

Contribuições à História de Selma - Profa. Dra Cristina Costa

O EDUCOM.TV desenvolveu em seu processo de capacitação a distância de professores da rede pública do Estado, para o uso do audiovisual em sala de aula, (2002) diversos exercícios realizados na rede - pesquisas, blogs, chats e visitas a sites. Uma dessas visitas foi a um site de narrativas interativas publicado no endereço www.eca.usp.br/narrativas, criado com a intenção de realizar experiências interativas na Internet. Desse exercício resultaram inúmeras contribuições que nos permitiram estudar a fundo o uso da Internet no desenvolvimento da capacidade criativa dos usuários e de sua expressão. O título da narrativa interativa é Selma e conta a história de uma jovem que, cansada da rotina de sua vida, resolve fugir de casa saltando por uma janela, como quando criança. Em meio à fuga, entretanto, Selma perde a consciência, momento em que a trama se interrompe permitindo que os leitores imaginem um desfecho - o que acontecerá a Selma, a partir de então?

Utilizando os recursos da comunicação em rede e do computador, Selma foi concebida em multilinguagem - texto escrito, cartoon, ilustração, animações e sons - possibilitando que o leitor acompanhe a história escolhendo a linguagem que mais lhe agrade. Além da multiplicidade de recursos lingüísticos e tecnológicos, em dado momento da leitura, o usuário é perturbado pela imagem de uma barata a passear pela tela.

Causando susto e estranheza, o passeio do inseto catalisa as atenções dos visitantes que procuram entender a razão de sua presença. Para estimular os usuários a falarem a respeito desse estranhamento, pede-se aos participantes que respondam à pergunta *O que a barata tem a ver com Selma?*

O que passamos a relatar agora, são algumas análises das quase duas mil contribuições que os professores envolvidos no EDUCOM.TV enviaram através desse exercício. Escolhemos algumas das mais expressivas, procurando identificar diferentes tratamentos dados à personagem, à história e à repentina aparição da barata, e as contribuições que mais transformações introduziram no texto e na situação proposta.

Não se trata de uma crítica, mas de uma leitura que busca reconstruir o caminho percorrido pela imaginação de nossos visitantes a partir do que acrescentaram ou extraíram do roteiro original. Começemos por um exemplo de contribuição que acrescenta à história um novo personagem com o qual Selma interage e dialoga:

- -E assim continua... Quando de sua saída para rua, nada mais fazia sentido, perdida, sem controle e sem destino, Selma se transveste como sua personagem - uma barata - que o tempo todo é uma aliada em seus desejos e ao mesmo tempo sua autocrítica. Sonolenta, volta a sua casa, e ao escutar novamente os ruídos dos pratos ela finalmente acorda... Assustada, porém aliviada, volta à sua rotina, levanta-se vai até a cozinha e diz:- Mamãe, você nem imagina o que eu sonhei hoje! - Minha filha você e suas histórias...

A criação de outros personagens representa, sem dúvida, um esforço poético. Na próxima contribuição, o autor vai mais longe - cria um segundo plano narrativo no qual relaciona Selma com outros contos tradicionais, tornando a narrativa mais complexa e criativa:

- "Selma deu um gritinho, num misto de medo e fúria e tentou combater as cartas de baralho que a atacavam. Foi quando se viu deitada no banco de uma praça, com a cabeça no colo de sua irmã, a qual retirava carinhosamente de seu rosto algumas folhas secas que tinham caído da árvore. - Selma, acorde, querida - murmurou a irmã. - Que soneca você tirou! Selma abriu os olhos: - Puxa, tive um sonho tão incrível! - E contou à irmã, com todos os detalhes que conseguiu lembrar, as aventuras que ela viveu como a "Alice no País das Maravilhas", que ela era testemunha num julgamento, cuja acusação era: "A Rainha de Copas cozinhou as tortas. Num único dia; e o Valete de Copas roubou-lhe as tortas. Que ousadia! "Os jurados eram cartas de baralho e a atacaram quando ela disse que não sairia do tribunal por ser de estatura grande. Quando terminou, sua irmã a beijou e disse: - Foi mesmo um sonho incrível, querida. Mas agora vá tomar o seu chá. Está ficando tarde."

O diálogo é, sem dúvida, um grande recurso narrativo, mas quando se tem um único personagem, o

pensamento silencioso pode propiciar o desenvolvimento da trama e do personagem. É a solução encontrada por este participante:

- Perdida entre pensamentos confusos, sons e cheiros, ela começa a sumir, já não há nada que lembre aquele quarto medíocre. Esta mulher está em uma rua estranha, não reconhece mais o lugar: "Preciso sair daqui!" O primeiro passo é o mais difícil, pois ela não sabe qual direção seguir. Neste momento algo chama sua atenção... Um inseto! Uma barata! Ela pensa: "Não sei onde estou, mas não posso simplesmente ser conduzida por uma barata... Mas o que importa!" Ela dá seus passos rumo ao desconhecido, guiada por uma barata...

Conseguir criar espaços novos que remetam o leitor para além do aqui-agora costuma ser um recurso importante para a criação de textos ficcionais:

- Selma sente-se flutuando e seus olhos se fecham por um segundo e, ao abri-los, começa a reparar que está ouvindo muitas vozes, o que a deixa confusa inicialmente, mas aos poucos, olha ao seu redor e repara que essas vozes não vêm das pessoas que passam por ela. Mas é como se ouvisse algo mais longe. Vozes que falavam sem parar, mas que não tinham respostas... falavam consigo mesmas.

O uso de repetições, de imagens poéticas, de recursos como o espelho, promovem desdobramentos que fazem parte do esforço para tornar os textos mais sonoros:

- A roda do tempo girou rápida para Selma. Agora ela viveria de fato uma história que não era sua... Bárbara em seu vestido preto, colado ao corpo, olhou de um lado e de outro, quando percebeu que todos a sua volta a olhavam. Apressou-se em sair dali. Só parou de correr quando dobrou a esquina. Então parou, respirou fundo várias vezes. Estava sem fôlego devido às emoções. Mas quem é Bárbara? Bárbara é uma criação da Selma, que ao interpretá-la expõe todo o seu interior. Assustada como um coelho branco às vésperas da Páscoa, Bárbara vasculha a bolsa em busca de respostas. Precisava saber quem era. Um documento talvez. Até aquele instante ainda não podia se reconhecer. Neste momento, Bárbara descobre que dentro da bolsa só há inutilidades como pente, porta-moedas, cigarro, fósforos. Nenhuma identificação. Bárbara então acende um cigarro e dá uma tragada profunda. Encosta-se na parede, está exausta. Foi quando apareceu seu primeiro cliente. Bárbara sem entender o porquê alegrou-se com a nova vida, com a nova rotina. Jurou que seria a melhor possível. Então resolve se especializar no ofício: conhecer os homens... Refletida nas pupilas de Bárbara, lá estava Selma, livre das regras de etiqueta, do dia-a-dia monótono e da mesmice que a sua vida tinha se transformado. A roda do tempo girou rápido para Selma.

Jogos de palavras tornam interessantes as narrativas e criam uma atmosfera que estimula a imaginação:

- Selma, cansada de ser personagem da história dos outros, decide, por dentro e por fora, palmilhar a vida de um novo jeito. Um jeito novo que ainda lhe é desconhecido, como no lusco-fusco, como nos sonhos quando vem aquela penumbra e aquela sensação de *é-naõ-é-foi-não-foi*. Pura experiência.

No campo da ficção, o autor pouco fala de si mesmo, na primeira pessoa. Ele geralmente se projeta em seus personagens. Através deles pode mergulhar em sua subjetividade, criando um campo no qual a relação com o leitor se torna possível:

- A primeira idéia que lhe veio à cabeça foi a de ficar no quarto e rezar. Lembrou no mesmo instante que não rezava há muito tempo, e o que era pior, desde os 15 anos, quando o pai morreu, não acreditava mais naquele Deus ensinado na infância. Pensou, pensou, pensou. Achou que não havia nada a fazer. Deveria correr os mesmos degraus, cumprimentar as mesmas pessoas, sorrir da mesma forma... Pensou em telefonar e inventar uma doença, passageira, mas que a deixaria isolada por algum tempo. E se quebrasse uma perna? Quando criança, para fugir aos desesperos infantis, sempre pensava em alguma enfermidade

para fugir de alguma lição mal feita ou algum valioso brinquedo perdido. Daí a fama de hipocondríaca recebida. Ao lembrar disso pensou que doença nenhuma funcionaria. Em uma análise mais apurada de sua consciência perceberia que a alcunha era correta. Mas não era momento para se preocupar com esses defeitos mais superficiais. Nesse instante ouviu um grito, era a mãe, histérica, que a chamava para o café. Não tendo escolha, decidiu esperar pelo amanhã para pensar em alguma coisa.

A própria linguagem fornece inúmeros recursos poéticos que assim como criam ritmo, adicionam humor às narrativas:

- Ela se transformou na barata maravilha e pegou o carro de seu namorado, o Batbarato, como o chamava quando estava com ele. O carro ela chamava de Batmaravilhamóvel. Assim, mudando a rotina de seu dia, Baratamaravilha e Batbarato saíram pelo mundo defendendo a nação Baratesco.

Conseguir dar a um texto um toque individual que exiba um estilo, diferenciando-o da linguagem comum na qual não identificamos autores é uma preocupação estética que possibilita soluções interessantes:

- Desconhecida? Não exatamente. Estava pequena, muito pequena, patas peludas! Não, não pode ser! Havia se transformado em uma BARATA!!! Das mais nojentas, cascuda! Sapatos gigantesco circulavam ao seu redor. Tentou fugir, livrar-se do perigo. Tarde demais! CREEK!!! Selma? Onde estará Selma? Na sola de um sapato? Não. A salvo, na cama! Ofegante, percebeu que havia tido um pesadelo. Bem feito! Por que tinha que matar uma barata a chineladas, antes de dormir? Só porque ela estava no guarda-roupa, entre seus sapatos? A vingança da barata! Levantou-se. Precisava pegar seu uniforme. Dentro do guarda-roupa? Isso não! Resolveu ficar um pouco mais na cama. Estava feliz por ser gente, por estar entre lençóis acetinados. -Selma, sua preguiçosa! Já é tarde! Você não vai à escola? -Tarde? Que horas são? Estou acordada desde as seis, sete horas! Mãe, há inseticida em casa?

O uso de metalinguagem, isto é, de textos que discutem o próprio texto ou a mídia na qual é produzido é um recurso constante das manifestações artísticas. Desde Dom Quixote de la Mancha, romance escrito por Miguel de Cervantes que discute, entre outras questões, os efeitos da leitura, até A Rosa Púrpura do Cairo, filme de Wood Allen, no qual o diretor escolhe por tema a relação da heroína Cecília com o cinema, encontramos essa preocupação crítica dos autores que exige dele uma forma especial de desdobramento: um olhar reflexivo sobre a prática simbólica e sua relação com o público. Em algumas contribuições à história de Selma foi possível descobrir tentativas nesse sentido:

- Mas, não adormeceu, e resolveu então buscar outra forma de sair daquela rotina. Foi novamente até a porta, tomou de grandiosa coragem e abriu-a. Desceu as escadas e encontrou algo que não supunha nunca encontrar: à sua frente, um móvel novo e sobre ele um computador, que ela avidamente conectou à internet. E Selma passou horas e horas em frente ao novo presente, descobrindo o mundo da tecnologia. Mas Selma sentia sono, muito sono, e foi ficando enfadada daquele novo brinquedo, então levantou-se e percebeu, aos poucos, que a máquina dominava o indivíduo. E ela não queria ser dominada, e sim, ter amizades novas, ao vivo, e não ficar entrando em salas de bate-papo.

Nosso intuito não é esgotar as questões estéticas das contribuições enviadas, mas apresentar exemplos de uso de recursos poéticos, mostrando como a interatividade pode estimular a expressividade. Certamente, as novas mídias interativas permitirão uma participação mais efetiva do público, o que poderá resultar em produções interessantes que apresentarão crescente qualidade. Não podemos nos esquecer que obras da maior importância como as tragédias de Shakespeare, os contos das Mil e uma noites, as fábulas de La Fontaine, o cordel e as cantigas de ninar surgiram da possibilidade expressiva de uma arte anônima, coletiva e interativa que se desenvolveu nas grandes cidades, para onde convergia um sem-número de pessoas. As contribuições à história de Selma nos mostram que a tecnologia pode vir a estimular a criatividade e que o exercício da expressão ajuda o desenvolvimento da imaginação e da poesia.

8 - BANCO DE DADOS

Com a intenção de detectar tendências à forma como a história de Selma foi sendo conduzida pelos participantes do EDUCOM.TV, procuramos quantificar a frequência de uso de certos elementos narrativos. Para isso criamos um Banco de Dados, em programa Access, ordenando dados de uma amostra de cem contribuições recebidas. Os resultados foram os seguintes:

Esforço participativo - O site faz quatro perguntas ao internauta - Continue a história do ponto que você parou. O que você acha que vai acontecer?; O que a barata tem a ver com Selma?, O que você entendeu por gancho? e O que achou do site? - Procuramos verificar o número de perguntas respondidas por cada visitante. Obtivemos os seguintes dados:

38 - responderam as quatro perguntas

57 - responderam a três perguntas (a pergunta sobre o gancho, por estar em outra área do site, foi menos respondida).

02 - responderam a apenas duas perguntas

03 - responderam a uma única pergunta

Houve, portanto, uma predisposição dos visitantes em responder às questões e satisfazer às expectativas propostas pelo site.

A história de Selma foi escrita e disposta na tela em quatro blocos que equivalem a quatro páginas. Em cada uma delas é possível ao visitante parar a leitura e participar da narrativa. Procuramos se sua contribuição vinha ao fim das quatro partes ou se ele respondia logo ao final da primeira parte. Segundo nossas análises, apenas 3 participantes não chegaram a ler os quatro blocos tendo encerrado sua contribuição antes do final da história. Alguns, entretanto (3 casos) participaram nas quatro partes. No banco de dados, esses três casos foram contabilizados como um só. Existiu, por parte dos internautas, senão um interesse pela história, ao menos uma disciplina para desenvolver a experiência em todas as suas etapas. Nesse sentido, o fato de termos procurado construir uma história curta, parece ter tornado a proposta bem dosada em suas dimensões.

Além de medirmos essa participação dos visitantes, tivemos uma avaliação de nosso experimento através das respostas à pergunta O que achou do site? As respostas abertas puderam ser organizados nas seguintes categorias - navegação, história, ilustração, estrutura e animação (barata) - de acordo com as qualidades ou defeitos apontados.

Ruim Regular Boa Ótima

Navegação 08 X 04 X

História X 02 20 04

Ilustração 02 13 01

AnimaçãoBarata 07 X X X

Estrutura X 01 74 06

Total 17 03 111 11

Pela tabela acima podemos perceber que, de uma maneira geral, os visitantes apreciaram o site, valorizando positivamente, de forma especial, sua estrutura ou proposta. As críticas - baixa valoração - dizem respeito à navegabilidade e ao estranhamento em relação à barata. Destacamos que as manifestações em relação a essa pergunta têm sido cada vez mais entusiastas, o que nos mostra que acertos e ajustes têm vindo ao encontro das expectativas dos visitantes. Esse processo de contínua avaliação e aferição é próprio das formas "abertas" de comunicação em que o público pode opinar e suas

avaliações são integradas à obra em processo. Nesse sentido, as narrativas interativas e os sites de uma maneira geral, ao menos aqueles que abrem espaço para as manifestações do público, ganham das demais mídias não só na frequência da interação como na rapidez com que as críticas podem ser incorporadas ao processo.

Desenvolvimento do conflito - Uma de nossas preocupações foi saber como nossos colaboradores agiram em relação ao conflito básico da heroína - seu desejo de mudar de vida e livrar-se de sua rotina. Nesse sentido, nas 100 contribuições analisadas, obtivemos as seguintes proposições:

72 - fazem com que Selma possa resolver suas dificuldades e livrar-se de sua vida e rotina. Dessas, 64 colocam-na em uma situação diferente da inicial.

28 - fazem com que Selma volte para casa, para a situação de conflito.

Ainda em relação ao conflito de Selma e a seu desejo de modificar sua vida, procuramos identificar, nas participações recebidas, aquelas que, de alguma forma, repreendem Selma por seus desejos e ansiedades. Através da fala do narrador ou de algum personagem, os autores expressam sua oposição à heroína. Procuramos detectar nos adjetivos e no desenrolar da história posições favoráveis e desfavoráveis à proposta do texto gerador. Obtivemos 22 contribuições que repreendem ou reprimem Selma, seja por considerar seus sonhos como irrealistas, seja por pensarem que as pessoas devem conformar-se com sua vida e possibilidades. Dessas 22 participações, 2 fazem da mãe da heroína o personagem que repreende ou reprova, enquanto as demais acabam deixando essa tarefa para o próprio narrador.

Outro elemento que nos permitiu analisar a atitude dos visitantes em relação à história de Selma, foi o uso de adjetivos que tentaram explicar o que a heroína sentia ou aquilo que a esperava no desenrolar de sua história. Encontramos 45 contribuições que qualificam de alguma forma o conflito da personagem - dessas 17 utilizam adjetivos valorizadores (famosa, feliz, superior, corajosa, elegante) e 28 fazem uso de adjetivos desvalorizadores (cansada, hipocondríaca, estranha, perdida, assustada). Ao que parece, há uma preocupação dos autores em deixar mais evidente a caracterização de Selma como vítima ou como alguém que necessita ajuda ou intervenção. Parece que nessa postura, o público projeta elementos essenciais do melodrama, como a concepção das heroínas como mulheres vulneráveis, sofredoras e em perigo.

Introdução da barata na história - Com o intuito de saber de que forma se dá a leitura em multilinguagem, contabilizamos as contribuições nas quais a barata é mencionada, antes mesmo da pergunta - O que a barata tem a ver com Selma? - passando a fazer parte da história. Quatorze das cem analisadas incorporaram o inseto à história.

O que a barata tem a ver com Selma? - Num momento seguinte, analisamos e quantificamos as formas pelas quais a relação entre a barata e a heroína é interpretada. Os resultados são os seguintes:

54 - A barata se parece com Selma por seus sentimentos e conflito interior

10 - A barata é Selma

09 - A barata é um personagem que acompanha Selma

05 - Outros - a barata é um personagem que entra em conflito com Selma

Por essas respostas, podemos perceber como os leitores incorporam facilmente os elementos justapostos à história como parte dela. Nota-se também o uso corrente da metáfora como figura de linguagem facilitando essa incorporação.

Personagens mencionados nas colaborações - A história de Selma se desenrola com poucos personagens, apenas ela, os empregados e a família com a qual, supostamente, ela vive. Alguns participantes afirmaram

que sentiam falta de mais personagens. Nosso objetivo, entretanto, havia sido, justamente, de deixar em aberto essa possibilidade. Das 100 contribuições recebidas e analisadas em profundidade, 47 pessoas desenvolvem a história a partir da interação da heroína com outros personagens, os quais se apresentam da seguinte forma:

- 02 - Pessoas de mesma idade de Selma e sexo diferente
- 06 - Pessoas de mesma idade de Selma e sexo diferente
- 07 - Familiares
- 05 - Dependentes e empregados
- 03 - Kafka
- 01 - Freud
- 01 - Machado de Assis
- 01 - Outro animal
- 01 - Deus
- 20 - Outro personagem indefinido

Cenário - Das cem contribuições da amostra, 61 descrevem cenários nos quais ancoram suas histórias. Os cenários mencionados referem-se a:

- 17 - Casa e quarto
- 15 - Cenário imaginário ficcional
- 14 - Áreas urbanas (ponto de ônibus, esquina)
- 03 - Lugares públicos (bares e restaurantes)
- 02 - Espaços indiferenciados
- 01 - Natureza (jardim com lago)
- 09 - Outros (nesse item incluem-se hospícios, hospitais, etc.)

Nota-se uma contigüidade nos cenários propostos no texto gerador - a casa de Selma e o espaço urbano no qual se encontra quando pula a janela, embora a ficção permita a construção de novos e inusitados cenários que chegam a receber nomes como Portal da Fantasia ou Nova Dimensão. Há menção à passagens de um cenário a outro, de uma dimensão à outra, como em Alice no País das Maravilhas.

Elemento central da narrativa - Podemos perceber que há sempre um elemento central nas contribuições que atua como elemento de ligação entre o texto gerador e sua continuação e que possibilita a ação narrativa. Esse elemento ancora a história em um novo segmento, podendo ser uma carta que é enviada a Selma, um carro no qual se desloca do lugar onde vive ou uma bebida que lhe oferecem num bar. Esses elementos foram

- 10 - cenário - elegem aspectos do espaço descrito como taboas largas, escadas, etc. Deles, 05 se referem a móveis como camas ou cadeiras e 03 a espelhos que, ultrapassados, levam a outras dimensões.
- 05 - fazem referência explícita à indumentária de Selma, capaz de transformar sua identidade. Mencionam vestidos ou sapatos.
- 04 - mencionam documentos, bilhetes e cartas reveladores.
- 04 - fazem a heroína beber diferentes líquidos - café ou cerveja.
- 03 - dizem ser um carro ou ônibus o fator de transformação da história.
- 02 - mencionam meios de comunicação de massa como TV e computador.
- 01 - falam de uma campanha que coloca Selma em ação.
- 01 - refere-se aos frascos de perfume.

Inúmeros aspectos aqui tratados referem-se a elementos universais do conto, como tão bem demonstrou Valdimir Propp em seu livro *As raízes históricas do conto maravilhoso*. Desde o uso de recursos como a introdução de objetos mágicos - cartas ou espelhos - que atuam como auxiliares da narrativa, até a presença de serviços que têm papel importante na história, vemos nas contribuições dos

internautas a manifestação de estruturas ancestrais do imaginário humano. Falando da variedade de objetos mágicos que povoam os contos maravilhosos, Propp menciona roupas, ornamentos, bolsas e bebidas, exatamente aqueles que Selma acaba recebendo e com os quais dá continuidade à sua história. Também afirma a importância do tratamento da morte e do mundo sagrado que, na ficção, aparece como o Éden, o céu ou a morada dos deuses.

Percebemos nessas análises que, independentemente da novidade da mídia e da forma inusitada com que ela apresenta histórias ficcionais, as estruturas narrativas se perpetuam na cultura humana, mobilizando arquétipos que vêm configurando o imaginário humano há milhares de anos.