

MEMÓRIA NA TECNOCULTURA

Rogério de Souza Sérgio FERREIRA¹

RESUMO

O presente ensaio situa a escrita memorialística no âmbito da tecnocultura. Neste cenário, presenciamos a confluência do discurso científico com o discurso humanista, sendo o hipertexto o elemento comum a ambos. A análise de algumas lexias da ficção eletrônica *Patchwork Girl*, da norte-americana Shelley Jackson, ilustra este novo tratamento dedicado à memória.

PALAVRAS-CHAVE: Memória. Tecnocultura. Hipertexto. Discurso.

Hoje, mais do que nunca, valorizamos estudos que privilegiem aspectos transdisciplinares entre as inúmeras áreas do conhecimento humano. Já em 1959, o intelectual norte-americano C.P. Snow criticava duramente os humanistas por não dominarem noções básicas da ciência, e os cientistas por ignorarem as implicações sociais, éticas e psicológicas das “conquistas” científicas. O mundo não poderia ficar dividido entre duas culturas, pois isso representaria um empobrecimento da visão dos pesquisadores, tornando-os incompetentes em um dos dois campos. Inspirando-se em Snow, o também norte-americano John Brockman anuncia o aparecimento de uma terceira cultura, composta por teóricos da complexidade e técnicos da multimídia que se prontificariam a divulgar seus pensamentos em debates sobre temas dos mais variados.

É interessante observar que na defesa de seus argumentos para uma terceira cultura, Brockman realça o papel da mente humana nesse novo contexto, citando o culturalista Herbert Marshall McLuhan – o guru das ciências da comunicação – e o compositor e poeta John Cage:

McLuhan havia observado que, inventando a tecnologia elétrica, externalizáramos nosso sistema nervoso central; ou seja, nossa mente. Cage foi ainda mais além, dizendo que agora tínhamos que supor que “existe apenas uma mente, a que todos nós compartilhamos”. Cage observava que tínhamos que ir muito além das mentalidades privadas e pessoais e entender como as coisas tinham mudado radicalmente. Nossa mente havia se socializado. “Não podemos mudar nossa mente sem mudar o mundo”, disse ele. A mente, como uma extensão criada pelo mundo, tornara-se nosso meio, que ele caracterizava como o “consciente coletivo”, no qual poderíamos penetrar criando uma “rede global de utilidades” (BROCKMAN, 1997, p. XIX).

Assim, a tecnocultura, essa maravilhosa amalgamação entre o mundo da técnica e o mundo da cultura, permitiu o flerte da literatura com a informática, bem como a aproximação de discursos que até então ficavam restritos e atrelados aos seus campos de atuação – como os provenientes da biologia, química e física. Um bom exemplo de discurso tecnocultural revela-se na noção de rizoma, empregado por Gilles Deleuze e Félix Guattari em *Mil Platôs*. Como se sabe, esses culturalistas apropriaram-se de um termo oriundo da botânica que servisse como metáfora para investigações de cunho psicanalítico ou mesmo de produções textuais: “escrever, fazer rizoma, aumentar seu território por desterritorialização, estender a linha de fuga até o ponto em que ela cubra todo o plano de consistência em uma máquina abstrata” (DELEUZE e GUATTARI, 2000, p. 20). O conceito

¹ Professor da Universidade Federal de Juiz de Fora - MG.

rizomático introduzido por Deleuze e Guattari literalmente espalhou-se, sendo empregado, entre outros usos, em estudos pós-coloniais e sobre textualidade eletrônica².

Sob essa nova perspectiva, pode-se estender o conceito de memória, de modo que o aspecto poético e, portanto, subjetivo das letras dialogue com o discurso científico, uma confluência exequível no hipertexto. Por se apoiar em aparato técnico – a composição maquínica do computador –, a textualidade eletrônica traz em seu bojo características advindas de investigações não humanistas.

Novas abordagens ao estudo da memória

Em 1895, o filósofo francês Henri Bergson escreve *Matéria e Memória*, obra que se tornou ponto de referência para os estudiosos do assunto. Nesse livro, Bergson anuncia a existência de dois tipos de memória:

Uma, fixada no organismo, não é senão o conjunto dos mecanismos inteligentemente montados que asseguram uma réplica conveniente às diversas interpelações possíveis. Ela faz com que nos adaptemos à situação presente, e que as ações sofridas por nós se prolonguem por si mesmas em reações ora efetuadas, ora simplesmente nascentes, mas sempre mais ou menos apropriadas. Antes hábito do que memória, ela desempenha nossa experiência passada, mas não evoca sua imagem. A outra é a memória verdadeira Coextensiva à consciência, ela retém e alinha uns após outros todos os nossos estados à medida que eles se produzem, dando a cada fato seu lugar e conseqüentemente marcando-lhe a data, movendo-se efetivamente no passado definitivo, e não, como a primeira, num presente que recomeça a todo instante (BERGSON, 1999, p. 176-177).

Embora imbuído do espírito de oferecer tratamento filosófico e não científico à questão, percebe-se que Bergson deseja possuir maior conhecimento técnico do assunto, pois a todo momento recorre a cientistas importantes de sua geração que desenvolveram pesquisas em áreas correlatas. Quando intenta ser objetivo, o filósofo francês esbarra nessas limitações, como, por exemplo, ao afirmar que “a memória (...) tem seus graus sucessivos e distintos de tensão ou de vitalidade, difíceis de definir, certamente.....” (1999, p. 199, o grifo é nosso). Hoje, modernas técnicas de mapeamento cerebral facilitam de forma considerável pesquisas sobre o cérebro humano e o que, porventura, lá se aloje. Até pouco tempo atrás, estudos da base neural da mente dependiam de exames em pacientes já falecidos, por meio de autópsias. Agora, tornaram-se possíveis análises de doenças neurológicas por intermédio de reconstruções tridimensionais do cérebro do paciente vivo que, exibidas na tela do computador, permitem uma dissecação do distúrbio causador da moléstia de forma precisa e rápida.

Ivan Izquierdo, argentino especialista na área de fisiologia da memória, é um dos interessados em decifrar os mistérios do cérebro³, contando, para isso, com recursos técnicos de ponta. Ele diz que há dois grandes grupos de memória: o da memória de procedimentos e o da memória declarativa. O primeiro tipo relaciona-se aos atos motores e suas concatenações, como por exemplo, saber digitar, saber nadar, etc. Em princípio, essa memória possui uma localização

² Bill Ashcroft, Gareth Griffiths e Helen Tiffin, em *Key Concepts in Post-Colonial Studies* lançam mão do vocábulo para explicar a ideologia imperialista. Já George P. Landow, em *Hypertext 2.0 – the convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, utiliza o mesmo para explicar a mecânica do hipertexto.

³ Tais informações foram retiradas de uma entrevista de Ivan Izquierdo à RAN (Revista Argentina de Neurociências) e reproduzida no folheto eletrônico “Cérebro & Mente”. O relato completo da fala do pesquisador argentino pode ser visto no endereço <http://www.epub.org.br/cm/n04/opiniaio/izquierdo.htm>

cortical, mas depois relaciona-se também nas áreas dos gânglios basais e o cerebelo. Izquierdo afirma que conhecemos sua arquitetura, mas não quem “a habita”, ou seja, desconhecemos com precisão seu funcionamento.

O outro tipo, prossegue o cientista argentino, é a memória de fatos, de eventos com suas respectivas ordenações no tempo. Ela é ainda a memória de conceitos, de idéias, entre outros. Esta seria aquela sobre a qual possuímos mais conhecimentos sob a perspectiva bioquímica e neuroanatômica. Ao contrário dos contemporâneos de Bergson, que não conheciam o local exato da memória declarativa, Izquierdo nos informa que ela se forma:

em primeiro lugar, em uma região do lobo temporal, o hipocampo, que tem muitas fibras de conexão com o córtex entorrinal, que está localizada logo abaixo dele. Conhecemos até certo ponto a natureza dessa conexão, ou seja, a informação que irá converter-se eventualmente em memórias no hipocampo, entra pelo córtex entorrinal que recebe fibras de todas as vias sensoriais, de praticamente todo o córtex”⁴.

Izquierdo afirma também que as funções da memória alteram-se de acordo com o estímulo recebido pela amígdala. Quando a amígdala é hiperestimulada ou encontra-se inibida, ela pode cancelar as memórias, impedindo que se formem. O neurobiologista português radicado nos Estados Unidos, Antônio R. Damásio, confirma as declarações de Izquierdo. Damásio aponta uma ligação entre a amígdala e a emoção. Experiências científicas, nas quais houve uma ressecção cirúrgica da parte do lóbulo temporal que engloba a amígdala, faziam com que surgisse uma indiferença afetiva.

Damásio classifica as imagens processadas pelo corpo em duas categorias: perceptivas e evocadas. A primeira é produzida pelas diversas modalidades sensoriais. A segunda ocorre à medida que evocamos uma recordação de fatos do passado. As imagens evocadas podem se referir a eventos que ocorreram ou não. Quando planejamos arrumar nossa biblioteca, Damásio exemplifica, formamos imagens dessa possível ação. Caso algum imprevisto ocorra, impossibilitando-nos de levar a cabo a tarefa proposta, as imagens formadas e, mais tarde, evocadas caracterizariam-se por possuir a mesma natureza daquelas oriundas de ações efetivamente terminadas. Elas constituiriam “a memória de um futuro possível e não do passado que já foi” (DAMÁSIO, 1966, p. 124).

O neurobiologista propõe ainda uma explicação para o armazenamento e formação de imagens por evocação.

Nosso cérebro não teria capacidade suficiente para armazenar todas as imagens que são geradas ao longo da vida. A prova disso encontra-se na maneira pela qual recordamos outros seres, objetos ou cenas. No referido processo, o que de fato fazemos é uma interpretação ou reconstrução do original. À medida que o tempo passa, e com ele nossa percepção de mundo, as versões das imagens sofrem modificações. Deprendemos então que a memória faz-se eminentemente reconstrutiva.

A tentativa de compreensão dos alicerces biológicos da mente não se limita a pesquisas nas áreas da neuroanatomia ou neurofisiologia. Os adeptos da teoria computacional da mente procuram fazer um paralelo entre o funcionamento do cérebro humano e a mecânica do computador. O norte-americano Steven Pinker, autor de *Como a Mente Funciona*, nos explica os princípios gerais dessa abordagem:

Ela [a teoria computacional da mente] afirma que crenças e desejos são *informações*, encarnadas como configurações de símbolos. Os símbolos são os estados físicos de bits de matéria, como os chips de um computador ou os neurônios do cérebro. Eles simbolizam coisas do mundo porque são desencadeados por essas coisas via órgãos dos sentidos e devido ao que fazem depois de ser desencadeados (PINKER, 1998, p. 35).

⁴ Trecho retirado do endereço eletrônico mencionado na nota anterior.

Pinker conclui que no final do processo descrito acima “os bits de matéria componentes de um símbolo topam com bits de matéria conectados aos músculos, e o comportamento acontece” (idem, p. 36). Tal linha de raciocínio sugere que a teoria computacional da mente consegue explicar o funcionamento do que existe no cérebro humano com base no universo físico, ou, de acordo com Pinker, “ela permite que o significado seja causa e seja causado” (PINKER, idem, p. 36).

Seguindo a hipótese de que o cérebro humano não daria conta de guardar tudo que presencia, bem como da tendência dos humanos de se valerem de meios auxiliares como próteses e órteses para aumentar ou melhorar o desempenho de órgãos naturais, alguns especialistas da memória alardeiam que a solução para tal problema viria de implantes neurais.

O aclamado inventor Ray Kurzweill, condecorado pelo ex-presidente Bill Clinton, em cerimônia na Casa Branca, no ano de 1999, compara, citando números, a capacidade de armazenamento de memória do cérebro humano e do computador. A memória humana estrutura-se em torno de 100 trilhões de ligações por sinapses, o que traduzido em linguagem de máquina significaria “um milhão de bilhões de bits”. Tendo em mãos números que comprovam a rápida evolução na velocidade e capacidade de armazenamento dos computadores – eles dobram a cada dezoito meses -, Kurzweill prevê que por volta do ano 2023 a memória eletrônica terá ultrapassado a humana (1999, 103).

As conseqüências do que decorre daí estão sendo retratadas em várias expressões artísticas. No filme *Blade Runner*, de Ridley Scott, o ciborgue Rachel possui memória artificial e não se dá conta disto. No romance cyberpunk, *Neuromancer*, de William Gibson, Wintermute é uma máquina programada para pensar, ou para usar termo mais em voga, é uma inteligência artificial.

Na ficção eletrônica, o tema da memória ganha contornos ainda mais ousados e instigantes, posto que o assunto pode ser abordado tanto sob a perspectiva poética quanto pelo seu aspecto mais técnico. Poético, por ser o hipertexto constituído em sua essência pela linguagem, ainda que a mesma seja mediada por dispositivos mecânicos presentes no computador. Técnico, por já vivermos em mundo onde a tecnologia parece ditar nosso hábitos e costumes, fato facilmente comprovado ao observarmos, por exemplo, o surgimento de novos espaços de convivência – como o ciberespaço – e novas formas de subjetividade, como ciborgues e seres artificiais.

Assim, nosso próximo objetivo passa a ser a leitura de *Patchwork Girl*, ficção eletrônica da escritora norte-americana Shelley Jackson, cujo conteúdo nos permite o estudo da memória sob a perspectiva poética, sem contudo deixar de lado os desdobramentos resultantes da imbricação entre literatura e tecnologia.

Memória e Hipertextualidade Eletrônica em *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson

Ao final da Segunda Guerra Mundial, o norte-americano Vannevar Bush publica o ensaio “As We May Think” ou, em tradução livre para a língua portuguesa, “Como Podemos Pensar”, no qual demonstra sua preocupação com o armazenamento inadequado das informações produzidas pelo homem em suas pesquisas e investigações. Para Bush, as ferramentas responsáveis pela criação de conhecimento encontravam-se em estágio de desenvolvimento superior ao das que processavam esse mesmo conhecimento. Uma imensa gama de informações, produzida por toda parte, estaria sendo perdida ou subaproveitada, devido à incapacidade técnica do homem de recuperá-la e ordená-la.

Bush idealiza uma máquina, por ele aleatoriamente batizada de Memex, que trabalharia por associação e não pela técnica de indexação de informações na forma alfabética e numérica, sistema utilizado por seus contemporâneos. É interessante observarmos que a justificativa apresentada pelo norte-americano para defender esse novo sistema inspira-se no funcionamento da mente humana, que, segundo ele:

Ela opera por associação. Após se apropriar de um item, ela mudasse rapidamente para o próximo que é sugerido pela associação de pensamentos, de acordo com uma rede intrincada de trilhas conduzidas

pelas células do cérebro. Ela possui outras características, é claro; trilhas que não são freqüentemente seguidas tendem a desaparecer, itens não são permanentes em sua totalidade, a memória é transitória (BUSH, 1945, section 6).⁵

Um pouco mais à frente em seu escrito, Bush concebe tal aparelho como uma extensão da memória humana, ao declarar que:

Memex é um dispositivo no qual o indivíduo armazena todos seus livros, registros e comunicações; ele é mecanizado de forma que pode ser consultado com velocidade e flexibilidade consideráveis. Ele é um suplemento íntimo e ampliado para sua memória (BUSH, 1945, section 6).⁶

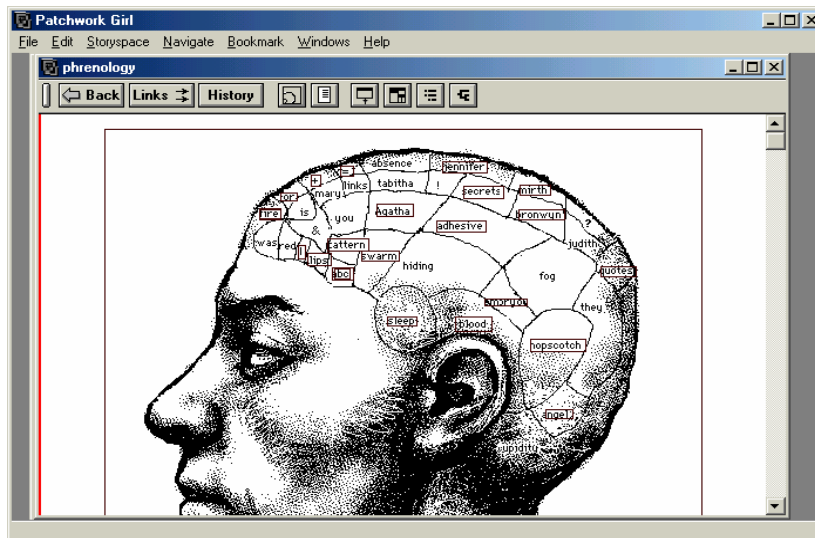
Portanto, o nascimento da hipertextualidade eletrônica, que ganharia contorno definitivo em meados da década de 80 com a popularização do computador pessoal e do advento da Internet, deve-se, em grande parte, a uma analogia com a operacionalização da mente humana. Vocábulo como “rede”, “trilhas” e “links”, empregados ao longo do ensaio citado acima, nada mais são do que propriedades de nosso cérebro em trabalhar por associações ou conexões. Steven Johnson, um dos mais notáveis pensadores do ciberespaço, explora bem a questão ao situar o aparelho de Bush no universo subjetivo do poeta, criando desse modo uma ponte entre tecnologia e arte:

O Memex não veria o mundo como um bibliotecário, como uma série interminável de itens a ser arquivados na prateleira apropriada. Veria-o como um poeta: um mundo que fervilha de associações, mesclas, continuidades. E as trilhas conectariam esse universo radioso (JOHNSON, 2001, p. 89)

E é justamente nesse mundo de “ligações” que *Patchwork Girl* encontra-se estruturado. Esse texto surgiu como um romance eletrônico, produzido pela ilustradora de livros infantis Shelley Jackson em 1995. Graças aos elaborados recursos gráficos, a história de Jackson é constituída por 323 lexias (blocos de textos que podem ser visualizados na tela do computador), em dimensões que se diversificam desde uma ou duas sentenças, até construções contendo 300 ou mais palavras. As lexias comunicam-se entre si através de 462 links, o que significa uma multiplicidade de caminhos pelos quais o texto pode enveredar. A partir da instalação do CD-ROM, passamos a visualizar a imagem de um cérebro feminino delimitado em várias regiões (figura 1 - representação pictórica da mente de Patchwork Girl):

⁵ “operates by association. With one item in its grasp, snaps instantly to the next that it suggests by the association of thoughts, in accordance with some intricate web of trails carried by the cells of the brain. It has other characteristics, of course; trails that are not frequently followed are prone to fade, items are not fully permanent, memory is transitory”. As traduções do inglês para o português são da lavra do autor deste ensaio.

⁶ “A memex is a device in which an 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”.



Estamos diante de um convite incitante: penetrar na memória de patchwork girl para dissecá-la e decifrá-la. Após escolhermos um ponto qualquer em seu cérebro, nos deparamos com o seguinte texto, aqui transcrito *ipsis-verbis* por poder glosar inúmeros pressupostos teóricos já enunciados:

Ao reunir estas palavras remendadas em um espaço eletrônico, sinto-me meio cega, como se o texto inteiro estivesse ao alcance, mas, devido a uma condição miótica, estou familiarizada apenas por meio dos sonhos, posso ver somente aquela parte imediatamente diante de mim e não faço idéia de como ela se relaciona com as demais. Quando abro um livro, sei onde estou, o que é tranquilizador. Minha leitura é espacial e mesmo volumétrica. Eu digo a mim mesma que estou a 1/3 de um sólido retangular e a 1/4 do caminho embaixo da página, estou aqui na página, aqui nesta linha, aqui, aqui, aqui. Mas, onde estou agora? Estou em um aqui, em um tempo presente que não tem história ou expectativas do futuro. Ou melhor, a história é apenas um jogo de amarelinha aleatória por intermédio de outros momentos atuais. Como eu passei de um para o outro é incerto. Embora pudesse listar meus momentos passados, eles continuariam discretos (...), portanto sem forma, sem fim, história. Ou com as tantas histórias que me interesse a colocar juntas. ("This Writing")⁷

⁷ *Assembling these patched words in an electronic space, I feel half-blind, as if the entire text is within reach, but because of some myotic condition I am only familiar with from dreams, I can see only that part most immediately before me, and I have no sense of how that part relates to the rest. When I open a book I know where I am, which is restful. My reading is spacial 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. Or rather, history is only a haphazard hopsotch through other present moments. How I got from one to the other is unclear. Though I could list my past moments, they would remain discrete (...), hence without shape, without end, without story. Or with as many stories as I care to put together.* ("This Writing" Neste ponto, cabe ressaltar que, em ficções eletrônicas, identificamos as lexias por nomes e não números, como ocorrem em livros impressos.

O aspecto metaficcional da citação evidencia-se no uso de um narrador autoconsciente que se dirige ao leitor, e que tece comentários sobre a obra com que se depara diante da tela do computador. Não pode ser ignorado o fato de que um dos principais objetivos do narrador metaficcional autoconsciente está em problematizar questões estéticas e filosóficas que o ato de compor uma ficção apresenta, expondo-se com tal procedimento aos artifícios caprichosos do ilusionismo realista convencional. Nesta encenação, o texto metaficcional recorre-se do expediente da paródia para, ao contrário da opção de uma imitação fiel do modelo, revelar, através da aparente semelhança, a diferença latente. No texto de 1818, Mary Shelley pinta um universo masculino: o monstro e seu criador são os principais narradores da história e é em torno deles que orbitam os acontecimentos mais conspícuos. No romance eletrônico de Shelley Jackson é o sexo feminino, refletido pela figura de Patchwork Girl – a mulher monstro – e a própria autora como personagem, que ditam e ordenam os rumos da história.

As reflexões de Wolfgang Iser, no ensaio *Os Atos de Fingir ou O Que É Fictício no Texto Ficcional*, podem nos socorrer validamente nesta exposição concernente ao aspecto fictício da obra literária. Nesse escrito, ele ressalta que a ficção funcionaria como sendo um domínio de ação no qual um processo lúdico de fingimento é ativado, decorrendo daí um livre acesso da escrita ao imaginário. A reiteração do real operaria como uma modalidade de jogo que abre espaço para a teatralização de realidade que, desde o início, faz-se imaginária e, deste modo, insere-se na estrutura do fingimento. A escrita que se alicerça nesse jogo de dobrar se destacaria pela ambigüidade, já que sua sustentação estaria nos dois eixos: o real e o irreal. Os textos ficcionais, aponta Iser, encerram “muitos fragmentos identificáveis da realidade, que, através da seleção, são retirados tanto do contexto sócio-cultural, quanto da literatura prévia ao texto” (1983, 400).

A tecnologia da memória, exposta ao longo deste ensaio, representa uma das realidades identificadas por qualquer leitor contemporâneo, comprovando as teorias de Iser. Ao promover seu retorno, quase 200 anos após o plano original de Mary Shelly, Patchwork Girl necessita reativar sua memória e a do leitor. Merece também ser lembrado que em *Frankenstein*, Victor estuda ardorosamente anos a fio na busca da revelação do segredo da vida. Convicto de que lograra encontrar a ansiada e quimérica fórmula, julgava que lhe faltava apenas a “matéria prima” e passa a coletar sofregamente ossos de necrotérios com o intuito de articular um ser de estatura gigantesca. Episódio semelhante é narrado no romance de Jackson, com a única diferença sendo o leitor representando o papel de Victor e a quem também é impingida a macabra tarefa de “dar vida” ao monstro: “Estou enterrada aqui. Você pode me ressuscitar, mas apenas pedaço a pedaço. Caso queira me ver por inteiro, você mesmo terá que me costurar” (*graveyard*)⁸.

Logo, como leitores, somos nós a quem caberá o medonho dever de sua ressuscitação pedaço a pedaço. A função expiatória, em suma, é uma metáfora para a prática do hipertexto em si, pois ficamos colocados diante de várias mini-narrativas e de um esboço de personagem involuntário. No papel de leitor-Frankenstein, suturamos ou emendamos as peças que nos parecem soltas⁹. Ligar é a essência do hipertexto e, nesta altura, sendo o feito consumado, coadjuva a protagonista a rememorar seu passado visando poder dar sentido ao tempo presente.

Entretanto, o caráter transitório de sua constituição predominará no “desfecho” da história, quando Patchwork Girl aos 173 anos de idade, assiste seu corpo desfazer-se e retornar ao estágio inicial. Assim como a hipertextualidade, que é caracterizada pela índole efêmera de suas manifestações, privada de limites ou partes definidas, sem que nenhuma delas sobrepuje as demais, nosso corpo está fadado a desagregar-se no futuro. É como se o “eu” sujeito fosse literalmente desintegrado – o que pode ser interpretado como uma outra metáfora – trazendo com ele a memória. Este tipo de escrita nos avisa que a reconstrução, tanto do corpo quanto da mente, far-se-á exequível para futuros leitores com um clicar aqui ou ali, no teclado do computador. Situação idêntica seria lograda com seres humanos em futuro não muito remoto, em uma época na qual, quem sabe, os

⁸ *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.*

⁹ Patchwork, em português, significa “trabalho feito de retalhos”.

corpos passariam a contar em sua existência com a condição de poderem ser refeitos e as memórias, implantadas.

Considerações Finais

Há um consenso geral de que as identidades modernas passam por processo de fragmentação, minando a crença na existência de sujeito unificado e estável. O sujeito tende a incorporar identidades diferentes à medida que as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade são reavaliadas sob as mais diferentes aproximações. Certamente, o interesse cada vez maior por conceitos oriundos da cultura científica pelos humanistas veio contribuir de forma significativa para aprofundar discussões acerca dos processos que constroem ou descentralizam nossas noções sobre a identidade do indivíduo moderno.

Nesta constante busca pelo entendimento da natureza humana, a escrita memorialista investe-se de significado especial: ela tanto pode nos oferecer uma visão subjetiva do tema, realçando o lado poético do pensamento e das lembranças, como pode nos proporcionar uma abordagem mais técnica, mas nem por isso menos “literária”, apropriando-se de descobertas científicas e com isto fornecendo subsídios para a compreensão do assunto.

Por este viés, a escrita hipertextual torna-se apropriada como veículo para a reflexão sobre os mistérios da memória e sua atuação e importância na vida do Homem. Ao propagar a linguagem seguindo o modelo conectivo, que, conforme aludido ao longo do presente ensaio é típico do funcionamento da mente humana, e apoiado por recursos técnicos – computador e componentes -, o hipertexto legitimiza uma abordagem interdisciplinar sobre estudos da memória na chamada era da tecnocultura.

REFERÊNCIAS

- BERGSON, Henri. *Matéria e Memória*. Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BROCKMAN, John. *Digerati: encontros com a elite digital*. Trad. Ana Beatriz Rodrigues/Priscilla Martins Celeste. Rio de Janeiro: Campus, 1997.
- BUSH, Vannevar. *As We May Think*. In: *The Atlantic Monthly Digital Edition*. Disponível [online] <http://www.theatlantic.com/unbound/flashbks/computer/bushf.htm>, September 15, 2001.
- DAMÁSIO, Antonio R. *O Erro de Descartes: emoção, razão e o cérebro humano*. Trad. Dora Vicente e Georgina Segurado. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- DELEUSE, Gilles & GUATTARI, Félix. *Mil Platôs*. Vol. 1. Trad. Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. São Paulo: Editora 34, 2000.
- HUTCHEON, Linda. *Poética do Pós-Modernismo: História, Teoria, Ficção*. Trad. Ricardo Cruz. Rio de Janeiro: Imago, 1991.
- ISER, Wolfgang. Os atos de fingir ou o que é o fictício no texto ficcional. In: LIMA, Luiz Costa. *Teoria da literatura em suas fontes*. 2 ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1983. v. 2
- JACKSON, Shelley. *Patchwork Girl*. Cambridge, Mass: Eastgate Systems, 1995
- JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.
- KURZWEIL, Ray. *When Computers Exceed Human Intelligence*. The age of Spiritual Machines. Harmondsworth, Middlesex: Penguin Books, 1999.
- PINKER, Steven. *Como a Mente Funciona*. Trad. Laura Teixeira Motta. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- SHELLEY. Mary. *Frankenstein*. Harmondsworth, Middlesex: Penguin Books, 1994.
- SNOW, C.P. *As Duas Culturas e Uma Segunda Leitura*. Trad. Geraldo Gerson de Souza/Renato de Azevedo Resende Neto. São Paulo: Edusp, 1995.