

American McGee e odes-a-fiar de Alice: livrando-se histórias

Guilherme A. S. Póvoa*
Verônica Lucy Coutinho Lage*

RESUMO:

Este artigo pretende teorizar sobre a mudança das ferramentas, bem como dos meios de circulação pelos quais o artefato literário pode transitar e se transmutar. Para tanto, será analisada a revisitação de histórias feitas pelo *game designer* American McGee, tendo como prisma sua lida intertextual e intermedial com a personagem Alice, de Lewis Carroll, bem como com outras personagens fictícias ou não em seus *games*.

Palavras-chave: American McGee. Territórios. Intertextualidade. Hipertextualidade. Intermedialidade.

O jogo de máscaras pelo qual passa o trabalho de um intelectual é perpassado por instâncias de ordens diversas, tais como a econômica, a tecnológica e a simbólica, sendo esta última nosso foco de análise principal por se constituir, ao nosso ver, a que engloba as demais em sua capacidade de organização e reorganização das esferas sociais. Sendo assim, torna-se importante enfatizar o exercício de poder na linguagem feito por um ficcionista, que, nela, cria a vida e carrega consigo o que sabe melhor fazer: imaginar e transitar por novos lugares. Essa prática, como poderemos perceber, passa pelo crivo da preservação da memória ao mesmo tempo em que reformula esses traços impossíveis de serem lembrados com exatidão. Nessa busca por uma voz que não se deixa constringer por amarras do discurso, é mister ressaltar que o trânsito se torna um fator preponderante para a revisão da história oficial via literatura, pois é nesse movimento da linguagem que se desestabilizam hierarquias e discursos cristalizados. É chegada, então, a hora de pensar em outras ferramentas para se falar das novas configurações do mapeamento global e (d)as produções culturais, tais como a literatura e suas possíveis moradas.

Introduzimos, assim, neste artigo, a prática de contar histórias sob um determinado enfoque: o da percepção de que a literatura pode se ver descoberta não somente em livros, mas também em outros suportes, territórios múltiplos. Apresentamos, assim, o trabalho de American McGee, que, ao reinventar clássicos da literatura europeia em seus *games*¹, colocamos o desafio de pensar também em sujeitos fora das “caixas”². Pelo fato de o *designer* ter saído de sua terra-natal, os Estados Unidos, e se mudado para Hong Kong, McGee lança um olhar diferente – o do migrante – sobre a linguagem e suas manifestações na cultura. Seguindo no espírito de considerar os discursos como reguladores e ao mesmo tempo sujeitos à interdições, normas e contravenções, McGee cria um mundo ficcional que também questiona os limites e fronteiras da linguagem e seus efeitos de real, a começar pela escolha do próprio meio onde ele contaria suas histórias: o *videogame* – um aparelho de simulação onde o jogo da presença e da ausência da memória, via imagens, convive lado a lado com o mundo das letras; como poderemos ver adiante.

O livro e suas variações (*e-books* e hipertextos eletrônicos, por exemplo), por ser lugarcomum de canalização da escrita ficcional, ainda é considerado, até os dias atuais, uma forma prática e portátil de se levar as culturas para outros lugares (ao contrário de esculturas ou edifícios arquitetônicos – artefatos de difícil transporte). Se hoje os livros já fazem parte do dia-a-dia nas culturas inevitavelmente letradas, devemos lembrar que esse olhar naturalizado sobre ele nem sempre foi assim. Para pensarmos como a memória será perpetuada na escrita ou em outros códigos, precisamos expor as implicações de poder que discursos tais quais os de exaltação ou aviltamento de novas tecnologias acarretam.

Como Umberto Eco (2010) comenta em uma entrevista sobre a possível “morte do livro”, a presença da escrita está intimamente ligada ao desenvolvimento dos povos. Ele diz que “o que chamamos de cultura é na realidade um longo processo de seleção e filtragem” (ECO, 2010, p. 10). Dessa forma, o livro, enquanto resultado de diversas operações no decorrer do tempo, já é uma maneira consolidada para fazer “viajar” a cultura, levando-se em conta sua própria construção enquanto suporte de leitura. O bibliófilo ainda adiciona que, ao contrário do que os entusiastas das novas tecnologias poderiam supor, inventar algo que substitua o livro seria muito difícil, pois, mesmo em suas variações eletrônicas ou não, a função e sintaxe do objeto não teve grandes mudanças até então. O códice ainda mantém algumas de suas características mais fundamentais desde o seu surgimento, tais como a aglutinação das páginas em uma encadernação ao invés de rolos contínuos (como os papiros eram configurados), seções pré e pós-textuais (folha de rosto, sumário, bibliografia, entre outros), ou então um maior espaçamento na esquerda e na direita das páginas para possíveis anotações; para citar alguns. Além disso, o fato de não precisar de eletricidade para funcionar ainda seria uma vantagem do livro de papel sobre os *e-books*, por exemplo. Para o crítico, tentar recriar o livro a partir do zero seria como “inventar a roda novamente”, ou seja, ou ele continuará sendo como é ou “existirá alguma coisa similar ao que o livro nunca deixou de ser” (ECO, 2010, p. 16).

Entretanto, Eco (2010) também ressalta que a popularização do computador trouxe vantagens para a produção de livros. Com o aperfeiçoamento tecnológico da imprensa no século XV comumente atribuída ao maquinário de Gutenberg, os processos de editoração e proliferação do livro foram se modernizando e, com isso, deslocando o trabalho do editor – ou seja, o responsável por revisar, publicar e distribuir o livro então via sua tarefa complexificada. Se antes, alguns poucos letrados acreditavam deter o controle sobre o que circulava e o que não podia ser circulado nos escritos, agora a fragilidade dessa autoridade se mostrava com a passagem de uma para várias mãos na especialização das tarefas no processo de construção dos códices. Com a chegada dos PCs (*personal computers*), impressoras portáteis e a Internet, essa ilusão de controle, então, se esfacelou ainda mais, pois agora se tornaria cada vez mais fácil ler e publicar livros com diversos recursos (hiper-)textuais, proporcionados por *softwares* de tratamento de textos e imagens.

A discussão nos interessa como ponto de partida porque falamos aqui agora de um contador de histórias que não usa o livro para se exprimir tal qual uma grande parcela de escritores podem fazer na maior parte das vezes. McGee, assim como outros escritores, também se afina à uma prática plural em sua abordagem ao texto literário, porém, o faz sob parâmetros diferentes. Não se trata mais de analisar somente escritos no papel ou na tela de um computador que aludam à conversa com outros campos do saber. O jogo eletrônico, por ser um objeto produzido para determinados fins, a princípio, estritamente lúdicos, tem suas especificidades e aplicações. Trata-se, então, de um objeto que agrega e possibilita a interação (ou simulação) de múltiplas linguagens, tais como a fotografia, a literatura, o cinema e a música. A tela do monitor se torna hipertextual e fluida, pois pode se transformar em vídeo, texto, foto, entre outros. Por isso que lançamos um olhar múltiplo em torno desse objeto, pois o modo como as histórias serão contadas nesse suporte multimídia ocorrerão de outra forma. Deve-se considerar, assim, que os *games* sejam objetos que transitam entre várias tradições culturais, tecnológicas e artísticas – sendo, portanto, objetos híbridos passíveis de análise em um contexto mais amplo, como o da tradução cultural. Uma vez que discursos (e dentre eles os ficcionais) sejam elementos preponderantes para a formação, por exemplo, de Estados nacionais e sujeitos migrantes, suas releituras feitas nos jogos eletrônicos também nos servem como impulsionadoras para se repensar o diálogo entre diversas áreas do conhecimento e na formação da identidade cultural.

Retomando e expandindo a ideia de ver a literatura como algo que se move entre lugares, chegamos ao estudo de Gayatri Spivak em *Death of a Discipline* (2003). Baseada nos

estudos de Derrida sobre a alteridade e hospitalidade, Spivak (2003) pensa na tradução cultural como algo impulsionador de uma revisão de hierarquias na geografia humana – incluindo-se como um de seus componentes o material literário. Para ela, a maneira pela qual poderíamos olhar para os fenômenos de migração e as configurações territoriais, hoje mais múltiplos do que nunca, seria através de uma política sustentável de boa vizinhança – uma vez que, com essas constantes mudanças, há a necessidade de se pensar, registrar e tentar preservar, de alguma forma, as identidades culturais e seus processos de construção. Nisso, entra o papel dos ficcionistas enquanto manipuladores dessa memória em constante viagem, seja ela através dos livros ou através de *pen drives*. Spivak (2003) acredita que

Juntos, podemos oferecê-los [aos escritores] a solidariedade das fronteiras que são facilmente atravessadas, repetidamente, como uma permanente interrupção a partir de baixo de uma Literatura Comparada ainda a vir, a ironia da globalização³ (SPIVAK, 2003, p. 15-16, tradução nossa).

Em consonância com o que Edward Said (2005) pensa sobre o trabalho do intelectual – que os vê paradoxalmente como “arrebanhados pelas políticas de representações para as sociedades massificadas” (SAID, 2005, p. 34) e ao mesmo tempo contestadores desses discursos –, isso quer dizer que, em um mundo globalizado, onde os choques culturais cada vez mais já fazem parte da agenda diária dos indivíduos, não faz mais sentido fechar as janelas de nossas casas. Pelo contrário, o potencial transgressor de fronteiras é útil, pois propicia uma visão de mundo não mais baseada em territórios ou lugares de origem, mas sim, em seu caráter humanamente dialogizante (a “interrupção a partir de baixo”), com vistas ao encontro com o Outro – ou seja, a abertura para a existência de outras vozes, não-hegemônicas.

Por isso, Spivak (2003) parte da ideia de que vivemos em múltiplos territórios ao mesmo tempo para construir sua análise de obras literárias que privilegiarão esse trânsito. Ao focar essa multiterritorialidade⁴ inerente à vivência do escritor, ela também pluraliza as concepções eurocêntricas e/ou imperialistas de subjetividade, ainda tão impregnadas nos estudos comparativos. Dessa forma, ela critica a ideia de que os mapas e a história humana tenham somente algumas formas legitimadas de representação. Para o que propomos aqui, podemos dizer que isso pode também se aplicar ao questionamento da ideia de que o único meio possível de se proliferar histórias seria através de adaptações fiéis aos originais. Nesse sentido, é falacioso dizer que as histórias morreriam se não fosse mantida sua fidelidade porque nós mesmos possivelmente não possuímos acesso aos originais de clássicos que lemos, uma vez que uma narrativa já chega a nós como um produto acabado – fruto de diversas edições. As gerações futuras talvez nem tenham acesso às histórias que contaremos hoje também. Daí a importância da tradução cultural como motor de vida da imaginação, pois, se o livro já se torna um produto que se deteriora com alguma facilidade dependendo das condições de armazenamento, imagine como se tornará cada vez mais difícil guardar a memória em objetos que tem sua obsolescência programada, tais como os CDs, DVDs, disquetes e *pendrives*. Por conta desses problemas de ordem física, mas também de ordem simbólica, Spivak (2003) considera a tradução cultural como um caminho para se pensar em como se constituirá uma Literatura Comparada sustentável, solidária, pois, de acordo com ela, “o que estamos testemunhando [...] é um retorno das fronteiras demográficas, ao invés de territoriais, fronteiras que antecedem e são maiores que o capitalismo”⁵ (SPIVAK, 2003, p. 15, tradução nossa).

O intelectual, então, deve se adaptar às novas exigências, não mais tendo sua segurança em um porto de identidade estática tais como os discursos de Pátria, Família ou Igreja, mas, agora, sabendo se mover pelos territórios discursivos. Não há mais como considerar somente uma forma de armazenamento da memória – por isso a demanda para outras veredas ao se contar histórias, pressupondo, assim, uma maior cooperação do público

na proliferação dos conteúdos culturais. Nesse quesito, consideramos o olhar de McGee pertinente em relação a esse fato, pois suas reinvenções dentro de gêneros tais como os contos de fada ou as ficções científicas amplamente conhecidas de um público visualmente ou literariamente letrado o colocam nesse lugar múltiplo, que é o do movimento entre culturas marcadas pela imersão em mundos virtuais eletrônicos. Nesse contexto, a constante cooperação dos jogadores é essencial para o êxito ou não dos *games* criados pelas empresas de entretenimento.

Um desses *games*, de McGee, *Bad Day L.A.* (2006), por exemplo, trata de um protagonista ex-agente hollywoodiano que se vê desabrigado e tendo que lutar por sua própria vida em uma cidade constantemente bombardeada por ataques humanos ou desastres naturais. A ironia em torno do título do *game* é que, além do roteiro focar na decadência urbana e do próprio personagem, o jogo eletrônico em si foi uma tragédia em termos de vendas para a *Enlight Software*, sua produtora. O então premiado “Anti-*game* do Ano” não foi bem recebido pela crítica de revistas especializadas da época e nem pelos jogadores por conta de uma série de fatores técnicos de execução e falhas de roteiro. O *game*, no entanto, nos traz algumas contribuições para percebermos como o *designer* sempre esteve compromissado com uma crítica audaz à sociedade (no caso, a estadunidense) em seus inventos – mesmo que eles não tenham o resultado esperado. O cenário de *Bad Day L.A.* se encontra em ruínas, reforçado ainda mais por personagens tais como o Sargento, que cita frases do então presidente da época, George W. Bush, para justificar seu amor ao serviço militar; Juan, um mexicano com amnésia que carrega consigo uma motosserra; ou Beverly, uma caricatura ao melhor estilo “Paris Hilton”: madame herdeira, ícone *pop* no mundo das celebridades. Apesar do *game* não ter tido seus melhores dias (como reza o próprio título do produto), a paródia propõe um olhar sobre alguns projetos de construção da subjetividade, tais como os dos discursos bélicos e os de apropriação territorial – tão enfatizados pelo governo de George W. Bush com sua “guerra ao terror” – expondo o quão frágeis eles são, fadados ao fracasso. Reiterando o que já expusemos, não se deve pensar na multiterritorialização enquanto um conceito que substitua outros, mas antes, porém, trata-se de uma proposição aglutinante para se pensar os problemas dos limites e fronteiras da geografia humana ao se lidar com um material tão maleável tal qual o é a linguagem e seus efeitos na cultura atualmente. Algumas fronteiras convencionadas politicamente ainda se mantêm por enquanto, porém o mapa cultural se transforma.

Isso também gera sequelas na produção de conhecimento científico. Voltamos, assim, aos estudos de Spivak (2003), que se opõe ao que ela chama de “estudos de área” (algo que seria correspondente às nossas atuais literaturas estrangeiras modernas) e desloca sua crítica para a “morte de uma disciplina” tal qual a conhecemos, no caso, a Literatura Comparada. Para a teórica, a construção de conhecimento sobre a literatura deve também acompanhar os deslocamentos ocorridos nos estudos de outras áreas afins, igualmente transdisciplinares – em decorrência também do próprio fato de como a multiterritorialização afeta nossa percepção de fronteiras na pósmodernidade.

Se aludirmos à ideia de que toda literatura é literatura comparada – pelo fato dela conter em si esses traços de uma complexa rede discursiva em sua tessitura –, não há como dizer que a literatura se encontra em perigo, pois, com o recontar de histórias há a mudança dos lugares e interações preestabelecidos na cultura. Há espaço, assim, para que a literatura, enquanto *loci* de memórias, flua, inclusive, para outros suportes e meios. Chegamos, assim, a uma outra discussão em nosso artigo, que diz respeito à relação da literatura com as novas tecnologias e seus efeitos sobre a subjetividade.

Narrar ou jogar? Os hipertextos e os games

A teoria de Gayatri Spivak, com seu viés derridiano, nos é útil como introdução ao estudo das incursões literárias de McGee no mundo dos *games*, pois a percepção de que o texto em telas eletrônicas possui um caráter multiterritorializado nos leva ao des-pensar característico da crítica pós-estruturalista em relação ao texto que se abre para o infinito: um texto que possui suas fronteiras constantemente violentadas. Por se tratar de um material passível de citação, o texto literário pode ser levado a diversos e ilimitados contextos – daí a preponderância de sempre desajustar o olhar sobre os objetos com os quais lidamos. Nesse contexto (ou melhor, nessa explosão de contextos), mergulhamos, então, no multiterritório dos *games* e sua relação com a teoria crítica e os hipertextos.

A desconstrução de uma identidade e sua conseqüente reconstrução acelerada na pós-modernidade entra em consonância com a percepção de que as misturas culturais hoje em dia são tão voláteis e numerosas que torna-se complicado definir um posicionamento único e permanente por parte do sujeito – pois, num estalo de um segundo, ele já pode ter se transmutado e se deslocado. Apesar de a pós-modernidade ter nascido de crises instauradas na subjetividade (assim como toda virada de pensamento), cremos que o desenvolvimento e o acesso à tecnociência no século XX (com especial ênfase às tecnologias de informação) favoreceram ao aumento das possibilidades de mudança e manejo do sujeito no que tange à feitura das artes e à construção de sua identidade. Reiteramos: os processos mentais de posicionamento, deslocamento, ligações e entrecruzamento de ideias sempre existiram (pois se tratam de mecanismos cognitivos de mediação do homem consigo e com o Outro), mas o que reafirmamos é que, com o desenvolvimento mais apurado de ferramentas tecnológicas, a maneira como esses mecanismos se configuram ocorrerá de modo cada vez mais complexo.

De acordo com Alberto Cupani (2011), pelo fato de a ciência ser considerada modelo de conhecimento nas ditas sociedades avançadas, a tecnologia torna-se quase que a única maneira de relação com a natureza. Isso promove uma outra maneira de lidar com a(s) realidade(s), que passa(m), então, a se sujeitar à técnica. As tarefas cotidianas e problemas da vida podem ser resolvidos se se possui o meio correto para a resolução das dificuldades: “presume-se que existem técnicas para tudo (até para fazer amigos ou para a vida sexual) e, no fundo, que existe sempre o “melhor modo” (isto é, o mais eficiente) de alcançar a meta almejada” (CUPANI, 2011, p. 188).

Não é de se espantar, então, o sucesso de livros de autoajuda, dos manuais de “como ser” e “como ter” e das tábuas de medidas teóricas (como é o caso da institucionalização dos “peritos” e “diplomas” em áreas específicas do conhecimento). A própria indústria cultural usa desse artifício para o acúmulo de capital, deus contemporâneo. A determinação exata das coisas que a tecnologia proporciona afeta não somente os objetos com os quais lidamos, mas também a nossa própria subjetividade; pois tal prática visa ao controle da “realidade” em que vivemos.

É disso que tratará também o enredo em *Alice: Madness Returns* (2011), um outro *game* de American McGee. Em uma releitura das obras de Lewis Carroll, o *game designer* estadunidense – atualmente radicado na China – optará por fazer uma paródia que ironiza o mundo colorido do autor inglês. O *game* é uma continuação de *Alice* (2000), lançado para a plataforma PC. Naquele, que escolhemos para analisar aqui, Alice, já adolescente, mora em um orfanato londrino após ter perdido sua família em um suposto acidente em sua casa. A tensão da história circula em torno da obsessão da protagonista em resgatar o passado através de suas memórias fragmentadas. Alice acredita ser a culpada de um incêndio que causou a morte de seus pais e de sua irmã, mas, ao mesmo tempo, não consegue lembrar com exatidão o que ocorreu naquela noite – pondo em xeque os fatos históricos. Entre sessões de terapia e surtos de amnésia no meio da rua de Londres, Alice viaja mais uma vez para o País das

Maravilhas, mas descobre ser esta agora uma terra corrupta, em ruínas. À medida que ela percorre o grande mapa desse mundo que ela não sabe ser real ou não, a garota descobre a verdadeira história por trás do mistério de sua identidade, tão atrelada à culpa do desastre com sua família. Durante sua aventura, Alice aprende a lutar e amadurece ao perceber que o único modo de escapar do País das Maravilhas será enfrentando a si mesma em desafios cada vez mais complexos com a ajuda de ferramentas disponíveis em sua caminhada.

Essa noção instrumental do jogo eletrônico como recurso de entretenimento e autoconhecimento via imersão em um mundo ficcional semelhante a um possível território real se relaciona ao que Cupani (2011) complementa em seu estudo sobre o impacto da tecnologia na cultura. Ele argumenta que, apesar do uso da tecnociência nos dar uma certa independência da natureza (vide, por exemplo, a função da iluminação elétrica, que nos defende do inevitável pôrdo-sol), o impedimento ao acesso do conhecimento tecnológico pode interferir na agência do sujeito. De acordo com ele, a tecnologia

[...] des-carrega o homem do peso de tarefas, mas ao fazer isso, o descentra, o distrai e o dissipa, pois o exime de compromissos específicos, de disciplina e do desenvolvimento de determinadas habilidades (v. g., não precisa saber cavalgar ou dirigir um animal para se deslocar rapidamente) [...] (CUPANI, 2011, p. 195).

Sendo assim, o domínio da técnica é uma via de mão dupla: ao mesmo tempo em que contribui para a realização de tarefas árduas mais rapidamente, pode-o transferir para a perda de memória, como por exemplo, a obsolescência de técnicas mnemônicas para a execução de determinados trabalhos. Com isso, há uma reorganização da sociedade, uma vez que a inserção de determinado aparato tecnológico irá enfraquecer o uso de outro – moldando hábitos e modificando a cultura.

Para entendermos como os *games* se transformariam em algo que poderia modificar e, ao mesmo tempo, conviver com outras formas de se contar histórias, é necessário, então, que pensemos como a narrativa, uma forma tão antiga de interação e recriação do mundo, modificou-se ao longo do tempo e continua se modificando. Assim como o sujeito que viaja faz concessões e se traduz em seu percurso, os textos também se transmudam para além dos livros. Chegamos, assim, à introdução dos conceitos de hipertexto e suas aplicabilidades em nosso objeto de estudo, para depois entendermos como ele coopera nas relações intermediárias entre as histórias e os *games*. Pode-se pensar, a princípio, que o hipertexto tenha surgido juntamente com o advento das chamadas novas tecnologias: como algo que viria a “superar” o texto escrito no papel como o concebemos hoje em dia; como uma forma “evoluída” de se ler ou escrever textos. No entanto, como sugerem vários estudiosos do tema (LANDOW (2006); AARSETH (2007); MURRAY

(2003)), em suas diferentes abordagens, o processo de hipertextualização é mais antigo do que se possa imaginar. Ele tem mais a ver com maneiras de se conceber a leitura, a escrita ou a leituraescrita de um texto do que, propriamente, com os materiais físicos disponíveis para sua aplicação. Por isso, antes de começarmos a nos debruçar sobre o assunto, é preciso esclarecer que, assim como não há uma concepção ou abordagem única aos textos literários (por isso nossa ênfase em mostrar o caráter multiterritorializado dos estudos comparados), o mesmo ocorre com os hipertextos. O próprio termo utilizado, por se tratar tanto de um produto quanto de um processo de recepção ou criação, faz com que o hipertexto adquira múltiplos enfoques. Destacamos aqui, no entanto, uma confusão que pode haver entre duas concepções de hipertexto: a do eletrônico, que diz respeito à maleabilidade de manipulação de temporalidades no processo de escrita e de leitura de um texto, como preconizada por Vanevar Bush (1945) ou Theodore Nelson (1965); e a do entendimento do hipertexto como adaptação paródica ou transemiótica no contexto das

traduções culturais, como articulado por teóricos tais como Gérard Genette (1982) ou Robert Stam (2000). Para uma análise dos objetos propostos neste trabalho, percebemos que uma percepção do hipertexto enquanto herdeiro e modificador de uma tradição escrita seria primordial para começo de conversa, enquanto caminhávamos para uma discussão do uso dos recursos hipertextuais e intermediáticos nas adaptações feitas por McGee. Utilizaremos ambas as abordagens neste trabalho porque cremos que o *game* de McGee contém elementos que dizem respeito à desvinculação de uma mão autoritária, única, na leitura e na escrita dos textos (se se considerar o jogo eletrônico também como tal), porém, reconhecemos que expandir o conceito de hipertexto para além de seu uso eletrônico também se faz necessário. Tal como o *game* estudado aqui, também adotaremos uma metodologia híbrida na análise nesse tópico.

Colocar esse nosso posicionamento mostra-se relevante à medida em que parte-se do princípio que o processo de significação do texto seja algo que poderá ser construído em processos mentais, como sugere Renata Gomes (2009), ao apontar o astuto foco narrativo de alguns *games* como um elemento importante nas escolhas que o jogador irá fazer durante sua jornada:

É, portanto, partindo do entendimento da narrativa como essa construção cognitiva – e não *apenas* como um texto de um determinado formato – que consideramos justo, possível e até natural lançar aos games um olhar que busque novas maneiras de evocar em nossas mentes esse *script* narrativo, seja para caracterizá-los como uma forma narrativa em si ou apenas possuindo graus diferentes de narratividade. Neles, no *ato de jogar* e não apenas ao assistir aos vídeos pré-renderizados, algum tipo de *script* narrativo é evocado em nossa mente. A partir desse *script*, eventos, personagens, objetos podem dar a cada ação no jogo um sentido que vai além da atividade em si. Ou, em outras palavras, ao evocar *scripts* narrativos de causalidade, motivações, reorganizamos a experiência do jogar de modo que sua carga *narrativa* seja tão importante quanto sua carga lúdica (GOMES, 2009, p. 185, *grifos do autor*).

Dessa forma, Gomes (2009) considera a proposta de conceber narrativas como imagens mentais valiosas para o estudo das diferenças e semelhanças entre os *games* e a literatura. Para ela, a contação de histórias ocorre de modo diferente nos jogos eletrônicos, pois estes não necessariamente precisam ter um modelo canônico de organização determinada que gera uma ação específica, tal qual em poemas épicos, alguns romances estereotipicamente realistas ou filmes chamados de *blockbusters*, contaminados pela noção de um enredo “fechado”. Essa noção, advinda de uma tradição escrita, modificou as condições de produção dos artefatos culturais; porém, como a teórica expõe, a chegada dessa técnica trouxe uma mecanização do próprio pensamento, que passava então a se sujeitar à autoritária estrutura da língua fora do corpo humano, estagnada em uma outra superfície, como o papel, a tela ou a cortina de um teatro:

O paradigma mecanicista, em si mesmo uma narrativa de causas e efeitos absoluta e inexoravelmente amarrados, parece-nos, ao mesmo tempo, causa e sintoma de uma cosmovisão que autoriza (e até obriga!) a conceber a narrativa como espelho de um mundo lógico, uma forma de dar sentido à experiência e dela extrair sentidos unívocos, futuramente (no teatro burguês e no cinema, até hoje) firmemente calcados no moralismo, “teatro do bem e do mal”, forma pedagógica não mais de reorganizar, mas de submeter a ação do homem a uma lógica que lhe precede (GOMES, 2009, p. 186).

Indo contra uma percepção de que os seres humanos possuam uma identidade fixa, organizada e lógica, o jogo eletrônico – herdeiro de várias tradições, como já dissemos – incitará um outro tipo de interatividade com as palavras na tela. Dessa forma, quebra-se a percepção de que a leitura ou a apreciação de uma narrativa seja feita sempre passivamente e/ou de uma forma não-interativa com um determinado texto da cultura. Em seu trabalho, Gomes (2009) parte da noção de uma leitura que se imbuí de recursos hipertextuais para, posteriormente, dialogar com o outro viés desses estudos – não deixando de apontar, contudo, suas semelhanças e diferenças. Relacionamos, assim, suas ideias às de Linda Hutcheon (2011) sobre a teoria da adaptação, que entende que em um jogo (e, nesse caso, um jogo eletrônico), a interação com a história ocorre de modo diferente como ocorreria com o caso de uma leitura de um livro ou a de uma representação gráfica, como em um filme. Mergulha-se também em um mundo de textos, tais como na leitura de um romance no papel, porém, de outra maneira – agora imersiva e participativa. Não há mais a exigência de uma “leitura” silenciosa tampouco a necessidade de se fazê-la linearmente, do princípio ao fim, como rezava a cartilha do leitor ideal romântico. Os rumos da história não estão mais, necessariamente, nas mãos de um autor *a priori*, pois, agora, o jogador é quem conduz seus caminhos em um universo ao mesmo tempo ficcional (pois ele tem o poder de agir sobre os fios do enredo) e simulador do real (pois, ao vivenciar a história, mesmo que virtualmente, ele a utiliza para a resolução de problemas práticos necessários à tarefa de jogar).

Transfere-se, assim, sinestesticamente, o ato de leitura tal como é feito em um livro para um monitor. Assim como pode-se ler um livro linearmente ou à maneira que bem desejar, o jogador também o pode fazer no jogo eletrônico. A diferença é que, com o recurso hipertextual ao alcance dos dedos em um *joystick*, o leitor pode acessar recursos, tais como a audição de uma trilha sonora, *links* para a internet ou ajustar a matiz de cores do cenário mais rapidamente e no mesmo suporte – o que não aconteceria em um livro de papel, por exemplo. De acordo com Hutcheon (2011),

[...] uma história mostrada não é o mesmo que uma história contada, e nenhuma delas é o mesmo que uma história da qual você participa ou com a qual você interage, ou seja, uma história vivenciada direta ou cinestesticamente. Cada modo adapta coisas – e de diferentes maneiras. [...] (HUTCHEON, 2011, p. 35).

Tome-se a exemplo o que McGee faz em *Alice: Madness Returns* (2011). Ao inserir o DVD do *game* no console ou ao abri-lo em um computador, um equivalente a uma “folha de rosto” de um livro aparece na tela (Fig. 1)⁶. Essa tela inicial contém uma única opção possível ao jogador, que é a de começar a aventura (“*Press Start*”) caso ele ainda não tenha jogado nenhuma vez. Se caso ele já tiver jogado e queira continuar, a tela inicial dá a opção de abrir um outro painel que, por sua vez, faz o papel de um sumário, com algumas opções à livre escolha do jogador, tais como “Iniciar (ou continuar) jogo”, “Memórias”, “Conteúdo extra”, “Configurações” e “Manual”.

O jogo eletrônico torna-se, então, um hiper-suporte, onde o jogador poderá escolher se deseja continuar a história de onde parou, voltar algum capítulo que gostou mais, jogar novamente em um nível de dificuldade mais ou menos avançado, ler e ouvir as memórias que Alice encontra durante o *game*, entre outras opções. A leitura se torna, assim, multilinear e sinestésica, à maneira como se poderia fazer em um códice, uma página da Internet ou em um livro-jogo eletrônico. O que diferenciaria, talvez, seria a adição de tantos recursos audiovisuais em um mesmo material. A construção de sentido da história se amplia à medida

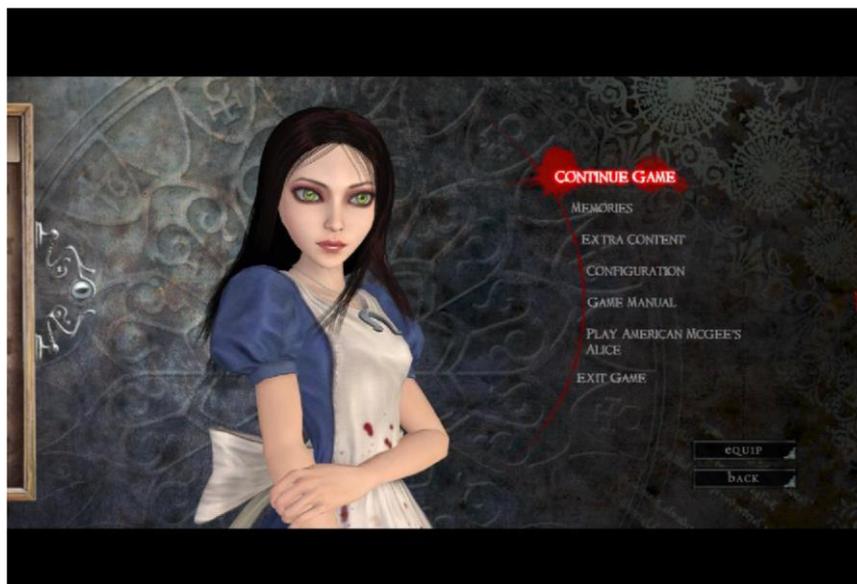


Figura 1. Menu principal de Alice: Madness Returns (versão para PC).

Nesse sentido, é interessante observar que um conceito tal como o hipertexto também que o jogador continua o jogo e explora ambientes por onde nunca havia passado, inclusive em outras fontes, tais como os intertextos (as várias “Alices” já adaptadas no decorrer dos tempos) ou lugares secretos no próprio jogo – descobrindo itens-bônus e fragmentos da memória da protagonista que ajudarão a entender melhor o que aconteceu na fatídica noite da morte de seus pais pode se expandir e ser utilizado para outros fins. É o caso do estudo da teórica Jaishree K. Odin (2005) sobre a estética do hipertexto, que considera a subjetividade como uma experiência descentrada e plural. De acordo com ela, o hipertexto se presta como metáfora da cultura por conseguir abrigar informações aleatórias e contraditórias simultaneamente. Da mesma forma, as sociedades também funcionam. Expõe-se, assim, a crítica ao pensamento binarista eurocêntrico cartesiano – crítica interessante para os processos de tradução cultural entre as colônias e as metrópoles. Odin defende, ainda, que a estética hipertextual é a mais adequada para representar a experiência pós-colonial, por exemplo, pois, como ela foi marcada pelo crivo do império,

[...] ela incorpora nossa concepção alterada de linguagem, espaço e tempo. Linguagem e lugar não são mais vistas aqui como existindo em espaço e tempo abstratos, mas, antes, envolvendo uma interação dinâmica de história, política e cultura⁷ (ODIN, 2005, tradução nossa).

Isso nos interessa à medida que consideramos a adaptação de McGee inserida nesse contexto de dívida e pertencimento onde as histórias viajam e se modificam em uma estratégia perpétua de resistência. Dessa forma, para se construir algum sentido na recepção dessas histórias, hipertextual em seus mecanismos de sobreposição de temporalidades e textos outros, fazer uma trajetória linear como se faz(ia) com outros textos literários poderia ser apenas uma das tantas maneiras de se lidar com essas narrativas. O acesso a informações intertextuais (narrativas históricas oficiais ou não, filmes da época, música popular, entre outros) seria, então, algo enriquecedor à história contada ou vivenciada. Se cada modalidade adapta coisas de maneiras diferentes, como sugere Hutcheon (2011), Stam (2000) proporá afinadamente a ela, então, que essas

adaptações podem tomar uma postura ativista perante seus romances de origem, inserindo-as num maior dialogismo intertextual. Uma adaptação, nesse sentido, é menos uma tentativa de ressuscitação de uma palavra original do que uma virada num processo dialógico contínuo. O conceito de dialogismo intertextual sugere que cada texto forme uma interseção de superfícies textuais⁸ (STAM, 2000, p. 64, tradução nossa).

De acordo com Stam, nessa interseção de superfícies estaria a própria hipertextualidade enquanto processo de sobreposição de textos. A decisão de carregar ou não esses vários *links* seria, assim, uma escolha do leitor ou do jogador. Obviamente um leitor poderá igualmente apreciar um romance sem esse conhecimento intertextual, porém, sua carga poderá ficar limitada ao que já conhece, atenuando, assim, as possibilidades de interação com o texto. No caso do jogador, pode ser que ele também consiga vencer os desafios propostos durante o jogo, porém, com maior dificuldade em comparação com um outro jogador que tenha arrebanhado mais dicas, estratégias e itens. Isso também é participar, é jogar e ter a noção de que certas atitudes são necessárias no processo de constituição de uma determinada subjetividade.

Retomando à questão de como os textos, presentes ou não em um determinado espaço, se relacionariam, voltamos à discussão de como a hipertextualidade se tornaria preponderante na noção de subjetividade que os pós-estruturalistas construiriam. Derrida mesmo já previa o hipertexto como um processo mental de leitura onde haveria uma rede de citações à disposição do leitor (agora, também escritor). Ele não conseguiu prever, porém, que um dia esse processo poderia ser externalizado, tal como os computadores o fazem atualmente. A descontinuidade existente nessa bricolagem obriga, então, que façamos uma leitura sempre relacional, denunciando a impossibilidade de transparência permanente da linguagem. Sempre haverá uma página semelhante a ser pesquisada, uma informação a mais para ser complementada. Tal como isso ocorre no mundo dos textos, assim a subjetividade também seria (des-)estruturada. O próprio mundo distorcido da cabeça de Alice no *game* é metáfora para isso. Ela tem a possibilidade de se encolher e voltar ao seu tamanho original quando bem entender apenas com o pressionar de um botão feito pelo jogador (Fig. 2)⁹. Isso amplia o acesso da personagem (e, conseqüentemente, do jogador) a outros lugares no mapa do País das Maravilhas, pois, com as técnicas corretas, ele consegue alcançar resultados que antes não era capaz de obter. Esse enfoque no jogo da linguagem traz à prática de leitura todo um esforço intelectual de des-pensar, colocando à nossa disposição uma carga cultural – e porque não, metodológica – que antes era considerada inútil ou incorreta. A hipertextualidade mexe, portanto, com a zona de conforto, reinventando, dessa forma, os próprios sujeitos, tão múltiplos quanto os textos que os circundam; bem como os cânones literários, formados e reformados a partir de uma dada concepção de subjetividade.



Figura 2. Somente após encolher, Alice consegue acessar mini -portas e visualizar dicas para qual caminho seguir nas paredes em Alice: Madness Returns.

Podemos reforçar, então, que a deglutição, dentro de uma proposta de literatura menor, como postulam Deleuze e Guattari (1997), é uma estratégia que o *game designer* estudado aqui utiliza para fazer uma reinvenção da própria tradição escrita enquanto herdeira de um passado registrado. Não se trata aqui somente das inovações tecnológicas que o hipertexto eletrônico ou a narrativa no meio digital proporcionam, mas sim de outras possibilidades de diálogo que a estrutura hipertextual proporciona também ao texto escrito e aos ambientes de simulação dos jogos eletrônicos. Obviamente, as palavras no papel (ainda) não permitem uma leitura tão livre a ponto de outros textos literalmente nos saltarem aos olhos da mesma maneira que as *lexias* e *links* digitais, mas o que muda é a própria prática de leitura que deve criticar e considerar uma maior interação e diálogos mais intensos com outros discursos, sejam eles literários ou não. Por isso é que alguns teóricos, tais como Antoine Compagnon (2001), chegam até mesmo a considerar que a intertextualidade não seria suficiente para se analisar a dinâmica das referências que perpassam objetos tais como filmes, peças de teatro, jogos e até mesmo os livros; pois o conceito evocaria um “dialogismo restrito” (COMPAGNON, 2001, p. 112). Para esse teórico citado, especificamente, a intertextualidade, ao modo como ela teria sido contemplada posteriormente pela teoria literária, se limitaria a “superestimar as propriedades formais dos textos em detrimento de sua função referencial, e por isso desrealizar o dialogismo bakhtiniano [...]” (COMPAGNON, 2001, p. 112). Daí a importância do reconhecimento de que outras ferramentas também possam ser necessárias ao se analisar objetos da cultura como os romances pós-modernos e jogos eletrônicos. Por isso, já houve o surgimento de outros conceitos que tentassem criticar e, ao mesmo tempo, absorver o legado que o dialogismo e a intertextualidade trouxeram na compreensão das relações entre obras literárias; tais como o de “transtextualidade” de Gérard Genette, ou o caso dos estudos interartes e a “intermedialidade”, tendo Claus Clüver como um de seus principais nomes; que reconheceriam que o diálogo das artes não se restringiria somente à conversa com outros textos (como faz a intertextualidade), mas também com o limiar entre fronteiras de diversas mídias. Nesse mundo cada vez mais enredado e multiterritorializado, a leitura é como um jogo, infinito (como sugeria Derrida), à medida que as cargas adicionadas à “bateria do aparelho” podem ser feitas e des-feitas continuamente. Através da apropriação e mistura aleatória de discursos já consagrados e outros não canonizados – entregues ao seu livre uso à hora que bem entendermos ou precisarmos –, cada suporte midiático conterà suas

especificidades, recursos, vantagens e desvantagens em relação a outros, que também podem se nutrir e se imiscuir. Por isso tudo, a análise de um jogo tal como *Alice: Madness Returns* (2011) não se limita à sua reverência e referência aos textos escritos, mas também a outras citações, criações e padrões estéticos que digam respeito ao mundo das artes plásticas, da música, das imagens estáticas ou em movimento.

Tudo junto e misturado: as novas tecnologias e a cultura da convergência

Finalmente, inserimos a literatura em um contexto de cultura da convergência, onde as histórias podem ser reproduzidas e re-criadas em diversos meios, e a leitura pode ser feita movimentando-se por vários territórios, tais como os do cinema ou os fóruns virtuais de discussão. A convergência, como Henry Jenkins (2009) propõe, não é algo novo e nem se encontra em um lugar localizável. Ela é, antes, assim como a hipertextualização, um processo mental. Derridianamente, ele argumenta que as leituras relacionais de um certo discurso sempre existiram. O que diferencia, no entanto, o atual momento dos anteriores é que, com o advento das novas tecnologias, ampliou-se a possibilidade de interação e busca por novas fontes de conhecimento de dada matéria. O teórico diz que convergência refere-se, então,

ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam (JENKINS, 2009, p. 29).

Isso causa uma mudança na própria noção de autoria do texto, onde agora o leitor não somente participa ativamente da construção da cadeia de significação, mas também pode expandir sua leitura através de novas criações. Isso dependerá também, claro, de sua posição social e seu acesso aos meios para se produzir e distribuir sua arte. Eis o motivo pelo qual deve-se pensar também na politização da literatura e das novas tecnologias, pois, atualmente, se encontram imbricadas.

A transição de mídias é vista por Henry Jenkins e David Thorburn (2003) em um outro estudo como uma moeda de dupla face: de acordo com os autores, toda mudança de territórios na linguagem, nesse sentido, é dotada de bons olhos aos entusiastas – que veem nisso a oportunidade de novos meios de expressão de arte – e de maus olhos aos ditos luditas – que se opõem à massiva tecnologização da realidade por encontrarem nessa um potencial para um maior controle dos indivíduos. Os autores expõem que essas fases de transição sempre vêm acompanhadas de uma retórica apocalíptica, ao mesmo tempo utópica e distópica, pois

[...] visões utópicas e distópicas semelhantes foram uma característica notável de momentos anteriores de transição cultural e tecnológica – o advento da imprensa, o desenvolvimento da fotografia, a comunicação de massa do século dezanove, o telégrafo, o telefone, o cinema, a televisão ao vivo. Nesses e em outros casos de mídias em transição¹⁰ (JENKINS; THORBURN, 2003, p. 1-2, tradução nossa).

Salienta-se, no entanto, que essa mudança de foco da literatura para outras mídias, tais como os *games*, por exemplo, contém suas especificidades por ser, atualmente, um produto primeiramente feito para entretenimento e consumo rápido. Nesse ponto, a imersão no mundo ficcional de um escritor, bem como o do *game designer*, que é o caso de McGee, poderia ser feita com o propósito de alienação de uma realidade tal qual é o objetivo da “diversão” que um *game* propõe. No entanto, se pararmos para analisar mais de perto, podemos

notar que o “encantamento” visual pode ser utilizado também para a crítica de seu próprio uso nessas produções artísticas, expondo, assim, um amadurecimento na indústria dos *games*. Ao dialogarem com o mundo dos livros de Carroll e do cinema de Disney e, mais recentemente, com o de Tim Burton (que, como “ladrões”, também se tornam fontes de histórias, bem como o autor da narrativa original), os filmes e jogos podem evocar a força que a imaginação possa ter em um contexto onde parece tudo já ser dado pronto. A Alice de McGee destrói o símbolo de sua opressão (personificada no dono do orfanato que, posteriormente, descobre-se ser um pedófilo), mas, ao contrário da de Carroll, não retorna a um mundo racional, desprovido de fantasia. Pelo contrário, Londres, para ela, agora é visto como um lugar híbrido, onde fantasia e realidade se confundem, como pode ser visto ao final do jogo (Fig. 3)¹¹. Para ela, o “País das Maravilhas” não foi destruído. Pelo contrário, ele ainda estará aí disponível para outras histórias ou, mais objetivamente, para um outro jogo da série de McGee. É uma dupla conversa: tanto com o mundo real do mercado, que exige que se vendam mais e mais jogos, quanto com o mundo dos textos, que propiciam a criação de novas histórias.

Isso também se inclui nesse panorama da cultura de convergência, onde as grandes empresas veem nos produtos diversificados de mídia um meio, também narrativo, propício para expandir o que não puderam fazer em somente uma mídia. Sendo assim, o que não é possível fazer em um filme de duas horas pode ser explorado em um jogo de videogame por mais 30 horas. Complementando-se a isso, criam-se comunidades virtuais dispostas a resolverem enigmas não solucionados nos jogos ou em séries de televisão, tais como *Lost*, por exemplo. Essa multiplicidade de territórios por onde as histórias podem percorrer é vista, agora, com o advento das novas tecnologias, como uma realidade presentificável, apesar de ainda estarem dentro das telas, tal como realidade simulada e/ou virtual. Com isso, os próprios suportes passam a ser multifuncionais. Um telefone celular não mais se atém à sua função primária, que é a de fazer ligações; bem como um livro (que já era uma zona de convergência *per se*, tal como pode-se perceber, por exemplo, no caráter hipertextual dos livros ilustrados ou não-ilustrados) pode conter funções que remetam a um jogo de tabuleiro,



Figura 3. Fim de jogo. Alice anda nas ruas de Londres, que agora se misturam harmoniosamente com o País das Maravilhas de sua mente.

sendo assim um livro-jogo não eletrônico. No caso dos *e-books*, ele pode assumir esse caráter de livro-jogo eletrônico, bem como pode reproduzir som e vídeo, que é o caso de algum aplicativo específico para *tablets*. Os próprios consoles já são projetados atualmente em vistas de serem mais do que um lugar exclusivo para se jogar *games*, mas, antes, como uma estação de entretenimento para toda a família – podendo substituir ou englobar as funções de um navegador de internet ou um *player* multimídia. Sendo assim, não se pode mais conceber literatura como algo isolado, para sempre enclausurada no códex, como manda a tradição burguesa desde o advento da imprensa. Entendendo a literatura como uma zona de convergência, multiterritorializada, ela adquire diferentes parâmetros de análise. Por isso se torna tão importante dar asas ao diálogo das palavras com as criações visuais e outras intervenções nos textos das culturas.

Para uma guisa de conclusão, podemos dizer que os livros-jogo, os hipertextos digitais, os *games* ou até mesmo os romances no papel, ao exporem uma multitude de vozes em seu dialogismo intertextual e intermedial, parecem denunciar cada vez mais que jogar e narrar, assim, são ações diferentes, porém, imbricadas. Isso quer dizer que a participação do leitor ou do jogador terá cada vez mais um papel fundamental na transformação dos objetos estudados aqui – desestabilizando, dessa forma, a distribuição de poder em relação aos discursos em torno da literatura e dos *videogames*.

American McGee and Alice's de-weaving: "unbooking" stories

ABSTRACT:

This article aims at theorizing upon the shifting of tools, as well as the shifting of means of circulation by which the literary artifact may travel and get to transmutate. In order to do that, the revision of stories made by the game designer American McGee will be analysed, having as a prism his intertextual and intermedial work with the character Alice, invented by Lewis Carroll, and with other fictional (or non-fictional) characters in his games.

Keywords: American McGee. Territories. Intertextuality. Hypertextuality. Intermediality.

Notas explicativas

*Licenciado em Língua Portuguesa e Inglesa e suas respectivas literaturas pela Universidade Federal de Viçosa (2008). Fez mestrado em Estudos Literários pela mesma instituição (2011). Atualmente é doutorando em Estudos Literários pela Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) e atua como professor substituto de português/inglês no Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais.

**Possui graduação em Letras pela Universidade Federal de Juiz de Fora (1990), mestrado em Letras pela Universidade Federal de Juiz de Fora (1995) e doutorado em Letras pela Universidade Federal Fluminense (2006). Atualmente é professora adjunta IV, efetiva da Universidade Federal de Juiz de Fora, atuando também como professora de Pós-graduação no colegiado PPG – Letras: Estudos Literários.

¹Usamos o termo *game* em detrimento de simplesmente "jogo" como desambiguador na leitura deste artigo. O primeiro termo (paralelamente ao termo "jogo eletrônico") foi escolhido por se tratar de uma palavra usada no campo de estudo da ludologia atualmente, diferentemente dos termos correntes comumente utilizados em português brasileiro: "videogame", "jogo" ou "jogo de videogame". O uso metonímico nessa língua pode confundir o leitor, pois o aparelho utilizado para se rodar jogos, o console, também é chamado de "videogame" no Brasil. Optamos por utilizar esses dois termos (*game* e jogos eletrônicos) de modo intercambiável, enfim, para nos referirmos aos jogos de videogame. ²Tomamos a liberdade de jogar com a palavra "caixa" nessa sentença. A expressão "pensar fora da caixa" aqui se refere ao uso metafórico do receptáculo enquanto um molde ou estrutura fechada que possa constriuir o sujeito, mas é também uma alusão ao uso da palavra inglesa

box, que, dentre outras coisas, pode igualmente se referir ao aparelho usado para jogar jogos eletrônicos, o *console*.

³“Together we can offer them the solidarity of borders that are easily crossed, again and again, as a permanent frombelow interruption of a Comparative Literature to come, the irony of globalization.” (SPIVAK, 2003, p. 15-16).

⁴O termo, cunhado por Rogério Haesbaert, diz respeito à percepção geográfica da existência de uma possível multiterritorialidade, ou seja, uma possibilidade de “experimentar vários territórios ao mesmo tempo” (HAESBAERT, 2010, p. 344).

⁵“What we are witnessing in the postcolonial and globalizing world is a return of the demographic, rather than territorial, frontiers that predate and are larger than capitalism.” (SPIVAK, 2003, p. 15).

⁶*Print screen* da aplicação no sistema operacional Windows 8.1.

⁷“[...] it embodies our changed conception of language, space, and time. Language and place are here no longer seen as existing in abstract space and time, but involve a dynamic interaction of history, politics, and culture” (ODIN, 2005).

⁸“Adaptations can take an activist stance towards their source novels, inserting them into a much broader intertextual dialogism. An adaptation, in this sense, is less an attempted resuscitation of an originary word than a turn in an ongoing dialogical process. The concept of intertextual dialogism suggest that every text forms an intersection of textual surfaces.” (STAM, 2000, p. 64).

⁹*Print screen* da aplicação no sistema operacional Windows 8.1.

¹⁰“[...] similar utopian and dystopian visions were a notable feature of earlier moments of cultural and technological transition – the advent of the printing press, the development of still photography, the mass media of the nineteenth century, the telegraph, the telephone, the motion picture, broadcast television. In these and other instances of media in transition.” (JENKINS; THORNBURN, 2003, p. 1-2).

¹¹*Print screen* da aplicação no sistema operacional Windows 8.1.

Referências

AARSETH, Espen. Allegories of Space: the Question of Spatiality in Computer Games. In: BORRIES, F.; WALZ S.; BÖTTGER, M. *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism - The Next Level*. Berlin: Birkhäuser Architecture, 2007, p. 152-171.

BUSH, Vanevar. As we may think. *The Atlantic Monthly*, Boston, p. 101-108, jul. 1945.

COMPAGNON, Antoine. Ilusão referencial e intertextualidade. In: COMPAGNON, Antoine. *O demônio da teoria: literatura e senso comum*. Trad. Cleonice Paes Barreto Mourão e Consuelo Fortes Santiago. Belo Horizonte: UFMG, 2001, p. 109-113.

CUPANI, Alberto. O impacto da tecnologia nas culturas. In: CUPANI, Alberto. *Filosofia da Tecnologia: um convite*. Florianópolis: Editora da UFSC, 2011, p. 187-200.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Kafka: por uma literatura menor*. Rio de Janeiro: Imago, 1997.

ECO, Umberto; CARRIÈRE, Jean-Claude. *Não contem com o fim do livro*. Trad. André Telles. Rio de Janeiro: Record, 2010, 269p.

GENETTE, Gérard. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Belo Horizonte: Edições Viva Voz, 2010.

GOMES, Renata. Narratologia & Ludologia: um novo round. In: VIII BRAZILIAN SYMPOSIUM ON GAMES AND DIGITAL ENTERTAINMENT, 2009, Rio de Janeiro. *Anais do 8. Simpósio...* Rio de Janeiro: Centro Universitário Senac SP, 2009, p. 181-189.

HAESBAERT, Rogério. *O mito da desterritorialização: do "fim dos territórios" à Multiterritorialidade*. 5. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010. 396p.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Trad. André Cechinel. Florianópolis: Ed. UFSC, 2011, 280p.

JENKINS, Henry; THORBURN, David. *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition*. London: MIT Press, 2003.

JENKINS, Henry. Introdução: Venere no altar da convergência. In: JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência: a colisão entre os velhos e os novos meios de comunicação*. Trad. Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009, p. 27-53.

LANDOW, George P. *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. 3. ed. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2006, 456p.

MCGEE, American. *American McGee's Alice*. Rogue Entertainment; Electronic Arts, 2000.

MCGEE, American. *Bad Day L.A.* Enlight Software; The Mauretania Import; Export Company, 2006.

MCGEE, American. *American McGee's Alice: Madness Returns*. Spicy Horse; Electronic Arts, 2011.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck*. O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: UNESP, 2003.

NELSON, Theodore. A File Structure for 'The Complex, The Changing and the Indeterminate'. *Association For Computing Machinery*, n.20, p. 84-100, 1965.

ODIN, Jaishree K. The Performative and Processual: A Study of Hypertext/Postcolonial Aesthetic. *Postcolonial Web*, 2005. Disponível em: <<http://www.postcolonialweb.org/poldiscourse/odin/odin1.html>>. Acesso em: 14. jan. 2012.

SAID, Edward. *Representações do intelectual - As conferências Reith, de 1993*. São Paulo: Companhia das Letras, 2005. p. 128.

SPIVAK, Gayatri Chakravorty. *Death of a Discipline*. New York: Columbia, 2003, 128p.

STAM, Robert. Beyond fidelity: the dialogics of adaptation. In: NAREMORE, James (Org.). *Film Adaptation*. New Jersey: Tutgers University Press, 2000, p. 54-76.

Enviado em: 24 de março de 2015

Aprovado em: 15 de julho de 2015