss.) é um exemplo do que afirmo, mas certamente não o único.

Isto quer dizer que o universo narrativo dos videogames, tanto do lado da autoria como do lado da receção interativa, deve certamente alguma coisa a uma memória narrativa persistente, que não pode ser anulada. Pelo contrário: a nossa memória narrativa reflete-se na construção dos videogames narrativos e das suas personagens. Acredito (mas não posso demonstrá-lo agora) que nos trajetos e nos comportamentos que o jogador atribui às personagens e nos desfechos a que as conduz está prolongada a experiência narrativa de motivos, de estereótipos e de percursos humanos com ampla tradição na cultura ocidental e nos seus relatos. Outra coisa, que me levaria a valorações que neste momento não farei, seria confrontar a personagem literária e a sua sofisticada complexidade com o esquematismo do “playable character”. Em vez dessas valorações, prefiro sublinhar o seguinte: que certas personagens literárias – como aquelas a que, em Garrett e em Machado de Assis, chamei instáveis e mutáveis – prenunciam o que a tecnologia digital permite fazer com outras personagens, num contexto mediático que favorece uma interatividade sem limites.

Seja como for, no tempo do romance oitocentista ou na era digital, a narrativa era e continua a ser uma máquina de produção de sentidos exigente e fascinante. Importa notar, entretanto, que a narrativa digital em ambiente eletrónico superou princípios e rotinas que eram (e são) dominantes na narrativa verbal, de um modo geral. Primeiro: a textualidade já não é linear e unidirecional. Segundo: o texto deixa de ser uma entidade de autoria fixa e abre-se a composições colaborativas e a múltiplas vozes enunciativas. Terceiro: a narrativa integra, para

além de palavras, imagens, sons, gráficos, etc. Quarto: o texto permite trajetos de leitura que, não obedecendo a uma sintaxe rígida, constroem sentidos em regime de interatividade.

7. A textualidade narrativa liberta de constrangimentos sintáticos leva à revisão radical de certas categorias herdadas de um longo passado literário. A personagem e a sua figuração são domínios em que aquela revisão se torna inevitável, permitindo uma relação direta com dois conceitos complementares: o conceito de ficcionalidade transmediática e o conceito de narrativa emergente.

A ficcionalidade transmediática refere-se à existência de mundos ficcionais noutros domínios, que não apenas no âmbito restrito das narrativas literárias. Cito Frank Zipfel: “Neste momento, a ficcionalidade tornou-se uma importante noção, não só para a teoria literária, mas também para outras disciplinas, tais como os estudos de cinema, os estudos de teatro, os estudos de jogos de computador e, de um modo geral, para a filosofia da arte” (ZIPFEL, 2014, p. 103). Mais um passo e chegamos a duas outras noções: a de personagem transmediática e a de romance multimodal. Sigo, quanto à segunda, Wolfgang Hallet que, sem falar expressamente em narrativa digital, nos diz o seguinte: “Desde os anos 90 do século passado um crescente número de romances não consiste meramente em texto verbal”, agregando ao discurso narrativo (ele mesmo um conceito renovado) componentes como “letras datilografadas, manuscritas ou eletrônicas, roteiros de cinema, websites e muitas outras formas genéricas” (HALLET, 2014, p. 151). Tudo aquilo que, por fim, transforma a leitura num ato de multiliteracia e não apenas de literacia verbal.

A caracterização da narrativa emergente deduz-se de um conceito primordial: o conceito de *emergência*, difundido em diferentes contextos disciplinares (cf. WASH, 2011, p. 73). Proposta por Tinsley Galyean há mais de duas décadas (GALYEAN, 1995), a expressão *narrativa emergente* traz aos estudos narrativos a hipótese de análise de relatos provindos (ou seja: emergentes) de situações pré-narrativas. Por exemplo, uma estrutura básica de intriga. A partir dessas situações pré-narrativas, abrem-se trajetos de leitura colaborativa e interativa que levam ao aparecimento (à emergência) de uma narrativa que assim passa de virtual a atual.

Situamo-nos agora num entendimento da narratividade como propriedade já não considerada em termos de textualidade verbal, mas sim numa dimensão antropológica. Por isso, Monika Fludernik argumenta “que a narratividade é uma função dos textos narrativos e está centrada numa experiencialidade de natureza antropomórfica” (FLUDERNIK, 1996, p. 26). Se aceitamos

esta descrição pós-narratológica da narratividade, podemos aceitar também que “a narrativa é emergente, uma vez que emergiu da experiência da vida humana. E se ‘vida’ parece um conceito demasiado grandioso para caber num AV [ambiente virtual], há exemplos de escala reduzida nos quais a estrutura narrativa explícita está ausente, mas onde a narrativa frequentemente emerge através de interações” (AYLETT, 1999, p. 84).

Falemos, então, de exemplos de escala reduzida como os videogames, associando-os aos jogos reais em que muitas vezes eles se inspiram e às personagens, também emergentes, que se manifestam em ambos. Ruth Aylett propõe o exemplo do futebol, como jogo de equipa em que observamos a emergência da narrativa motivada pelo comportamento de personagens apelativas. O exemplo convém-me, por duas razões: uma, porque um número apreciável de videogames replica, com ferramentas digitais e em ambiente eletrónico, vibrantes jogos de futebol, às vezes mais excitantes do que aqueles que vemos ao vivo ou pela TV; outra, porque do futebol e do seu tratamento mediático (e já agora: da sua representação em videogames) surgem personagens com uma presença forte, não apenas dentro do campo, mas também fora dele. Foi isso que percebi, quando analisei as imagens e as figurações mediáticas de Cristiano Ronaldo e de Lionel Messi; fazendo par, eles são uma atualização (e atualização narrativa, evidentemente), no plano desportivo, do motivo ancestral dos irmãos em conflito (cf. REIS, 2016, p. 171-172). Voltando a um texto que citei, é fácil perceber a qual daquelas duas personagens corresponde a descrição do “jogador talentoso mas petulante que responde quando sofre uma falta” (AYLETT, 1999, p. 84).

8. Dito isto, acrescento o seguinte: tenho dificuldade em apreender de forma cabal a personagem como elemento profundamente renovado pela narrativa em suporte digital. E avanço com, pelo menos, duas explicações para essa minha (e talvez não só minha) dificuldade. Primeira: lidamos com tecnologias em mudança rápida, nem sempre por efetivas necessidades de aperfeiçoamento das ferramentas disponíveis. Os interesses económicos que, no mundo das ciências da computação, intervêm na investigação e desenvolvimento (I&D) criam expectativas muitas vezes artificiais e supérfluas; falsas necessidades, em suma, pelo menos para o utilizador corrente. A indústria que cria essas expectativas responde-lhes com novos produtos, tornando obsoletos sistemas operativos e programas que ficam, literalmente, inutilizados. E assim, quem hoje quiser “ler” obras fundadoras publicadas por Eastgate em software Storyspace, como *Afternoon, a story*, de Michael Joyce, *Victoria Garden*, de Stuart Moulthrop ou *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson tem

extrema dificuldade em aceder às versões que foram originalmente geradas naquele software.

Para além disso (segunda explicação) as atitudes cognitivas que são exigidas pela literatura eletrónica – pelas suas narrativas ou protonarrativas, pelas linhas de ação que propõem, pelas personagens que delas sobressaem, etc. –, essas atitudes decorrem de um paradigma comunicacional que não está estabilizado. Ou de uma multiliteracia a que devo ajustar-me. Movimento-me ao longo de *Twelve Blue* de Michael Joyce ou de *Apparitions inquiétantes* de Anne-Cécile Brandenbourger e situo-me num contexto de interação que dissolve e dispersa a personagem ficcional; essa personagem ficcional que, enquanto categoria narrativa, para mim era uma figura relativamente estável e às vezes amigável. Dito de outra forma: não é fácil rasurar das nossas rotinas cognitivas uma tradição de leitura que, sobretudo do século XVIII em diante, instalou no nosso imaginário os atributos e os rostos de Robinson Crusoe, de Tom Jones, de Oliver Twist, de Julien Sorel, de Emma Bovary, de Anna Karenina ou de Don Fermín de Pas, o Magistral que, numa cidade espanhola de província, seduziu a bela Ana Ozores, também chamada “la Regenta”. A mesma personagem ou talvez já outra que ainda reconheço, quando passo junto da Catedral de Oviedo e me cruzo com a sua estátua em tamanho natural, como evidência flagrante da sobrevida de uma figura de ficção.

Depois daquelas e de outras personagens, a literatura modernista e pós-modernista, de Mallarmé a Jorge Luis Borges, passando por Fernando Pessoa/Bernardo Soares, por James Joyce, por Kafka, por Raymond Queneau e por Julio Cortázar, foi anunciando, ainda sem ferramentas digitais adequadas, o paradigma comunicacional da literatura eletrónica que estava para chegar. Volto atrás, para dizer que, já antes daqueles, certos ficcionistas do século XIX – lembro: Almeida Garrett e Machado de Assis – esboçaram personagens instáveis e, por isso, sugerindo uma certa libertação de constrições próprias da narrativa convencional.

Essa instabilidade, em cumplicidade com aquilo que é hoje a narrativa digital nas suas diferentes manifestações, aprofunda-se em textos e em prototextos em que a narratividade se mantém ativa ou latente. Como quem diz: antes da narrativa digital e das suas personagens evanescentes, pudemos ler o *Livro do Desassossego* de Bernardo Soares, fragmentos de *Finnegans Wake* ou *Rayuela* de Cortázar. Em todos emergem, invariavelmente de forma difusa, figuras que negam a personagem consistente construída pelo romance oitocentista; ou, numa expressão que tem, evidentemente, paternidade, todos se assemelham ao “homem sem qualidades” de um tempo de dispersão doentia e de crise ontológica sem solução.

Alguma coisa disso foi sugerida por Bernardo Soares, quando um dia, em Lisboa, na margem do rio Tejo, hesitava entre a inércia do sossego e a instabilidade do que não alcançava. Ou seja: entre ser uma figura estável ou ceder à tentação do desassossego, que dele faz uma personagem a vários títulos *impossível*. Uma personagem, em suma, que não está quieta:

Passo horas, às vezes, no Terreiro do Paço, à beira do rio, meditando em vão. A minha impaciência constantemente me quer arrancar desse sossego, e a minha inércia constantemente me detém nele. Medito, então, em uma modorra de físico, que se parece com volúpia apenas como o sussurro de vento lembra vozes, na eterna insaciabilidade dos meus desejos vagos, na perene instabilidade das minhas ânsias impossíveis. Sofro, principalmente, do mal de poder sofrer. Falta-me qualquer coisa que não deseje e sofro por isso não ser propriamente sofrer (PESSOA, 1982, p. 199-200).

Referências

- ASSIS, Machado de. *Memórias Póstumas de Brás Cubas*. Apresentação e notas Antônio Medina Rodrigues. 3. ed. Cotia: Ateliê Editorial, 2001.
- FESLKI, Rita. Introduction, *New Literary History*, v. 42, n. 2, p. V-IX, 2011.
- FLUDERNIK, Monika. *Towards a 'Natural' Narratology*. London: Routledge, 1996.
- GALYEN, Tinsley. *Narrative Guidance of Interactivity*. PhD Dissertation. Cambridge, Mass: MIT, 1995.
- GARRETT, Almeida. *Viagens na minha terra*. Edição de Ofélia Paiva Monteiro. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 2010.
- HALLET, Wolfgang. The Rise of the Multimodal Novel: Generic Change and Its Narratological Implications. In: RYAN, Marie-Laure; THON, Jan-Noël (Ed.). *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln and London: Univ. of Nebraska Press, 2014. p. 151-172.
- JOUVE, Vincent. *L'effet-personnage dans le roman*. Paris: P.U.F., 2008.
- LACOUÉ-LABARTHE, Philippe e Jean-Luc Nancy. *L'absolu littéraire*. Théorie de la littérature du romantisme allemand. Paris: Seuil, 1978.
- PESSOA, Fernando. *Livro do Desassossego por Bernardo Soares*. Recolha e transcrição dos textos: Maria Aliete Galhoz e Teresa Sobral Cunha. Prefácio e organização: Jacinto do Prado Coelho. Lisboa: Ática, 1982. Vol. I.
- QUEIRÓS, Eça de (2006). *Contos I*. Edição de Marie-Hélène Piwnik. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda.
- REIS, Carlos. As *Viagens* como hipertexto: hipóteses de trabalho. *Leituras. Revista da Biblioteca Nacional*, v. 4, p. 115-123, 1999.

REIS, Carlos. *Pessoas de Livro*. Estudos sobre a Personagem. 2. ed. Coimbra: Imprensa da Univ. de Coimbra, 2016.

RORTY, Amélie O. (Ed.). *The Identities of Persons*. Berkeley and Los Angeles: The Univ. of California Press, 1976.

RYAN, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Minneapolis/London: Univ. of Minnesota Press, 2006.

WALSH, R. Emergent Narrative in Interactive Media. *Narrative*, v. 19, n. 1, p. 72-85, Jan. 2011.

ZIPFEL, Frank. Fiction across Media. Toward a Transmedial Concept of Ficionality. In: RYAN, Marie-Laure; THON, Jan-Noël (Ed.). *Storyworlds across Media*. Toward a Media-Conscious Narratology. Lincoln and London: Univ. of Nebraska Press, 2014. p. 103-125.

Recebido: 20/03/17

Aprovado: 12/04/17

Contato: c.a.reis@mail.telepac.pt