

# A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS NO SÉCULO XXI: UM ENCONTRO MEDIADO PELO SUPORTE DIGITAL <sup>1</sup>

por

Cléo Busatto

*escritora, arte-educadora e contadora de histórias  
mestre em Teoria Literária/UFSC  
pesquisadora em Pensamento Transdisciplinar  
pelo Cetrans/Escola Futuro/USP*

Quando se conta histórias pelos meios tradicionais de comunicação, como em uma narração oral, um livro, cinema, televisão ou rádio, sabe-se o que esperar dessas linguagens. Elas são conhecidas e previsíveis. Por mais que a leitura que se faça delas seja múltipla e determinada pelo contexto pessoal e coletivo, pelo qual se dá a experiência, elas serão sempre as mesmas histórias, pois o suporte que as abriga determina esta qualidade imutável. Fisicamente não se constrói um novo livro na medida em que se lê. Nem se altera, aleatoriamente, a seqüência de uma história numa narração oral. Porém, quando se pensa no meio digital, que por natureza é interativo e imersivo, assiste-se a uma reviravolta na recepção de uma história, pois se está interagindo com algo que tem como característica da sua arquitetura a mutabilidade e a transitoriedade. O que existe num momento pode não existir mais em poucos minutos. Ou melhor, na interação com o leitor cibernético, pode-se transformar uma produção digital em outra distinta.

Cenários distintos de uma mesma cena. Contextos distintos de um mesmo texto. Movimentos de um instante perdido no tempo ao tempo presente.

## **3.2.1 - Primeiro movimento: Ao pé do fogo**

---

<sup>1</sup> Este texto é parte integrante do livro *A arte de contar histórias no século XXI – tradição e ciberespaço*. Petrópolis: Vozes, 2006.

Noite. Fogueira. Ao redor de uma fogueira, pessoas espreitam com olhos curiosos e medrosos uma figura recém-chegada, nada familiar, porém com uma aura de autoridade, que se movimenta de um lado para outro, enquanto gesticula, movendo freneticamente as mãos pelo espaço, desenhando imagens no ar, imitando coisas, pessoas e animais, no sobe e desce de uma dança vertiginosa, que mais parece contracenar com as labaredas que insistem em acompanhar seu movimento.

O som que sai da sua boca, ora grave, ora agudo, lança onomatopéias na escuridão da noite, arrancando suspiros e “ais” amedrontados dos espectadores. No meio de tantos ruídos, uma história se constrói, como uma grande teia que está sendo tecida, enquanto no íntimo de cada ouvinte pululam sentidos inimagináveis, até mesmo para este narrador astuto e convincente, que faz do momento presente um tempo compartilhado, repartindo generosamente seus estados de alma, recriando surpresas e sustos, como num momento primeiro, quando ele próprio viveu aquela situação que agora narra.

O corpo do narrador lança matéria significativa que se impregna no corpo do ouvinte, onde é transformada em significados, matéria vivida, experiência sentida que ninguém mais vai arrancar. As impressões que então se refletem no espírito de cada participante dessa roda mágica e mítica vão lhe acompanhar pelo resto dos seus dias, e o narrador terá lançado o verbo, e nada mais será como antes. E o momento passou.

### **3.2.2 - Segundo movimento: Às margens do rio**

Dia. Rio de pedras e águas claras. Um grupo de lavadeiras executa seu trabalho, enquanto distrai-se do peso da roupa molhada entoando *à capela*, uma canção ancestral retida na memória coletiva. No intervalo, ouve-se a voz que narra, onipresente, essencial à manutenção dos laços sociais, útil ao imaginário, necessária ao momento presente, por diluir o cansaço e repor o ânimo para o trabalho. É a “palavra-força”<sup>2</sup> que salta da boca da velha lavadeira e acorda o que estava adormecido, reativando a crença, a fé de cada

---

<sup>2</sup> ZUMTHOR, Paul. *A letra e a voz: a “literatura” medieval*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001. p. 75.

mão calejada pela soda cáustica e restituindo a esperança de dias felizes. A voz, que aviva as consciências que se deixam levar a rios nunca antes visitados, se cala por uns instantes, como se para permitir que cada ouvido aguçado por ela pudesse construir um novo universo a partir deste então narrado. Com um perfeito domínio dos gestos, do cenário, a voz retoma a narração e traz de volta ao rio de pedras e águas claras cada uma daquelas mulheres que ousou dali se ausentar, e o riso toma conta do espaço, rompendo o tempo presente e instituindo um tempo simbólico. E o momento passou.

### **3.2.3 - Terceiro movimento: Ao redor da cama**

Noite. Quarto de dormir. Numa pequena cama repousa uma criança de olhos sonolentos, enquanto uma voz macia ressoa no quarto, convidando a ouvir a história que em seguida irá repercutir nas profundezas da alma daquele pequeno ser. É a dupla, ressonância-repercussão,<sup>3</sup> agindo no espaço íntimo, seja do narrador, seja do ouvinte. O narrador afetando e sendo afetado pela palavra que ele lança em forma de imagem, e no ar, materializando-se por meio dos contornos da voz, uma cantiga que embala os últimos sinais de vigília anunciando a chegada de Hipnos e Morfeu ou quem sabe da Mão-de-Cabelo.<sup>4</sup> Enquanto eles não chegam, um corpo sereno e manso acorda fadas e bruxas e as convoca a habitar o imaginário do ouvinte, que já não faz esforço para manter os olhos abertos, apenas recebe, receptivo, a presença dos personagens fantásticos, enquanto se lança nos braços do deus do Sono. Mais uma vez anunciou-se a voz poética do contador de histórias e a fantasia se perpetuou, como em História Sem Fim. E o momento passou.

### **3.2.4 - Quarto movimento: Um sopro no ciberespaço**

Noite. Mesa com computador. Um ser de olhos estatelados fixa a tela de um computador, enquanto clica, arrasta, minimiza, maximiza, conecta, desconecta, arrasta,

---

<sup>3</sup> BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

<sup>4</sup> Deusa do Sono tupiniquim. Mão-de-Cabelo é um personagem do lendário nacional presente na mitologia das regiões Sudeste e Centro-oeste. Surge como uma mulher magra e alta, e das suas mãos saem fachos de cabelos sedosos. Ao passar a mão sobre os olhos das crianças, elas pegam no sono.

salva, recorta, copia, outro clique, dois cliques, mouse, cursor. Pára subitamente. A tela se completa com uma imagem de um narrador virtual. Numa complexa operação de 0-1, as matrizes verbal, sonora e plástica se mesclam num processo híbrido, gerando linguagem e comunicação, numa combinação de múltiplas possibilidades, e o internauta vê surgir diante de si uma história gerada pelo meio digital. Imagens que se animam criando um cenário que a qualquer momento pode ser transformado num outro, e num outro mais, ou qualquer outro que salta aos olhos por meio da interatividade que o suporte propõe. Logo, não é mais um narrador humano, mas um ser virtual que se articula pela interferência direta do navegador.

Na memória daquele sujeito surgem vestígios de um passado distante, vozes ancestrais que um dia lhe contaram aquela mesma história. Talvez o tataravô do tataravô a tenha ouvido, e, nesse momento, resíduos genéticos se agitam no íntimo do seu ser, afirmando que aquela cena já foi sua. Em seguida, outra lembrança insiste em se tornar real. Alguém ... pai, mãe, avô, avó, quem? Quem ouviu essa história primeira, deitado na cama após o chá de capim-limão? Não importa, sem dúvida. Agora ela é sua e salta na tela do seu computador. Mas antes ela também já era sua, como um eco de um tempo passado guardado em algum lugar do seu ser.

Subitamente o sujeito, o ouvinte, o navegador decide guardar na memória, não mais na sua, mas na memória física do computador uma história que sempre esteve presente na sua própria memória, como um conteúdo mítico, arquetípico, de uma “imagem que atingiu as profundezas antes de emocionar a superfície.”<sup>5</sup> E o momento passou.

---

<sup>5</sup> BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 2000. p. 7.