

Universidade Federal de Juiz de Fora
Programa de Pós-Graduação em Letras:
Estudos Literários

Guilherme Augusto dos Santos Póvoa

**PELOS DEDOS DE ALICE:
O JOGO DAS HISTÓRIAS E A FLUIDEZ DA LINGUAGEM EM SALMAN
RUSHDIE E AMERICAN MCGEE**

Juiz de Fora

2015

GUILHERME AUGUSTO DOS SANTOS PÓVOA

**PELOS DEDOS DE ALICE:
O JOGO DAS HISTÓRIAS E A FLUIDEZ DA LINGUAGEM EM SALMAN
RUSHDIE E AMERICAN MCGEE**

Tese de Doutorado apresentada ao Curso de Doutorado do Programa de Pós-Graduação em Letras: área de concentração em Estudos Literários da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do Grau de Doutor em Letras.

Orientadora: Profa. Dra. Verônica Lucy Coutinho Lage

JUIZ DE FORA

2015

Ficha catalográfica elaborada através do Programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Póvoa, Guilherme Augusto dos Santos.

Pelos dedos de Alice : o jogo das histórias e a fluidez da linguagem em Salman Rushdie e American McGee / Guilherme Augusto dos Santos Póvoa. -- 2015.
219 p.

Orientadora: Dra. Verônica Lucy Coutinho Lage
Tese (doutorado) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Letras. Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários, 2015.

1. Salman Rushdie. 2. American McGee. 3. Intertextualidade. 4. Pós-modernismo. 5. Pós-colonialismo. I. Coutinho Lage, Dra. Verônica Lucy, orient. II. Título.

GUILHERME AUGUSTO DOS SANTOS PÓVOA

PELOS DEDOS DE ALICE:

**O JOGO DAS HISTÓRIAS E A FLUIDEZ DA LINGUAGEM EM SALMAN
RUSHDIE E AMERICAN MCGEE**

Tese de Doutorado apresentada ao
Curso de Doutorado do Programa de
Pós-Graduação em Letras: área de
concentração em Estudos Literários
da Faculdade de Letras da
Universidade Federal de Juiz de Fora,
como requisito parcial para obtenção
do Grau de Doutor em Letras.

Aprovada em 30 de março de 2015.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Roberto Corrêa dos Santos (UERJ)

Prof. Dra. Moema R. B. Mendes (CES-JF)

Prof. Dra. Nícea H. A. Nogueira (UFJF)

Prof. Dr. Marcos Vinícius F. Oliveira (UFJF)

Prof. Dra. Verônica Lucy Coutinho Lage (UFJF)

(Orientadora)

AGRADECIMENTOS

À professora Verônica Lucy Coutinho, pela orientação sempre atenciosa e motivadora.

À CAPES e ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da UFJF, pelo apoio institucional.

À minha família, pela base (mais uma vez e sempre) incondicional.

À Mariana, por nossa luta nesse mundo de *bits* e outros circuitos.

Ao José Geraldo e à Relines, sempre fiéis escudeiros, meu muitíssimo obrigado.

À “Quadrilha”, pelos “puxões de orelha” e pelos “puxões de bigodes”, quando necessários.

Aos demais amigos que também me acompanharam nesse processo, muito obrigado.

RESUMO

A virada dos últimos anos trouxe novamente à superfície a perigosa, porém inevitável fragmentação dos territórios como conhecíamos. As guerras e invasões, bem como a crise econômica na Europa e nos Estados Unidos da América, acentuaram-nos a percepção de que, em um mundo onde a aceleração da realidade cria novas formas a cada dia, fronteiras nada mais são que imaginárias. Como consequência, isso não é só aplicado ao chão físico, mas também ao chão das ideias. Partindo desse cenário instável, nos focamos em dois objetos: um romance de Salman Rushdie, *Luka e o Fogo da Vida* (2010), e um jogo de videogame, *Alice Madness: Returns* (2011), de American McGee. O objetivo deste trabalho é, assim, analisar a constituição do sujeito traduzido sob dois pontos fundamentais: o da fluidez da linguagem e o das vozes do discurso. Como poderemos notar, esses pontos influenciarão tanto a formação dos autores e a criação de seus projetos artísticos quanto as discussões sobre a identidade cultural nas obras escolhidas. Essa formação, dotada de máscaras autorais, cria um efeito de irônica neutralização discursiva nessas produções. Sendo assim, elas se tornam essenciais para analisarmos a proposta pós-moderna da escrita de Rushdie e McGee: descentrada, plural e paradoxal. Dessa maneira, eles tornam-se os protagonistas dentro do palco que é a linguagem – produto de complexas relações imbuídas de poder. Através de uma mistura de histórias antigas e atuais, canonizadas ou não por instituições ou pelas sociedades, os autores migrantes fazem uma revisitação pós-moderna de diversos temas e histórias em textos que, enquanto híbridos, atravessam diversos códigos linguísticos, campos do saber e linguagens midiáticas.

Palavras-chave: Salman Rushdie. American McGee. Intertextualidade. Pós-modernismo. Pós-colonialismo.

ABSTRACT

The turn of the last years has once again brought about the dangerous though inevitable fragmentation of territories as we knew it. Wars and invasions, as well as the economic crisis in Europe and the United States of America, have emphasized our gaze upon the perception that in a world where the acceleration of reality creates new means every day borders are naught but imaginary. As a result, this is not only applied to the physical grounds, but also to the grounds of ideas. Paving our way from this unstable setting, we focus on two objects: a novel by Salman Rushdie, *Luka and the Fire of Life* (2010), and a video game, *Alice Madness: Returns* (2011), by American McGee. The aim of this thesis is thus to analyze the constitution of the translated subjects in two ultimate points: the fluidity of language and the voices of the discourse. As we may notice, these topics will influence both the formation of the authors and their artistic inventiveness as well as the discussion on the cultural identity in the chosen works. This formation, loaded with authorial masks, creates an effect of ironic discursive neutralization in these productions. Therefore, they are essential for us to analyze the postmodern writing of Rushdie and McGee: de-centered, plural, and contradictory. Because of that, they become the protagonists on a stage, language – a product of complex relations embodied on power. Through a mixture of old and current stories – which may be canonized or not by institutions or companies – these migrant authors create a postmodern revival of various themes and stories in texts that are hybrid in their texture: crossing, thus, several language codes, fields of knowledge, and media languages.

Keywords: Salman Rushdie. American McGee. Intertextuality. Postmodernism. Post-colonialism.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1. PAUL KLEE. ANGELUS NOVUS (1920).....	42
FIGURA 2. ALICE VIAJA PARA O PAÍS DAS MARAVILHAS: "POLUIÇÃO! CORRUPÇÃO! MEU PAÍS DAS MARAVILHAS ESTÁ DESTRUÍDO! MINHA MENTE ESTÁ EM RUÍNAS!" (TRADUÇÃO NOSSA).....	91
FIGURA 3. MENU PRINCIPAL DE ALICE: MADNESS RETURNS (VERSÃO PARA PC).....	97
FIGURA 4. SOMENTE APÓS ENCOLHER, ALICE CONSEGUE ACESSAR MINI-PORTAS E VISUALIZAR DICAS PARA QUAL CAMINHO SEGUIR NAS PAREDES EM ALICE: MADNESS RETURNS.....	101
FIGURA 5. MAPAS DE GTAV E TOMB RAIDER. EM AMBOS, AS ÁREAS ESCURAS CORRESPONDEM A TERRITÓRIOS AINDA NÃO EXPLORADOS PELO JOGADOR.	110
FIGURA 6. POEMA INVERTIDO EM ALICE NO PAÍS DO ESPELHO.....	118
FIGURA 7. FIM DE JOGO. ALICE ANDA NAS RUAS DE LONDRES, QUE AGORA SE MISTURAM HARMONIOSAMENTE COM O PAÍS DAS MARAVILHAS DE SUA MENTE.	121
FIGURA 8. ALGUNS VESTIDOS EM ALICE: MADNESS RETURNS.....	130
FIGURA 9. CAPA DE ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS DE UMA EDIÇÃO BRASILEIRA, CAPA DO FILME EM DESENHO ANIMADO DE WALT DISNEY, PÔSTER DE DIVULGAÇÃO DO FILME DIRIGIDO POR TIM BURTON E CAPA DO GAME PRODUZIDO POR MCGEE.	132
FIGURA 10. ALICE PULA SOBRE ENGRENAGENS DE RELÓGIO.....	142
FIGURA 11. ABERTURA DE ALICE: MADNESS RETURNS.....	147
FIGURA 12. SUPER MARIO WORLD. REPRODUÇÃO.....	149
FIGURA 13. SÍMBOLOS NA ROUPA DE ALICE. ARTE DE DIVULGAÇÃO.....	150
FIGURA 14. NO GAME YOUR SHAPE FITNESS EVOLVED 2012, UM SENSOR DA CÂMERA LEVA A IMAGEM EM MOVIMENTO DO JOGADOR PARA A TELA.	151
FIGURA 15. ALICE FOCA EM APENAS UM INIMIGO POR VEZ.....	153
FIGURA 16. GARRAFA COM ETIQUETA EM ALICE: MADNESS RETURNS.....	157
FIGURA 17. LI SHAN: PINHEIRO, PEDRA E GLICÍNIAS, DINASTIA QING E A PINTURA CHINESA VIVA EM MCGEE..	161
FIGURA 18. O COGUMELO-MOLA.....	164
FIGURA 19. ALICE NOS DOMÍNIOS DO MAR. ALICE ESCORREGA E ANDA POR CAMINHOS INVISÍVEIS.....	166
FIGURA 20. ALICE NA COLMEIA INFERNAL.....	167
FIGURA 21. O ROLO CHINÊS REINVENTADO.....	168
FIGURA 22. ALICE NO LABIRINTO.....	169
FIGURA 23. ALICE NAS "TREVAS DO CORAÇÃO" E A RAINHA.....	170
FIGURA 24. ALICE E AS CASAS BAGUNÇADAS. "BONECA-DRAGÃO".....	171
FIGURA 25. ALICE VIRA UMA CABEÇA.....	172
FIGURA 26. O TREM INFERNAL.....	173
FIGURA 27. O FABRICANTE DE BONECAS NA WINDERLAND TRANSFORMADO EM BICHO-PAPÃO.....	185

FIGURA 28. ALICE LUTA CONTRA AS MÃOS DO DOLLMAKER.	186
FIGURA 29. O GATO-CÃO EM ALICE: MADNESS RETURNS.....	194
FIGURA 30. A MOSCA-DRAGÃO-DE-DOCE DESENHADA POR TENNIEL EM ALICE NO PAÍS DO ESPELHO.....	198

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	11
2.	DA(S) TERRA(S)	29
2.1.	Brincando com fogo (... ou porque ainda se contam histórias)	30
2.2.	<i>ceci n'est pas un écrivain</i>	35
2.3.	O Animal contador de histórias: narrativas e fronteiras	45
2.4.	Entre pátrias imaginadas e imaginárias: reinscrevendo a nação	58
2.5.	Milhares de milhares... o sujeito traduzido e a identidade cultural	65
2.6.	“Lugar nenhum”, ou o entre-lugar do intelectual	76
3.	DO(S) AR(ES)	81
3.1.	O des-a-fiar do tapete voador: <i>livrando-se</i> histórias	82
3.2.	Narrar ou jogar? Os hipertextos e os <i>games</i>	89
3.3.	A todo vapor! As novas tecnologias e a cultura da convergência	116
3.4.	Co-autorizar: com qual Alice estou jogando?	127
4.	DA(S) ÁGUA(S)	138
4.1.	O círculo mágico e a imersão em mundos ficcionais	139
4.2.	As torrentes de palavras e o encantamento visual: imagens vivas	155
5.	DO(S) FOGO(S)	175
5.1.	“A Água da Vida”: des-autorizando histórias	176
5.2.	Os animais contadores de histórias: narrativas e fronteiras revisitadas	188
5.3.	Os contos de fada, a ficção científica e <i>o horror</i> : “evaporando gêneros”	200
6.	CONCLUSÃO	205
7.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	212

1. INTRODUÇÃO

No mercado das ficções, compra-se todo tipo de mercadoria. No panorama da produção de literatura pós-moderna em língua inglesa – um dos lugares onde inserimos nossa pesquisa aqui exposta – percebe-se que é praticamente impossível determinar uma característica singular ou um *único* conjunto de características que a determine enquanto pertencente a uma caixinha específica de produtos em uma prateleira de livraria. Isso se deve ao fato de que, nesse contexto, não há uma continuidade de preocupações comum a todos os que produzem escrita ficcional em inglês. Pelo contrário, como poderemos notar, atualmente essas escritas estão ficando cada vez mais difusas, complexas e difíceis de serem localizadas em seus *status* enquanto produções literárias. Continuamos a ver a proliferação de romances, poesias, contos e sagas em livros com formatos que atendem a diversos públicos-alvo, mas, ao mesmo tempo, também notamos uma extensa produção paralela de materiais e outros tipos de “escrita” que não tem seu lugar marcado no papel, mas que também dizem respeito ao mundo da literatura, como, por exemplo, filmes, artes gráficas para serem usadas em estampas de camisetas ou os jogos eletrônicos. Eis o motivo pelo qual, muitas vezes, tende-se a produzir consensos e normas em relação ao que deveria ou não constar em catálogos e, por conta disso, criam-se cânones – nem sempre regidos por interesses tidos como “literários”, mas sim, muitas vezes, por interesses exteriores ao mundo dos livros, tais como o capital e o negócio de grandes empresas de entretenimento. Algumas escolhas são continuamente feitas e desfeitas e várias obras são incluídas enquanto outras são deixadas de fora do grande selo chamado LITERATURA e suas variantes exibidas em letreiros, tais como “nacional”, “estrangeira”, “infanto-juvenil”, “autoajuda” ou “religiosa”, para citar alguns exemplos.

Dessa forma, uma mesma história pode pertencer a várias categorias ao mesmo tempo ou até mesmo não se encaixar em nenhuma delas, a depender dos parâmetros usados para essa identificação. Com a destituição da crença em grandes narrativas (a “nação”, a “família”, a “religião”, a “raça”, o “gênero”, entre outras) advinda do viés revisionista pós-moderno nos

estudos sobre as subjetividades, reforça-se, então, a reversão de hierarquias e a coexistência das diferenças. Percebe-se, então, que encontramos-nos em um contexto onde não há mais ordens pré-estabelecidas a serem seguidas, como poderemos notar mais adiante em nossa discussão. Por isso, torna-se mais complicado estabelecer parâmetros permanentes em relação a objetos de estudo. E no nosso caso, ainda mais complicado por se tratar de um objeto tão maleável, como é a literatura feita por dois artistas que, em suas propostas, desafiam lugares-comuns estabelecidos às suas obras e à tradição circunscrita a elas. Por isso, escolhemos Salman Rushdie, um escritor; e American McGee, um *game designer*, para a discussão da instabilidade inerente à linguagem no que tange à perpetuação de categorias e ideologias cristalizadas, como explicaremos melhor ao longo desta tese. Ambos os autores, com seus olhares que contemplam o trânsito de ideias enquanto força motriz de suas obras, colocam a migração enquanto centro de seus projetos artísticos. Dessa forma, deslocam-se lugares e problematiza-se o poder contido nos discursos considerados inquestionáveis.

O que percebe-se nesse caminhar na linguagem, contudo, é que o modo como lidamos com ela aqui tem uma razão de ser: a virada dos últimos anos trouxe novamente à superfície a perigosa, porém inevitável fragmentação dos territórios como reconhecíamos. Como sintomas do sistema capitalista, as guerras e invasões, além da recente crise econômica na Europa e nos Estados Unidos da América, acentuaram-nos a percepção de que, em um mundo onde a aceleração da realidade cria novas formas a cada dia, fronteiras nada mais são que discursos imaginados, ou seja, objetos de desejo e, conseqüentemente, de poder. Na medida em que abre-se um olhar para essas novas formas de pensar o planeta, encontramos também movimentos que visam manter rígidas as divisas de outrora, a fim de conservar os parâmetros que um dia deram uma sensação de segurança aos territórios e, por extensão, à própria subjetividade. Esse lugar impreciso da linguagem, como “arena” onde ocorrem embates a todo o tempo, é onde se encontra a produção artística dos autores escolhidos para análise

nesta tese. Em relação a Salman Rushdie, partimos, então, para olhar mais de perto um de seus romances em especial: *Luka e o Fogo da Vida* (2010). Nesse livro – que pode ser lido como uma continuação ou não de sua fábula *Haroun e o Mar de Histórias* (1991) –, o autor traz à baila mais uma vez a discussão da relevância da literatura em um contexto onde dizem ela estar em perigo. Escolhemos fazer uma análise desse romance, pois nos afinamos com o olhar perspicaz do autor em relação a como pensamos e como contamos as histórias – elementos constituintes tanto de territórios físicos quanto os da geografia humana, que lida sobretudo com as questões das subjetividades no espaço.

Em nossa leitura proposta aqui, defendemos que o planeta ficcional de Rushdie é povoado por personagens, espaços e discursos que contêm uma carga histórica a ser avaliada e reabsorvida na tessitura de seus romances. Estes não são vistos como sendo *tabula rasa*, pelo contrário: são entendidos como frutos de um momento histórico em que já não é mais possível se falar em pureza e estabilidade em suas formações. Isso acontece, sobretudo, devido à crítica pós-colonial presente na literatura do escritor. Como explicaremos posteriormente neste trabalho, essa crítica considera tanto o questionamento pós-moderno às crenças pretensamente sacralizadas e intocáveis quanto os discursos resultantes do encontro entre o local (geralmente dado como um sujeito ou território “colonizado”) e o global (geralmente associado a uma metrópole, “colonizadora”). Nesse ínterim, ressaltamos o poder das histórias via algo que diz respeito às múltiplas vozes do discurso: a intertextualidade e a intermedialidade. Nossa hipótese é a de que, longe de estarem sofrendo uma possível estagnação produtiva, as histórias continuam se imiscuindo e formando novas narrativas. É o que nos leva, portanto, à abordagem da produção de McGee, pois isso também é proposto no roteiro de seu *game*¹ *Alice: Madness Returns* (2011). A partir de clássicos da literatura

¹ Usamos o termo “*game*” em detrimento de simplesmente “jogo” como desambiguador na leitura desta tese. 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

universal como os de Lewis Carroll, o *designer* cria uma narrativa executável, onde o “leitor” vira literalmente um jogador e, posteriormente, o próprio autor do texto: assume o comando da protagonista Alice e pode escolher quais caminhos irá trilhar para salvar o País das Maravilhas de sua eminente ruína – criando, assim novas histórias para uma já conhecida personagem.

Com isso, levanta-se também a discussão do aparente perigo que a literatura sofre em relação a uma época onde os interesses de poderosos reacionários – sejam eles personificados em chefes de Estado ou chefes de empresas multinacionais – parecem querer ameaçá-la em um eminente esvaziamento de conteúdo para o fim de puro entretenimento. Esse esvaziamento, de acordo com o filósofo da linguagem Mikhail Bakhtin ([1929] 2010), é uma das facetas que a linguagem pode assumir, quando ela se apresenta via discursos de normalização. Para ele, o signo, enquanto representação de algo que está no lugar de outra coisa, se destituído de sua potência vital para um determinado contexto, mascara-se como algo pronto e acabado, tendo, assim, um propósito autoritário, pois

o signo ideológico é sempre um pouco reacionário e tenta, por assim dizer, estabilizar o estágio anterior da corrente dialética da evolução social e valorizar a verdade de ontem como sendo válida hoje em dia (BAKHTIN, 2010, p. 48).

Uma atitude interativa perante o texto, na qual o leitor pode interferir no percurso da história parece-nos, então, propícia a uma percepção de literatura que questiona um mundo no qual somente existe uma voz única ditando o caminho do sujeito. McGee, por exemplo,

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 também para que o leitor também não confunda com o conceito derridiano de *jogo*, útil para nossa análise, que se trata de uma outra coisa: um mecanismo inerente à linguagem, como poderá ser visto no decorrer dessa tese. Excetuam-se os casos em que houver citação direta de outros autores que, possivelmente, não fizeram essa distinção lexical. A ambiguidade no título da tese, porém, é proposital, pois nossa análise mostrará que tanto o jogo da linguagem quanto os jogos de videogame podem se imbricar.

acredita que, assim como outros artistas já recontaram e adaptaram clássicos em outros meios semiológicos, tais como o cinema, ele também o pode fazer em seu trabalho com os jogos eletrônicos. Nesse sentido, sua produção também se presta a ser analisada enquanto *texto*, como quer o “pensamento” pós-moderno. Como veremos no decorrer dessa tese, sua posição enquanto intelectual migrante, assim como Rushdie, o coloca também em um lugar privilegiado, pois a partir dele, fomenta-se, no roteiro do *game*, esse espírito questionador face ao possível autoritarismo na linguagem que dita modos de ser e de fazer o jogo da identidade de Alice – que também encontra-se em “dívida” com seus pais literários e suas subsequentes “verdades de ontem”. Obviamente, como se lida com materiais diferentes, a análise intertextual (e, como veremos, também intermidial) do romance de Rushdie e do *game* de McGee deverão levar em conta os processos internos de construção de cada objeto enquanto pertencentes a meios semiológicos distintos, porém, dialogantes.

Antes de continuar, contudo, devemos ressaltar que nossa pesquisa tem como objetivo mais geral a discussão da reinvenção de histórias nos artefatos literários e ludológicos, bem como a defesa do livre trânsito de linguagem (ou linguagens). Ela leva em conta que há determinados discursos de normalização de modelos e de suportes para se contar histórias que constituem um determinado cânone, mas que, ao mesmo tempo, podem ser usados como armas contra um possível constrangimento de expressão. Esse jogo contínuo de inscrição de tradições e traduções (ou seja, também de rupturas) não é gratuito e leva em consideração algumas implicações sócio-políticas em sua prática.

Quanto a isso, é importante dizer também que essa reinvenção, em nosso caso, diz respeito também a um processo de hipertextualização encontrado nas produções que resolvemos analisar. Nossa abordagem semiótica aqui leva em conta, no entanto, a dupla faceta barthesiana de uma análise desses materiais. Não se trata somente de uma tentativa de “mostrar o que a linguagem quer dizer” em uma noção banal de adaptação para outros meios,

mas, sim, considerar seu poder ideológico, logo, político, em suas manifestações textuais. A “dupla faceta” existe porque, na chamada “primeira fase” dos escritos de Barthes, ele ficou conhecido por se opor ao estruturalismo em sua criação de uma semiologia da significação – ao contrário da semiologia da comunicação de que Saussure e os outros estruturalistas tentavam fazer. A “dissecação” de um texto, para Barthes, adquiria uma noção diferente à dos estudiosos da época. Ela consistia, antes, em desvelar o objeto de seu *glamour*; mostrar do que o signo é realmente feito ao espantar-se com ele; vê-lo como se encontrasse com ele pela primeira vez.

Ao criar uma semiologia da significação, Barthes considera o signo como algo dotado de ideologia, ou seja, vê a linguagem em seu aspecto sócio-político. Ela não serve simplesmente para comunicar, passar uma mensagem direta; ela serve para algo além disso também. Com isso, o teórico enfatiza a “sensualidade” do texto, o afeto, como algo importante a se considerar. Nesse ponto, é interessante notar como Barthes entende, então, que a semiótica tem como objeto

todos os textos do imaginário: as narrativas, os retratos, as imagens, as expressões, os idioletos, as paixões, as estruturas que jogam, ao mesmo tempo, com uma aparência de verossimilhança e com a incerteza da verdade (BARTHES, 1980, p. 41).

O propósito da semiologia que Barthes desenvolve é, então, criar um olhar crítico para o signo. Não é, então, o papel do semioticista dissecar e desvendar todos os mistérios do signo, tal como os estruturalistas o queriam. Ele, agora, pinta uma “cor” diferente por cima do que ali se encontrava antes. Aplicando-se isso em termos, podemos dizer que essa ressignificação das “cores” de signos que os autores escolhidos fazem é o que tentaremos analisar (e por que não fazer) no percorrer deste trabalho.

Essa abordagem semiótica de que falamos tem a ver, sobretudo, com a prática dos dois autores analisados aqui enquanto sujeitos migrantes, pois a relação entre a literatura e outros campos do saber também exige uma constante renegociação de valores nos processos de adaptação e/ou reinvenção das histórias. No caso de McGee, isso é visto na reformulação de imagens culturalmente concebidas como correspondentes ao mundo de Lewis Carroll; no caso de Rushdie, com a lida de outro sistema: a língua, que também se nutre dessas imagens e vice-versa. Como Dutheil de la Rochère (1999) argumenta,

a retórica “migratória” dos romances de Rushdie mexe com a língua inglesa a partir de uma posição “entre dois mundos”. Ela desloca lugares-comuns e realoca metáforas familiares para longe de casa, dessa forma, infundindo-as com vida nova e significados revigorados (ROCHÈRE, 1999, p. xxii, tradução nossa).²

Por isso, a figura do migrante é de suma importância em suas obras, pois, para o autor, esse sujeito possui uma “mirada estrábica”. Essa “posição entre dois mundos” de que Rochère fala nos remete ao termo usado por Ricardo Piglia (1991) para tentar explicar a questão da dívida que as colônias (latino-)americanas possuem com o Velho Continente. A construção das identidades desses sujeitos sem lugar definido no mundo ocorre a partir do momento em que precisam estar constantemente com o olhar duplo: ao mesmo tempo “aqui e lá”, ou seja, no passado e no futuro, no exterior e no interior, no centro e na periferia, na inteligência europeia e na construção de conhecimento de sua própria pátria. Para Rushdie e para McGee, esse olhar mútuo vai além de fronteiras americanas e serve igualmente para expor a condição de expatriados em relação com sua terra natal, pois desafia a noção binarista de que o sujeito seja pertencente a somente um lugar ou ao outro. É possível notar a defesa dessa

² “The ‘migratory’ rethoric of Rushdie’s novels tampers with the English language from a position ‘between two worlds.’ It displaces commonplaces and reinscribes familiar metaphors away from home, thereby infusing them with new life and fresh meaning.” (ROCHÈRE, 1999, p. xxii)

complexidade do sujeito em suas histórias. Assim, contá-las é um processo afirmativo, complexo e sempre em construção.

Como veremos, essa pluralidade do olhar nos romances de Rushdie e nos *games* de McGee, além de temática, é também formal. Dessa forma, suas ricas percepções de um mundo enredado dão vazão a um território sem fronteiras, todo misturado, no qual Alice pode entrar no espelho de seus próprios medos e voltar para Londres; Bombai pode se unir e desunir a Nova Iorque em um estalo; professores universitários íntegros podem perfeitamente confeccionar bonecas de pano e cometer crimes hediondos; bem como atores podem cair do céu e transmutarem-se em anjos ou demônios. Essa “mirada estrábica” que o migrante lança sobre a realidade aguça-nos, igualmente, outros vislumbres sobre os territórios e as subjetividades, bem como abordagens metodológicas para nossa própria prática teórico-crítica. Daí a importância das renegociações no prisma da tradução cultural, como poderemos ver ao longo do trabalho.

Isso posto, podemos dizer que o deslocamento do sujeito imerso em ficções se atrela, então, ao des-locamento da linguagem e, assim, o manejo da significação via ironia e humor se torna uma arma poderosa na mão do escritor e também do *game designer*. Uma vez já expostos os objetivos gerais deste trabalho, nosso olhar se voltará para o um objetivo mais específico, que é analisar, então, a constituição do sujeito traduzido sob dois pontos fundamentais: o da fluidez da linguagem e o das vozes do discurso. Como poderemos notar, esses pontos influenciarão tanto a formação dos autores e a criação de seus projetos artísticos quanto as discussões sobre a identidade cultural nas obras escolhidas. Essa formação, dotada de máscaras autorais, cria um efeito de irônica neutralização discursiva nessas produções. Elas se tornam, então, essenciais para analisarmos a proposta pós-moderna da “escrita” de Rushdie e McGee: descentrada, plural e paradoxal. Dessa maneira, eles mesmos tornam-se

sujeitos traduzidos, protagonistas dentro do palco que é a linguagem – produto de complexas relações imbuídas de poder.

Em nossa abordagem, também contaminados pela leitura bakhtiniana de uma filosofia da linguagem, nós, aqui, retomamos a ideia de que Wittgenstein ([1953] 2000) considerava a linguagem como uma compilação de instrumentos à nossa disposição, sendo assim, o que posicionará o sujeito em uma determinada situação é o uso que ele fará da linguagem, pois esta, em seu pragmatismo, seria considerada como uma caixa de múltiplas atividades, não possuindo, logo, uma única estrutura lógica. Por isso, consideramos a fluidez uma característica essencial para que possamos nos aproximar da tessitura narrativa do indo-britânico e da reinvenção feita pelo sino-estadunidense: através de uma mistura de histórias antigas e mais atuais, canonizadas ou não por instituições ou pelas sociedades, os autores migrantes fazem uma revisitação pós-moderna de diversos temas e histórias em textos que, enquanto híbridos, atravessam diversos códigos linguísticos, campos do saber e linguagens midiáticas.

Se os autores estudados aqui nunca pareceram se ater a binarismos e convenções, no romance de Rushdie analisado aqui isso parece estar ainda mais evidente. Dedicaremos o primeiro capítulo da tese principalmente a ele, então, pois cremos que a discussão feita em torno de sua obra já serve de base para outras que desenvolveremos ao falar de McGee no segundo capítulo. Como um ponto de análise da crítica aos des-limites na constituição dos sujeitos traduzidos enquanto empíricos ou enquanto efeitos de linguagem, dedicamos a esse primeiro passo, então, pensar o lugar e a prática do intelectual – e no caso de Salman Rushdie, aplicada ao romance escolhido, sem, contudo, deixar de relacionar com alguns dos trabalhos anteriores do escritor. Por isso, a ironia do título “Da(s) terra(s)” dado ao capítulo, pois, em *Luka e o Fogo da Vida* (2010), as fronteiras nos territórios ficcionais e na linguagem estão de

fato mais fluidas e mais complicadas de serem mensuradas. Não obstante, a própria percepção de um mundo mágico na ficção afetado pela globalização é um gesto que reforça a opção de Rushdie por uma escrita desterritorializada ou, quiçá, multiterritorializada – termo recente nos estudos geográficos, mas que contempla também, a nosso ver, a complexidade da proposta literária do autor face ao processo de enredamento que o mundo contemporâneo sofre.

O conceito de desterritorialização, cunhado por Gilles Deleuze e Félix Guattari ([1975] 1997) diz respeito a um olhar sobre a literatura que a considera enquanto instância prática, ligada ao dia-a-dia da sociedade, portanto, política. O que os autores chamam de uma “literatura menor” é o arrolamento de uma língua (ou práticas) minoritária(s) dentro de um contexto de uma língua (ou prática) maior no qual houve um processo de desterritorialização – ou seja, uma operação da linha de fuga em condições de exceção. Segue a exemplo a análise feita pelos autores do caso de Franz Kafka, que, enquanto judeu desterritorializado, escrevia em alemão e mesmo assim conseguia minar as estruturas que poderiam oprimi-lo, a começar pela própria língua usada para se comunicar ou escrever. Seguindo na esteira do conceito da dupla de franceses, Rogério Haesbaert ([2004] 2010) o expandirá para o que ele entende como uma sobreposição de práticas que constituiriam o processo de (des-)territorialização na pós-modernidade. Para tanto, ele define genericamente o que é o conceito primário para depois prosseguir em sua proposta de seu desenvolvimento. Para ele, “territorialização” seriam as

[...] relações de domínio e apropriação do espaço, ou seja, nossas mediações espaciais do poder, poder em sentido amplo, que se estende do mais concreto ao mais simbólico (HAESBAERT, 2010, p. 339).

Partindo-se do posicionamento do conceito dentro de um plano mais amplo, ou seja, dentro das mediações simbólicas, o teórico pondera acerca da existência de uma possível multiterritorialidade, uma possibilidade de “experimentar vários territórios ao mesmo tempo” (HAESBAERT, 2010, p. 344). De acordo com ele, essa experiência (a de uma territorialidade

múltipla) não é algo característico de nosso tempo, pois de certa forma, “toda relação social implica uma interação territorial, um entrecruzamento de diferentes territórios” (HAESBAERT, 2010, p. 344). O que ele considera como uma novidade, no entanto, é o fato de agora termos

uma diversidade ou um conjunto de opções muito maior de territórios/territorialidades com os/as quais podemos “jogar”, uma velocidade (ou facilidade, via Internet, por exemplo) muito maior (e mais múltipla) de acesso e trânsito por essas territorialidades – elas próprias muito mais instáveis e móveis – e, dependendo de nossa condição social, também muito mais opções para desfazer e refazer constantemente essa multiterritorialidade (HAESBAERT, 2010, p. 344).

Essa nova configuração de poder, calcada em uma aparente leveza, artificialmente atribuída à portabilidade do sujeito afetado pela velocidade e pelo acesso a recursos antes impossíveis, leva-nos a pensar sobre os efeitos dessa flexibilidade em torno da ação política – que, no caso de nossos objetos de estudo, passa pelo exercício de expressão via linguagem. O que faremos é partir dessa concepção de multiterritorialização para defender que nesse território livre da literatura, haveria uma proposição de globo onde a predominância de territórios-zona já não faria mais sentido (apesar deles ainda insistirem em se afirmar). Dessa forma, o pensamento normalizador, que preconiza a ordenação das coisas em seus devidos lugares fixos, poderia tornar-se obsoleto – havendo a necessidade, assim, da criação de novas formas de vida para a própria língua em um mundo onde esta já não mais se limita a usos de sujeitos ou Estados determinados *a priori*.

Isso nos leva, assim, a uma outra discussão nesta tese, na qual discorreremos sobre a constituição do sujeito traduzido perante o problema da(s) linguagem(ns) e dos discursos de normalização face à produção literária na modernidade líquida, ou pós-modernidade. De acordo com o sociólogo polonês Zygmunt Bauman ([1997] 1998; [2000] 2001), a metáfora dos “líquidos” cabe bem aos tempos atuais – marcados pela aceleração da realidade, e com

ela, a redistribuição de poder, agora extraterritorial e tão veloz quanto o clique de um *mouse* no computador. Falaremos, assim, da volatilidade de certezas em relação à identidade, às estruturas e às bases que outrora serviram para dar a ilusão de estabilidade ao sujeito, de modo geral; bem como de suas manifestações “dentro do texto”, parodiando a máxima derridiana. Para Bauman (2001), a metáfora do “líquido” se opõe a outro estágio da modernidade, o “sólido”. Neste, a confiança em instituições, ideias fixas e territórios-zona, tais como a ciência, a identidade nacional e as fronteiras bem delimitadas de disciplinas acadêmicas, por exemplo, era preponderante para que o sujeito pudesse ser bem sucedido. O projeto cartesiano de modernidade eurocêntrica, enquanto tendo como características comumente atribuídas a racionalidade e o progresso, era tida como boa aos olhos de seus agentes colonizadores. No entanto, à medida que a tecnociência foi avançando e esses valores foram questionados e confirmados como perversos – como no caso das grandes guerras mundiais –, a solidez de outrora foi sendo substituída pela agilidade e a fragilidade das estruturas. Daí, para ele, o termo “modernidade líquida” servir como possível substituto para “modernidade tardia” ou “pós-modernidade”, onde

[...] agora é o menor, mais leve e mais portátil que significa melhoria e “progresso”. Mover-se leve, e não mais aferrar-se a coisas vistas como atraentes por sua confiabilidade e solidez – isto é, por seu peso, substancialidade e capacidade de resistência – é hoje recurso de poder (BAUMAN, 2001, p. 21).

Chegamos, então, à discussão do que se produz culturalmente nesse contexto onde as palavras se movem incessantemente na superfície de leitura. Em “Do(s) ar(es)”, discorreremos, então, sobre a pulverização (ou a não-solidez) dos suportes, papéis dos autores e leitores e as estratégias narrativas utilizadas por ambos em relação ao potencial multiplicador dos hipertextos e das tecnologias digitais nas obras escolhidas. Ao contrário do que se pode parecer, o consenso entre a agregação e a refutação de novas tecnologias à

contação de histórias ainda não é pacífico e, não obstante, é alvo de polêmica. Ainda, lidar com obras que transgridem os limites entre literatura, hiperliteratura e os *games*, como é o caso dessas produções de Rushdie e McGee, não nos coloca em uma posição menos confortável: muito pelo contrário. Há a necessidade, assim, de se pensar sobre o poder da ficcionalização via ficcionalização do poder na literatura em suas diversas modalidades. Quando a demarcação de territórios e, conseqüentemente, de *quem* mora neles se torna mais complicada – como é o caso do complexo lugar “habitado” pelos que defendem a literatura de papel e pelos que defendem a vazão das histórias para os *games* –, o retorno a uma fonte segura da constituição subjetiva é um caminho a ser perseguido por grupos ou indivíduos que buscam o sentimento de pertencimento. A construção do texto literário também passa por essa paradoxal herança que se quer ao mesmo tempo violenta e violentada. Como somos todos “estranhos no ninho” em um planeta onde não há mais bases fixas, sentir-se ofendido então, torna-se um distintivo de identidade: atacam-se ideias divergentes e parece que não há solução para a celeuma. A violência, seja ela simbólica ou física, via protestos ou leis restritivas de circulação de bens culturais, pode agravar ainda mais a condição de quem não se encaixa em discursos pré-estabelecidos. Percebemos, no entanto, que, a despeito do que Bauman (1998) coloca a respeito da incredulidade de vanguardas na pós-modernidade, acreditamos que os autores propõem, então, fazer pequenas revoluções em uma época de mudanças de paradigmas onde quanto mais se matam Deus, o autor, o sujeito e a História, mais se poderia evocar o poder da imaginação e da circulação e o renascimento dos (e nos) discursos ficcionais.

Ao contrário do que se pode pensar a respeito de uma libertinagem no indiscriminado consumo de ficções, a possibilidade de remanejamento de histórias à maneira de quem escreve é, ao contrário, um exercício de poder – o poder da pena. Essa relação entre a morte e o caráter de fênix da pena é, talvez, a lição maior da literatura, que, desde Šahrāzād – pelo

menos –, tematiza e contém em si os germes de sua sobrevivência. A consciência de que em cada história, há sempre uma pré-história, nos leva, finalmente, a um outro ponto dessa tese, onde falaremos sobre as relações intertextuais e a importância destas na discussão da preservação (ou não) das histórias e no combate aos discursos centralizadores em *Luka e o Fogo da Vida* (2010) e em *Alice: Madness Returns* (2011). Nos últimos dois capítulos, “Da(s) água(s)” e “Do(s) fogo(s), mergulhamos, enfim, nesse universo fluido da linguagem, onde a imersão em um grande mar de histórias pode ser usado tanto contra quanto a favor da manutenção de tradições e discursos monologizantes – representados ficcionalmente nas obras através da presença irônica da figura dos autores. No terceiro capítulo, chega-se, então, à análise dos des-limites entre jogos, a ficção e a realidade empírica nos objetos escolhidos aqui. Além disso, veremos como os autores usam de artifícios para propor uma arte que dialoga com os mundos da pintura e da escrita orientais. Já no quarto capítulo, analisaremos como essa proposição intertextual e intermedial se torna paradoxal, pois se depara com a irônica presença da mão do autor na confecção dos textos. Como já foi dito, as forças que constroem o livre pensamento é tema recorrente nos livros de Rushdie e não é por acaso, como se pode perceber, que a ameaça da *fatwa*³, ainda que invisível, é eminente. Reafirmamos que escrever se torna mais do que um ato irreverente perante as autoridades. Escrever é, dessa forma, um ato político, uma luta. O escritor reitera que em relação aos direitos humanos, sua opinião é bem simples: “Você tem que respeitar os indivíduos, mas nunca as suas ideias”⁴. Nesse sentido, ele considera os projetos do político e do artista parecidos, mas seus efeitos caminham em direções diferentes: o primeiro dita uma visão de

³ A *fatwa* é uma sentença de morte promulgada pelo líder fundamentalista islâmico iraniano aiatolá Khomeini. No caso de Rushdie, ela foi emitida em decorrência da publicação de *The Satanic Verses* (1988), romance no qual há uma paródia ao mito fundador da religião islâmica que ridiculariza Maomé e sua inspiração divina para escrever o Alcorão.

⁴ Entrevista disponível no *website* YouTube, tradução nossa. RUSHDIE, Salman. **Luka and the Fire of Life**. Harvard Book Store: Cambridge, 2012. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=_oGrTPJfRTg&noredirect=1>. Acesso em: 24. Set. 2012.

mundo, o segundo propõe novas formas de imaginá-lo. No caso da obra de Rushdie escolhida aqui, a “escrita de um jogo” ficcional em seu romance, então, torna-se metáfora para o “jogo da escrita” do autor. Já para McGee, sua reescrita de fábulas clássicas, como as dos irmãos Grimm, ou a transfiguração da vida e obra de Carroll em seu jogo eletrônico também pensa sobre o próprio ato de fazê-lo enquanto processo imaginativo e transgressor de fronteiras.

Esta tese trata, enfim, da perigosa armadilha proporcionada pelo uso que pode se fazer da linguagem. Esse constrangimento do discurso é, a nosso ver, fator essencial ao entendimento do projeto ético/estético de Rushdie e McGee no que diz respeito à leitura que pretendemos aqui. A imersão em ficções nos interessa, assim, como gatilho em nossa tese, porque a opção por estudar um autor como Salman Rushdie pode suscitar questionamentos acerca da consonância das preocupações da voz de um “indo-britânico” em um mundo globalizado onde fronteiras (literárias ou não) são constantemente reforçadas e igualmente transgredidas. Questionamentos ideológicos podem igualmente ocorrer quando se adota como objeto de estudo as produções de um outro intelectual que também passa pelo crivo da migração em sua vida, tal como o *game designer* estadunidense American McGee, atualmente residente em Hong Kong. É necessário, assim, ponderar sobre o lugar destes sujeitos tanto no âmbito físico das estradas quanto no âmbito da geografia humana de suas obras ficcionais, que dialogam tanto com os mundos dos textos literários quanto com outros campos do saber. Reafirmando o que dissemos anteriormente, isso quer dizer que pensaremos o trabalho deles em termos de produções que lidam com a linguagem e o poder inerente a ela.

Nesse caminhar, percebemos que nosso problema é, então, como poderemos notar, uma inquietação da ordem do discurso, como bem Michel Foucault ([1980] 1996) a coloca: uma “[...] inquietação diante do que é o discurso em sua realidade material de coisa pronunciada ou coisa escrita [...]” (FOUCAULT, 1996, p. 8). Tomar a palavra (enquanto instância primeira de construção da subjetividade) em um ambiente onde essa se quer viva,

onde essa quer (se) envolver, é sempre um risco, como o estudioso argumenta, daí a necessidade de controle sobre a linguagem e, conseqüentemente, sobre outras esferas da sociedade. Tentar transformar o trabalho crítico em um discurso maleável tal qual a própria coisa literária é mais do que uma escolha estilística: ela guarda, a nosso ver, uma potência vital, necessária, para a lida do texto ficcional e da vida, que não se deixam apreender pelas amarras do discurso. Além disso, o perigo do texto que se move faz com que a aventura do pesquisador se torne mais arriscada, pois quanto mais este “se aproxima das fronteiras do discurso, [...] menos segura é a sua posição” (BAKHTIN, 2010, p. 146), como bem nos lembra Bakhtin (2010).

Ainda, como parte de nosso “teatro muito provisório”, temos a consciência de que, assumindo o papel (efêmero) de pesquisadores que pensam a/na linguagem, sentimo-nos em casa na possível aproximação de Rushdie e McGee a uma concepção de literatura que joga com perdas e ganhos culturais que ultrapassam fronteiras nacionais: uma concepção de literatura que se vê consciente de que as Chinas ou “Índias da mente” (RUSHDIE, 2010a, p. 10) não são mais do que construções e nem por isso deixam de ser menos legítimas para os que se relacionam com elas. Sendo assim, cremos que imaginar outros lugares, posicionamentos que excedam discursos limítrofes é a função do artista, pois a distância pode abrir portas antes fechadas aos que usam e/ou sofrem da interdição deliberada como arma de exclusão e poder. O “teatro” de que falamos acima é emprestado de Michel Foucault (1996), que, dentro de sua proposta de crítica do discurso, classifica sua escrita como estando em um lugar temporário, deslizante, transitório, logo, um “teatro muito provisório” (FOUCAULT, 1996, p. 8). Tal gesto abre caminhos para a possibilidade de um discurso móvel e não-fixo – lugar que se afina às tendências revisionistas pós-modernas, das quais Foucault é constantemente tomado como um de seus pilares. Afinando às pontuações de Foucault, Rushdie corrobora, em um ato performático através de sua escrita, que há muito deixou de ser

somente indiano: sua “inglesidade” (*Englishness*) não veio de berço e provavelmente o acolhimento de terras norte-americanas ao polêmico autor possui indagações bem mais complexas do que simples questões baseadas em interesses mercadológicos, como veremos a seguir. Já no caso de McGee, por sua “escrita” ocorrer de outra forma, via texto e imagem em movimento na tela digital, os contornos que envolvem o “desenho” de sua criação nos jogos eletrônicos, os *games*, sugerem outros olhares sobre o modo de contar histórias e sua relação com focos nos métodos ocidentais ou orientais de manejo desse material eletrônico nas empresas responsáveis por sua proliferação. Discursos de teor essencialista empregados em contextos específicos, então, tais como em leituras teórico-críticas sobre uma possível identidade fixa do ficcionista, podem, então, não dar conta das propostas desses criadores em questão, pois acreditamos que, no caso deles, a bricolagem, como eles a fazem em seus projetos, dentro de sua coerência e abordagem teóricas, é também um método de abordagem ao objeto literário enquanto mina intertextual, pois os próprios autores estudados e suas obras não se prestam à prisão do discurso monológico. Daí vem a constante ênfase no fluxo das histórias e na desconstrução das fronteiras, via linguagem, em suas práticas intelectuais.

Finalmente, retomamos que em um mundo globalizado, no qual viajar fora dos livros é cada vez mais uma necessidade cotidiana, os des-locamentos pedem novos passaportes. Com isso, aumenta-se o controle sobre as fronteiras e o que, antes, poderia ser uma nova forma de poder democratizante, é, então, visto como ameaça. A possibilidade de contar histórias levamos, assim, a uma questão que se torna o cerne dessa tese como uma problemática na modernidade líquida (ou pós-modernidade): o rompimento de fronteiras e seus efeitos sobre sujeitos que nunca se contentarão em aceitar um único discurso que os defina.

2. DA(S) TERRA(S)

2.1. Brincando com fogo (... ou porque ainda se contam histórias)

Como parte de nosso olhar sobre a fluidez da linguagem, demonstraremos neste capítulo como ocorre a formação dos intelectuais e o que isso acarreta em seus trabalhos ficcionais, que se abrem para o desnudamento de convenções. Para tanto, colocamos sobre a mesa um ensaio que tem a ver com esse contexto de crise de identidades e instituições. Temos, assim, como início de conversa, as considerações de Tzvetan Todorov ([2007] 2009) em relação a isso: em 2007, ele lança um título chamado *A literatura em perigo*, demonstrando uma preocupação com o futuro desse material. Todorov (2009) faz um retrospecto de sua experiência com a literatura, pensando sua prática enquanto teórico e questionando até mesmo o status de “objeto” que muitas vezes damos à matéria literária – perguntando-se quão capaz a literatura ainda seria de influenciar na formação do sujeito. Nesse ensaio, pode-se sentir certo temor em relação à transformação na qual a literatura vinha passando: de “agente de conhecimento sobre o mundo” (TODOROV, 2009, p. 10) a um simples conhecimento histórico, um processo de memorização relativo a textos escritos dados em sala de aula. A literatura, assim, estaria em perigo no sentido de que não teria mais a capacidade de ser um agente transformador humanista efetivo em detrimento de tantos outros discursos existentes à nossa volta.

Sendo o romance *Luka e o Fogo da Vida* (2010), de Rushdie; e o jogo eletrônico *Alice: Madness Returns* (2011), de McGee; “textos” que tem como temática, dentre outras preocupações, a questão da morte das histórias, devemos tecer algumas considerações sobre um ponto que Todorov (2009) expõe em seu ensaio que, a nosso ver, será problematizado nas narrativas de ambos os autores. Falamos, assim, da tradição literária. Todorov reconhece em sua crítica que não passamos de pequenos em relação a outros gigantes que vieram antes de nós, mas uma colocação em seu texto nos instiga em relação a esse reconhecimento dele: “[...]”

podemos manter os belos projetos do passado sem ter de vaiar tudo que encontra sua origem no mundo contemporâneo [...]” (TODOROV, 2009, p. 32). Essa frase, a nosso ver, é bastante sintomática no que tange ao seu posicionamento enquanto teórico da literatura. Se focalizarmos a palavra *manter* na citação acima, podemos perceber que, mesmo tendo consciência de que o cenário literário está mudando, Todorov, mesmo que ingenuamente, pode deixar escapar indícios de um pensamento que privilegia a manutenção de uma hierarquia adúladora dos “belos projetos” da tradição, ou seja, uma “alta literatura”, que está perdendo seu lugar para vários outros textos “contaminados” que pretendem alcançar esse *status*. A manutenção, então, se torna um trabalho necessário para que uma ordem continue vigente, ordem esta que estará de acordo com determinada valoração.

Nossa análise das produções desses autores citados aqui propõe, então, uma discussão acerca dessa manutenção da ordem que, de acordo com Rushdie e McGee, não se reproduz através de valores tradicionais em uma via unidirecional e cristalina (ou transparente, se assim preferirem o termo). Pelo contrário: uma afirmação tal como a de Todorov (2009), na qual ele afirma que a nós, “[...] adultos, nos cabe transmitir às novas gerações essa herança frágil, essas palavras que ajudam a viver melhor” (TODOROV, 2009, p. 94), pode ter seu caráter de normalidade desconstruída à medida que percebemos que o crítico valoriza uma ideia na qual a literatura teria um caráter humanizador que tornaria as pessoas melhores. Seria como se não houvesse outra forma de transmitir essas “palavras” sem cair na padronização de escritos tal como o teórico diz acontecer na contemporaneidade. De fato, o que ele argumenta em relação à riqueza cultural que uma carga literária *tout court* possui é plausível, pois, um sujeito que não possui essa carga poderá estar privado de experiências riquíssimas que o constituirão enquanto tal. O que não podemos deixar de notar, no entanto, é que Todorov expõe que o artefato literário estaria em perigo pelo fato de estar se diluindo em outras formas que, na

opinião dele, poderiam chegar a um ponto de se tornarem uma ameaça à literatura enquanto instituição – apesar de ele reconhecer que a literatura isolada em si mesma não existe.

Paradoxalmente, esse posicionamento ambíguo do teórico nos leva a crer que ele escorrega em algumas afirmações como a citação acima, pois nela ele carrega essa prática de contar histórias às novas gerações com um senso de missão libertadora, o que já nos faz desconfiar de seu enunciado. Ora, ao transmitir algo, passamos toda nossa carga de valores em nossa narrativa. A *normalização* de uma prática de resgate dos “belos projetos do passado” não deixa de ser parcial em sua enunciação, assim. Da mesma forma que as afirmações de Todorov (2009) possam evocar uma espécie de *normalidade* em relação a essa prática (e o gênero ensaio já coloca essa neutralidade das afirmações dele em uma posição paradoxal), sua tese de que a literatura estaria em perigo reforça a ideia de que ela assume um papel ativo na constituição dos sujeitos, podendo, em contrapartida, então, não estar mais em perigo, mas sim, ser o agente que proporcionará essa experiência (pretensamente *normal*, mas, na verdade, tendenciosa) ao sujeito.

Vejamos, então, como os autores escolhidos para análise nesta tese estão sempre na eminência do perigo que a literatura pode proporcionar quando usada para contrariar os interesses, por vezes ditatoriais, de poderosos: quando Salman Rushdie publicou o ensaio “Fevereiro de 1999: Dez anos de *fatwa*” ([2002] 2007), por exemplo, talvez ele não pudesse pensar que a sombra da sentença proferida pelo aiatolá Khomeini, ora inativa, pudesse literalmente voltar com alguma força maior sobre sua vida algum dia. Desde o ano em que ele publicou esse ensaio o autor vive em relativa segurança nos Estados Unidos, absente de proteção policial, como bem o narra em suas memórias publicadas posteriormente. Nessas memórias, contidas no livro *Joseph Anton: A Memoir*, de setembro de 2012, Rushdie (2012) conta, na terceira pessoa, via narrador fictício, o período em que passou sob a égide da *fatwa*,

sentença de morte dada a ele pelo aiatolá iraniano no ano de 1989. A ameaça, não tão fictícia, mas materializada no mundo real, ocorreu por conta da publicação do livro *Os Versos Satânicos* (1988), no qual o autor reconta um trecho “esquecido” do Alcorão e cria uma personagem que, em sua figura paródica, critica as representações do profeta Maomé. Tal feito acendeu a ira de muçulmanos extremistas por todo o mundo, causando protestos, ameaças e queimas de livros em praças públicas.

Na época em que o autor publicou o romance em questão, a polêmica midiaticizada em torno de *Os Versos Satânicos* (1988) era ainda muito recente e, por isso, talvez ainda proliferada de modo imaturo para a análise dos problemas políticos envolvidos no caso. A veiculação via mídias mais comuns da época (tais como os jornais ou a televisão) sobre a guerra entre o “Bem e o Mal” associada ao binômio Ocidente-Oriente – e mais especificamente, nesse caso, a presidentes-aiatolá – foi inserida em um contexto aonde o aparente triunfo do sistema capitalista chegava ao seu ápice com a extinção da União Soviética (URSS). De acordo com Luana Hordones Chaves (2011), em sua dissertação intitulada “Caso Rushdie: uma análise da relação entre islamismo e direitos humanos”, uma possível explicação para o que ocorreu era que o que se escondia por trás dos fatos históricos mais amplamente divulgados a respeito da ameaça iminente de morte sobre o indo-britânico na época era, na verdade, o fato da publicação de *Os Versos Satânicos* (1988) vir em boa hora para uma estratégia política em torno da disputa de poder na região do Oriente Médio. Por um lado, era interessante a condenação de Rushdie para Khomeini, pois, assim, este poderia posar, “[...] diante de tal sentença, como o grande defensor da fé islâmica; o que dava ao Irã o status de grande rival da Arábia Saudita como líder do mundo islâmico [...]” (CHAVES, 2011, p. 11). Por outro lado, o interesse britânico da defesa dos direitos humanos de seu cidadão era tido como moeda de troca – o que era justificado pela afronta da “[...] interferência de um aiatolá nos assuntos internos do país; ainda mais depois de ter suas

empresas expulsas do controle das reservas do petróleo iraniano” (CHAVES, 2011, p. 11). Com o passar do tempo e as constantes mediações e reconfigurações de poder na região, a questão foi se esfriando e a sentença promulgada havia sido até mesmo desativada, dando certa liberdade ao escritor que, após ter ficado escondido em vários países, sem moradia fixa, acabou por achar abrigo em solos estadunidenses.

Afirmamos, então, que nesse contexto de midiaticização do jogo político, a figura do autor é, paradoxalmente, pária e modelo, tal qual as celebridades da vez em veículos de comunicação. Como tal, aparece e desaparece à medida que os interesses da imprensa mudam para outros tópicos a serem discutidos. Rushdie se aproveita desse jogo de cena e parece se sentir bastante confortável fazendo isso, inclusive. Há cerca de três anos atrás, surpreendentemente, um acontecimento voltou a dar visibilidade ao caso Rushdie (“*The Satanic Verses Affair*”), mesmo que indiretamente. Uma onda de protestos em todo o mundo, principalmente em países de maioria muçulmana, ocorreu por conta de um trecho de um filme publicado na internet chamado *A Inocência dos Muçulmanos (The Innocence of Muslims)*, sob responsabilidade do diretor e produtor Sam Bacile (pseudônimo usado pelo criador do filme). De acordo com depoimentos dos atores que participaram do filme, o diretor, ardilosamente, fez o elenco acreditar estar filmando um longa de aventura, inspirado no passado árabe, chamado *Guerreiros do Deserto (Desert Warriors)*. O que aconteceu, no entanto, foi que o filme foi reeditado e dublado. Mudaram-se os nomes das personagens e o resultado foi uma paródia grosseira, recheada de cromaqui, da vida de Maomé. O filme, que por vezes lembra os satíricos filmes do grupo inglês *Monty Python*, caracteriza o profeta como um aproveitador e coloca em xeque a idoneidade daquele que foi um dos pilares da fé muçulmana. A controvérsia em torno do filme tornou-se ainda maior pelo fato de não se saber quem é, de fato, o homem por trás da produção – e se ele realmente foi o responsável pela edição tal qual foi publicada ou se o filme não foi uma piada feita por algum internauta. Os protestos na

frente das embaixadas e estabelecimentos estadunidenses em todo o mundo islâmico deixaram muitos feridos e vários mortos; além de ter se tornado o estopim para alavancar uma nova crise diplomática – crise que já vinha adquirindo força por conta de, entre outros fatores, a intervenção dos Estados Unidos nas chamadas “primaveras árabes”.

Em meio a tudo isso, o então aiatolá iraniano, Hassan Sanei, reviveu a *fatwa* dada a Salman Rushdie, prometendo aumentar em 500 mil dólares a recompensa pela cabeça do escritor. De acordo com o líder religioso, o abrandamento em torno da questão foi um erro e se a morte do indo-britânico tivesse ocorrido na época em que a sentença foi promulgada, a punição exemplar teria impedido novas manifestações e atentados contra o Islã, tal como o filme *Inocência dos Muçulmanos* o fazia então. Em meio a fogos de purificação e de bombardeios, com a recente publicação de suas memórias, Rushdie, então, reafirmava cada vez mais o direito de falar algo, o direito de escrever um livro sobre o que ele quiser. Se a ilusão da democracia nos faz acreditar que é possível a liberdade de expressão em um contexto tal qual instaurado hoje em vários países, Rushdie defende, enfim, que o trabalho é paulatino e que não pode parar. De acordo com o escritor, “[...] a melhor defesa das liberdades literárias está em seu exercício, no continuar a fazer livros desimpedidos, destemidos [...]” (RUSHDIE, 2007, p. 278).

2.2. *ceci n’est pas un écrivain*

O compromisso com essa luta por parte do escritor, como pode-se notar, então, é de longa data e não se atém somente na defesa da liberdade de expressão contra os neófitos que insistem em uma leitura única, limitada, de textos literários. Ele também vai de encontro aos próprios especialistas em literatura. Na introdução de um outro ensaio, “Pátrias Imaginárias”,

Rushdie ([1991] 2010a) comenta acerca de um seminário sobre escritores indianos que escrevem em língua inglesa do qual ele participou em 1982. No evento em questão, um fato chama a atenção do autor: em uma palestra do evento, um renomado escritor recita um *sloka* (verso clássico em sânscrito) e, em vez de traduzir o verso em seguida, disse que qualquer indiano estudado iria entender o que ele havia dito. Rushdie faz um contraponto, dizendo que todos os escritores que se encontravam ali presentes eram “razoavelmente estudados”, porém questiona se o conhecimento aprofundado ou não de uma tradição sânscrita os fazia mais ou menos indianos. É de se supor, então, que esse diálogo levante uma questão pertinente no que concerne à autoridade ou não de alguém exercer determinada prática epistemológica. Uma visada transdisciplinar (e, no caso de Rushdie, também de caráter transnacional e tradutório, como veremos adiante) pode desbancar discursos como o proferido acima, pois desvelam a falácia de que, por exemplo, *somente* o sujeito inserido em uma determinada condição pode falar sobre uma determinada situação: somente mulheres podem falar de e por mulheres ou somente negros podem falar de e por negros, indianos falarem de e por indianos, e assim por diante.

Em relação a esse posicionamento, Edward Said ([1994] 2005), em seu estudo *Representações do intelectual*, discorre sobre a dificuldade de localizar ou determinar o trabalho do intelectual moderno. De acordo com o crítico literário e também ativista pela causa palestina, a ocupação de um intelectual, marcada sempre por (des)afetos e contradições, é a de tentar constantemente “[...] derrubar os estereótipos e as categorias redutoras que tanto limitam o pensamento humano e a comunicação [...]” (SAID, 2005, p. 10). O pensador ainda defende que as compartimentações, que ora visam à continuidade de representações, discursos e, conseqüentemente, identidades fixas (como a de um “indiano estudado”, para citar um exemplo no caso do episódio contado acima), são obsoletas em um mundo onde as histórias e culturas estão demasiadamente entrelaçadas. Dessa forma, a atividade paradoxal de um

intelectual não serve como prática deslegitimadora: pelo contrário, as contradições agora fazem parte da própria subjetividade e construção de imagem do indivíduo em questão. Ele pode, por exemplo, servir ao Poder⁵ (seja ele via uma agência de fomento, uma empresa, a Lei, o Estado ou uma comunidade específica), como também pode ser uma voz dissonante dentro de sua própria empreitada, correndo o risco, assim, de ser jogado na fogueira (metafórica ou literalmente) a qualquer momento. As questões que envolvem o intelectual orgânico adquirem contornos complexos, de acordo com Said, pois, para ele, não é possível mais um intelectual se fixar em um local para sempre. Seguindo na esteira do “teatro muito provisório” de Foucault de que falamos na introdução desta tese, um pensador deve saber jogar com as circunstâncias: saber se adaptar ou saber violentar quando necessário. Por conta disso, Said insiste, ainda, que os intelectuais são frutos de seu tempo, portanto, também sujeitos a normas, interdições e contravenções de pressupostos ordenadores de uma sociedade. De acordo com o teórico, eles são

[...] arrebanhados pelas políticas de representações para as sociedades massificadas, materializadas pela indústria de informação ou dos meios de comunicação, e capazes de lhes resistir apenas contestando as imagens, narrativas oficiais, justificações de poder que os meios de comunicação, cada vez mais poderosos, fazem circular [...] (SAID, 2005, p. 34-35).

Nesse jogo desafiador, o reconhecimento da mistura cultural se mostra como uma tentativa de contestar uma voz única centralizadora – voz considerada “emanada”, via imagens e artifícios publicitários panfletários ou não, como em jornais e televisores. Seguindo na esteira das considerações de Mikhail Bakhtin ([1975] 1990) a respeito das diversas máscaras que o sujeito pode assumir, consideramos que Rushdie se nutre dessa noção de ver o sujeito como uma “antena de rádio” que capta discursos e os modula a seu próprio interesse.

⁵ Usamos a maiúscula alegorizante aqui para nos referirmos (e também ironizarmos) às instituições consolidadas a serviço da “ordem” e do “progresso” aos moldes cartesianos, tais como as citadas entre parênteses no corpo do texto.

Como o escritor mesmo sugere em seu conto “Rádio Livre” (1996), o aparelho midiático serve como metáfora para a constituição de si mesmo. De acordo com Bakhtin (1990), essa alternância de lugares (ou “estações”, no caso de Rushdie) a que ele chama de “posições axiológicas” é uma estratégia utilizada para se assumir máscaras de verdades por tempo limitado. Esse uso de retóricas faz com que o sujeito no discurso possa garantir determinados objetivos, como o de se encaixar a um determinado contexto ou ao de desestruturar essas ondas que o atravessam. No entanto, embora uma investida como esta, feita na linguagem, possa se constituir como um argumento contra a manutenção de aparelhos de poder, ela pode também tornar-se facilmente cooptável pelo inimigo que ela visa combater. Como sugere Sara Suleri ([1991] 1992), se no “supermercado das palavras”, o sistema absorve até mesmo os contradiscursos e os oferece como mercadoria nova, as vozes que antes não eram ouvidas também podem acabar se enredando nessa artilosa teia e tornarem-se exóticos objetos de desejo, pois “sua indiscriminada dependência na centralidade da alteridade tende a replicar o que, no contexto do discurso imperialista, foi a conhecida categoria do exótico”⁶ (SULERI, 1992, p. 12, tradução nossa). Isso pode ou não constranger essas vozes marginais em lugares nos quais elas são submetidas a regras, incluindo-se aí a própria possibilidade de movimentação por outros lugares do conhecimento. No caso de Rushdie, assumimos que ele reconhece que não é possível questionar o sistema sem ser absorvido por ele. Esse posicionamento ambíguo do indo-britânico é, inclusive, discutido no compêndio organizado por Andrew Blake (2001), por exemplo, no qual ele cita fatores como o caso do escritor vender o Oriente para o Ocidente e estar cada vez mais publicando livros com menos páginas por conta de interesses do mercado de editoras, por exemplo. Sendo assim, como já dissemos, uma possível solução paliativa seria tirar proveito dessa situação. Se, por um lado, ele faz o papel da mercadoria exótica – vide sua participação em filmes, como *O diário de Bridget*

⁶ “its indiscriminate reliance on the centrality of otherness tends to replicate what in the context of imperialist discourse was the familiar category of the exotic. [...]” (SULERI, 1992, p. 12).

Jones (2001), por exemplo – por outro, ele a reformula e a desconstrói incidindo seu olhar sobre sua própria produção artística.

Inserido nesse contexto de satisfações a serem adquiridas e outras a serem dadas, é necessário ponderar sobre como o modo que o discurso do “é preciso” teria sido disseminado nos meios de comunicação, contemplando, assim, a linguagem que, enquanto ferramenta que pode ser usada pelo Poder para a manipulação ideológica, pode ser igualmente usada pelo escritor para a reversão desse mesmo quadro. A ideia dessa ambivalência já era discutida por Platão em *Fedro* e foi retomada no estudo *A Farmácia de Platão*, de Jacques Derrida ([1972] 2005). Em sua análise comentada do estudo clássico de Platão, o pensador francês retoma a utilização do termo *phármakon* no texto do filósofo grego, cuja significação contemplaria tanto “veneno” quanto “antídoto”. A discussão da linguagem como um artifício ora benéfico, ora maléfico, é contada por Sócrates no texto em que o semideus Theuth oferece um presente inventado por ele mesmo ao rei Thamus (considerado o próprio deus Amon, deus dos deuses). A situação passa a ser irônica a partir do fato de que o presente oferecido era uma receita (*phármakon*) que faria mais sábios os egípcios e os ajudaria a desenvolver suas memórias: este nada mais, nada menos, era a própria escrita. Thamus, contudo, não aprova um dom que era menor que o seu, pois sua palavra já era lei. Devido à atitude do rei, então, a escrita se emancipa. Ao contrário de uma receita que cura, *phármakon* é, subsequente e concomitantemente, um veneno.

O que a leitura de Derrida a respeito da fábula nos incita aqui é que, na prática da escrita enquanto exercício de posicionamento intelectual, as palavras são como pistolas carregadas e, uma vez atiradas, deve-se assumir a responsabilidade sobre elas. A utilização da linguagem como *phármakon*, assim, nos leva a entender que a variação do tendencioso em algo natural, *normal*, e, conseqüentemente, em verdade, se avalizado pela lei, é um processo que tende a eternizar-se. Questionar os valores de medida e refrescar a linguagem via

literatura, por exemplo, é propiciar, dentre outras coisas, que o objeto criado e o sujeito que (se) escreve, enquanto efeito de linguagem, viva.

Como pode ser constatado, o projeto ético/estético de um escritor está intimamente ligado aos fatos que o afetam em sua vida. O desafio perante à censura que dita o que pode e o que não pode ser veiculado é uma das maiores preocupações de Rushdie, então. Ele, como exilado, percebe que, nesse mundo de fronteiras convencionadas, tais como, por exemplo, Ocidente e Oriente, há forças que constroem o fluxo de pessoas e também, principalmente, o fluxo das ideias. Como Andrew Teverson (2013) propõe, os mundos ficcionais de Rushdie não se atêm à uma única origem. Pelo contrário, em seus romances,

[...] os mundos de contação de histórias e de magia incessantemente metamórficos encarnam uma riqueza de cultura, uma proliferação de significação, com as quais Rushdie associa a um estado cosmopolita e os considera politicamente saudáveis, enquanto os adversários da história e da magia exibem um desenho de fronteira, uma mentalidade segregacionista que Rushdie associa com visões fundamentalistas de mundo e as apresenta como limitadas e autoritárias (TEVERSON, 2013, p. 78, tradução nossa).⁷

O contexto de embate ideológico nas fronteiras pode ser percebido em casos mais explícitos em suas obras, tais como a transfiguração autobiográfica de Rushdie na personagem Rashid, o contador de histórias, em *Haroun e o Mar de Histórias* (1991) e em *Luka e o Fogo da Vida* (2010); ou até mesmo na ironia dramática na qual o leitor percebe a presença sub-reptícia do império na vida das personagens de *Os Filhos da Meia-Noite* (1981) através de William Methwold no romance, por exemplo, que, ao obrigar seus inquilinos indianos a conservar a casa onde eles moravam da forma como o proprietário (de origem britânica) bem queria, agia, assim, sobre a identidade da nação recém-criada, no caso, a Índia pós-

⁷ “[...] the ceaselessly metamorphic worlds of storytelling and magic embody a richness of culture, a proliferation of meaning, that Rushdie associates with cosmopolitan statehood and regards as politically healthy, while the opponents of story and magic exhibit a boundary-drawing, segregationist mentality that Rushdie associates with fundamentalist world views and presents as narrow and authoritarian. [...]” (TEVERSON, 2013, p. 78).

independência. Acreditamos, entretanto, que Rushdie vai além em sua crítica a discursos de normalização: apropriando-se das palavras como quem empunha uma arma, o autor, ludicamente, cria pequenas revoluções dentro da própria linguagem, como o caso da invenção da sigla da sociedade secreta ficcional “Solteiro e Macho” (S&M) no romance *Fúria* (2001), um jogo de palavras que faz referência a práticas sexuais sado-masoquistas, mas que, ao mesmo tempo, desestabiliza ironicamente o olhar masculino que vê o desejo como ameaça na ocupação de territórios em uma grande cidade como Nova Iorque, para citar um exemplo.

Nesse panorama em que o intelectual está subordinado a normas e interdições de seu tempo, é necessário, ainda, ponderar acerca de sua inclusão nos meios de produção de sua arte. Isso nos leva, assim, a um outro uso do termo *phármakon*. Corroborando com o que já foi dito acima, nesse contexto de fabricação, este ora pode ter uma mirada que privilegia a descentralização de um poder absoluto (veneno), ora pode servir a um poder que controla via discursos de normalização que prezam pela novidade a todo custo (remédio). Mas, dentro desse ambivalente contexto de normalização, há uma “maquiagem” do antigo, para dar a ilusão de que estamos a “comprar” um produto novo nesse grande “supermercado”. De acordo com Marilena Chauí (2006), esse é um gesto típico da indústria cultural: a incorporação de um senso comum cristalizado que é devolvido com cara de coisa nova. Dessa forma, a reprodução de valores é constante e pode passar despercebida pela grande massa. A atração pelo “diferente” pode ser, na maioria das vezes, uma atração por um *discurso* diferente sobre uma velha ideia. Essa maquiagem diz respeito também ao que Walter Benjamin ([1936] 2006), em seus escritos que abrangem o tema da reprodutibilidade técnica que afeta a arte, irá considerar como característica da modernidade (e mais acentuadamente

também da pós-modernidade, como veremos): o “eterno retorno do mesmo”⁸. Para Benjamin (2006), a relação entre a nostalgia e o avanço seria um movimento de estar infinitamente caminhando *de volta e para o futuro*, como ele resume na figura do anjo da história pintada por Paul Klee (figura 1)⁹, um dos objetos de sua análise no dado texto.

Nesse exercício da memória, o fetiche do retorno a um passado imemorial, marcado por grandes feitos da humanidade, é sempre mote para o desejo de consumo, logo, para a produção de supostas novas relações sociais e supostos novos bens culturais.

O problema do lugar do escritor pós-moderno, dessa forma, também passa pela crítica da inserção desse sujeito em uma sociedade com fome de produtos diferentes e diferenciados. Uma história, enquanto produto cultural, passa então a ser veiculada não



Figura 1. Paul Klee. *Angelus Novus* (1920).

somente dentro de outras histórias e em livros, mas também em filmes, jogos eletrônicos, roupas e brinquedos – que podem vir em embalagens diferentes dependendo da região, podendo, assim, alcançar uma vasta gama de consumidores de variadas faixas etárias, sociais e nacionais. Isso dá a ilusão de que está a se adquirir algo sempre novo, quando, na verdade, essa “novidade” é somente *um* “mais-novo”, que apaga o(s) novo(s) que surgiu ou surgiram antes deste. Constituindo-se em fantasmagorias, esses “sonhos de consumo” são, assim,

⁸ O termo remonta aos escritos de Theodor Adorno sobre a indústria cultural. Preferimos utilizar, porém, a referência de Benjamin por nos afinarmos com outras questões que o teórico, comumente associado às ideias da Escola de Frankfurt, levanta sobre o uso da memória e seus efeitos na (re-)produção artística.

⁹ Fonte: Website Paul Klee Paintings. Disponível em: <<http://paulkleepaintings.org/angelus-novus/>>. Acesso em: 25. Nov. 2013.

“mediações enganosas do antigo e do novo” (BENJAMIN, 2006, p. 67). Nesse contexto onde nada se cria e tudo se reproduz com tonalidades variadas, desconsiderar as condições de produção de artefatos tais como livros e outros materiais que bebem da fonte das histórias é desconsiderar uma mudança no próprio conceito do que é literatura. O que procuraremos, então, nesta tese, é ver como Rushdie e McGee se apropriam desse efeito neutralizador do mercado para pensarem como as histórias poderiam continuar se propagando e questionando esse próprio poder constrangedor dos discursos. A própria escolha de ambos os autores em reescrever histórias famosas, como as de Alice de Lewis Carroll já mostra o quanto eles podem estar intimamente infiltrados nesse mundo onde em tudo se exige uma moeda de troca, ou seja, um produto vendável. Pensar essas histórias como possuidoras de um caráter móvel em mente é entender que sua predisposição à transformação é, além de um escambo, uma estratégia de sobrevivência eficaz.

Tendo-se isso em vista, podemos notar que essa necessidade de se (re-) criar histórias para a literatura se manter viva não é uma preocupação recente no caso de Rushdie. Ele reveste sua narrativa com algo que chame a atenção, como é o caso de referência explícita a fábulas e outras histórias mais conhecidas e, em seguida, mostra o quão ricas são também outras histórias que, por interesses vários, podem quase nunca ter destaque nas prateleiras de livrarias. O vislumbre sobre a riqueza cultural e a transformação dos povos já era constatado desde as primeiras narrativas publicadas do autor, como, por exemplo, em *Os Filhos da Meia-Noite* (1981), onde temos um narrador, Salim Sinai, que conta sua história (com suas hesitações e correções) para uma mulher, Padma. Após contar e recontar toda a sua vida, o recado que ele dá para sua ouvinte é que para que se compreenda uma única vida, é necessário engolir o mundo inteiro. Essa lição, inevitavelmente, reaparece em outras das obras de Rushdie e culmina no não tão belo adormecido contador de histórias Rashid al-Khalifa em *Luka e o Fogo da Vida* (2010). O peso que seu corpo assume no paulatino envelhecimento e

lentidão ao andar, comer e falar metaforiza a preocupação de Rushdie em torno da potencial perda de frescor e vitalidade da imaginação. Nesse cenário, onde a ficção é ameaçada por ataques de ordem simbólica, é necessário ponderar acerca do papel do escritor e colocar em foco esse sujeito que sempre precisa de um outro para contar sua história, pois, num mundo em que há tantas histórias, a centralização em uma única figura narradora (consequentemente, autoritária) pode fazer com que a memória se perca facilmente.

Afirmamos, então, que nessa proposta questionadora do autoritarismo na linguagem, Rushdie desestabilizaria pretensões de reprodução de modelos canônicos nesse sentido, apesar de ele próprio servir de modelo para um cânone dentro de determinadas especificidades. Ao contrário do que ingenuamente propõe Todorov (2009), para o escritor, a literatura somente se encontra em perigo quando, justamente, ela deixa de fluir para novas formas e passa a se encontrar canalizada em uma vereda única. Atualmente, o próprio autor escreve em um *blog*, assume a produção de uma série de televisão, *The Next People*, pelo canal de tv a cabo *Showtime*; bem como também já faz incursões como roteirista de cinema para uma adaptação de seu livro *Os Filhos da Meia-Noite* (1981), sob direção da cineasta Deepa Mehta (2012). Além disso, ele se envolve também em projetos que visam levar sua narrativa ao ambiente digital, como é o caso da adaptação musicada do conto “In the South” para o aplicativo para tablets *BookTrack*. Essa atuação múltipla do autor o desloca da noção de que um escritor deva assumir um determinado papel fixo, como o de somente publicar textos em livros de papel – apesar de ele também não deixar de assumi-lo. Dessa forma, mais uma vez, ele coloca sua produção artística em consonância com a vida: a do eterno movimento enquanto intelectual migrante. Nesse jogo de posições, o autor narra suas histórias usando a paródia pós-moderna e se des-loca em sua crítica às convenções, como veremos a seguir.

2.3. O Animal contador de histórias: narrativas e fronteiras

Em *Haroun e o Mar de Histórias* (1991), Haroun é o filho único de Rashid-al-Khalifa, um famoso contador de histórias do país de Alifbay. O garoto, de espírito inquiridor, resolve um dia questionar a utilidade do emprego do próprio pai. Uma simples pergunta, então, torna-se o motivo condutor da obra: “*Pra que servem essas histórias que nem sequer são verdade?*”. Por causa disso, o artista perde a habilidade de narrar e Haroun, se sentindo culpado, resolve partir em uma jornada pelo Mundo Mágico para recuperar a única coisa que o pai sabia fazer: contar histórias. Em *Luka e o Fogo da Vida* (2010)¹⁰, Haroun ganha um irmão. Luka, o protagonista, é agora o filho caçula de Rashid. Um dia, este garoto de doze anos de idade vê o circo Grandes Ringues de Fogo chegar à rua onde ele morava. Devido aos maus tratos que o terrível capitão Aag, dono do espetáculo, dava aos animais, Luka se enfurece e lança uma maldição sobre o capitão, conhecido por ser “de raiva fácil e riso difícil”¹¹ (RUSHDIE, 2010c, p. 8). Os animais do circo correm em fuga e o menino ganha dois amigos: um urso dançarino chamado Cão e um cão cantor chamado Urso. Por vingança, Aag lança um feitiço que faz com que Rashid caia em sono profundo e fatal. Dessa vez, é Luka, juntamente com seus amigos animais, quem vai viver uma grande aventura: sem querer, ele cruza a Fronteira entre o mundo real e o Mundo Mágico (um lugar mais colorido e acelerado, que se assemelha a um ambiente de jogo eletrônico) e parte em busca da única coisa que poderia salvar seu pai: o Fogo da Vida. Após cruzar a Fronteira, Luka se depara com Ninguémpai, um personagem semelhante a um fantasma, que na verdade é uma cópia

¹⁰ Devido à redação deste trabalho ser feita em língua portuguesa, optamos por fazer citações completas traduzidas da obra, seguidas de notas de rodapé com a versão original. Optamos fazer também uma escolha lexical traduzida para o nome das personagens e outros termos que acharmos necessários no corpo do texto. Para estes nomes e termos, utilizaremos a tradução de José Rubens Siqueira (2010c), seguida dos termos no original. Essa norma será usada em todo o trabalho.

¹¹ “[...] a man who was quick to anger and slow to laugh. [...]” (RUSHDIE, 2010b, p. 5)

translúcida de seu próprio pai. À medida que o tempo passa, porém, ele se modifica: quanto mais opaco Ninguémpai fica no Mundo Mágico, mais Rashid se enfraquece no mundo real. Assim como em *Haroun* (1991), o romance que narra a história de Luka também é construído em uma estrutura de *mise-en-abyme*, como descobriremos ao final do livro. Enquanto Rashid dorme, Luka é quem vive a aventura sonhada de seu pai. Percebe-se que a urgência de se contar a história é, então, vital ao narrador, pois este, transfigurado na personagem adormecida, encarrega seu trabalho de reconstruir um mundo mágico a seu filho, que parte na jornada nesse país das maravilhas – país na eminência de ser obliterado.

Como já sugerimos anteriormente, a proposição de um mundo novo ficcional e sua intervenção no real faz do contar de histórias um ato político. Nesse sentido, é necessário voltar aos pensamentos de Walter Benjamin (1994) sobre as condições de produção de bens culturais, mas dessa vez, sob um outro prisma. O estudioso aponta que, com o advento da sociedade moderna, há uma dissolução das noções de público e privado, sendo agravadas ainda mais pelas guerras, pela exacerbação do capitalismo e também pelo avanço das tecnologias em suas diversas facetas. Com isso, há uma maior vigilância sobre os indivíduos, além de um esfacelamento nas relações sociais e vínculos afetivos entre as pessoas, ou seja, uma constante vivência na “barbárie”, mediada por uma pluralidade de discursos:

[...] Uma geração que ainda fora à escola num bonde puxado por cavalos se encontrou ao ar livre numa paisagem em que nada permanecera inalterado, exceto as nuvens, e debaixo delas, num campo de forças de torrentes e explosões, o frágil e minúsculo corpo humano (BENJAMIN, 1994, p. 198).

Como elemento constituinte dessa noção de barbárie, o pensador constata que, nesse ambiente instável marcado pela guerra – onde nada mais voltaria a ser como era antes – há um processo de empobrecimento de experiências transmissíveis. No entanto, ele a considera afirmativa para aquele momento em que se encontrava, pois impulsionaria um recomeço

àqueles que haviam tudo perdido. Nisso se incluía também os artistas. Essa pobreza de experiência os conduziriam “[...] a partir para a frente, a começar de novo, a contentar-se com pouco, a construir com pouco, sem olhar nem para a direita nem para a esquerda” (BENJAMIN, 1994, p. 116). Passado o momento de crise, era de se esperar que houvesse uma melhora nessa situação precária, mas o que aconteceu, porém, foi que, utilizando-se dos instrumentos disponíveis, o artista agora se afirmava em sua incipiência. Essa pluralidade de discursos agora disponível, ao invés de oferecer uma maior liberdade de escolha, torna-se, antes, uma prisão ao indivíduo que não possui mais suas referências de identificação. No caso do escritor exilado ou enraizado temporariamente, ele assumiria o papel de “camponês sedentário”: não mais tendo condições de ser o “marinheiro viajante”, ele vê *no Outro* a oportunidade desse acúmulo de conhecimento revigorado.

Com isso, há uma virada irônica na função do narrador. O que propomos, assim, é que o exemplo de Rushdie, em sua mirada estrábica, é uma espécie de união dessas duas “famílias de narradores”, para usar o termo benjaminiano (BENJAMIN, 1994, p. 199). Ele adiciona a seu texto tanto as vivências de viajantes quanto as tradições e ritos de residentes atávicos. O olhar duplo, crítico, sempre presente, leva-nos a pensar sobre o poder do discurso. Dessa forma, há o fetiche do resgate da memória via uma oralidade ancestral que permeia a narrativa, mas também há a consciência de que essa forma de contar histórias adquire novos contornos com o movimento da língua e com a posição de expectador que assume o narrador em um outro momento, onde já se sabe que, assim como ele, tantos outros podem também “comprar” os mesmos objetos de desejo com o aperto de um simples botão no computador, por exemplo. Falamos, assim, do narrador pós-moderno, como postula Silviano Santiago (1989):

[...] o narrador pós-moderno é o que transmite uma sabedoria que é decorrência da observação de uma vivência alheia a ele, visto que a ação que narra não foi tecida na

substância viva da sua existência. Nesse sentido, ele é o puro ficcionista, pois tem de dar ‘autenticidade’ a uma ação que, por não ter o respaldo da vivência, estaria desprovida de autenticidade. Esta advém da verossimilhança que é produto da lógica interna do relato. O narrador pós-moderno sabe que o ‘real’ e o ‘autêntico’ são construções de linguagem. (SANTIAGO, 1989, p. 40)

Esse narrador pós-moderno, em sua incapacidade de transmitir experiência – daí se justifica o sono profundo de Rashid no romance – tem como única alternativa tentar contar algo do qual não participou, ou seja, ele conta o que viu, e não o que viveu. Acontece que, ao contar a história, ele a vive. Dessa forma, o observado se torna o vivido e se constitui experiência. É esse lugar ambíguo da linguagem agora que propicia a possibilidade de narrar, haja vista que não há mais como viver aventuras épicas aos moldes das grandes narrativas. Pelo contrário, o conselho dado pelos antigos já não seriam mais tão preponderantes nessa jornada por novas sensações e prazeres do indivíduo que não precisa mais sair de sua cama ou cadeira para viajar. No entanto, essa seria, a princípio, uma percepção temporal ingênua, pois, ao tentar se desvencilhar desse passado, ele, paradoxalmente, se faz presente a todo momento.

Porém, afirmamos que Rushdie dá um passo além. Entendendo essas instâncias (o “real” e o “autêntico”) como construtos, o ficcionista incita um deslocamento no papel do narrador em seu romance, que, imbuído de vozes anteriores a ele, se funde com a personagem Rashid no romance e ao mesmo tempo com o autor empírico, em um nostálgico retorno da autoria, como já analisado em estudos nossos anteriores (PÓVOA, 2011) e nos de Luigi Cazzato (1995) para outras obras do escritor. Essa nostalgia, usada ironicamente por Rushdie em alguns de seus romances, pode ser explicada em decorrência da percepção de que, no último século, constatou-se uma dissolução de uma voz única que permeasse o texto literário, daí a “morte do autor”, como Roland Barthes ([1984] 2004) e Foucault (1986) pensaram em seus estudos. No entanto, essa aparente democrática reunião de vozes inerente ao texto se esbarra com o fato de que este ainda é fruto de uma seleção, feita pelo escritor. Nesse sentido, é necessário apontar que Roland Barthes (2004), em sua abordagem, considera o texto como o

espaço propício à criação subjetiva, com todas as suas afirmações, contradições e ironias. Isso acontece porque ali seria onde o sujeito se escreveria, ou seja, através da linguagem, se criaria. De acordo com ele, “a escritura é esse neutro, esse composto, esse oblíquo onde foge o nosso sujeito, o branco-e-preto onde vem se perder toda identidade, a começar pela do corpo que escreve” (BARTHES, 2004, p. 57). Como um caldeirão de histórias, no qual continuamente adicionamos ingredientes – herança bakhtiniana –, esse “neutro” de que Barthes fala seria esse espaço do qual o sujeito poderia lançar mão para se transformar no que quisesse – o que reitera a escolha do termo “composto”, para tentar contemplar a complexidade do ato de escrever, levando, assim, ao leitor, a noção de texto como *tecido*.

Seguindo nessa onda pós-estruturalista, temos também outras ideias de Derrida ([1971] 2009), que tomou uma senda um pouco diferente, mas ainda no mesmo espírito inquietante. O pensador francês, exponencializando o fator da textualidade, vê o mundo todo como texto, onde as palavras estão sempre em agitação, escrevendo e se escrevendo. De acordo com ele, a necessidade de estabilidade do sujeito é uma questão de fixação de significados. Sendo assim, um discurso que normaliza a distribuição da significação é capaz de dar coerência e uma ilusão de neutralidade ao que está sendo dito e produzido. Daí, entre essas incontáveis possibilidades, em decorrência do capitalismo tardio, há uma implicação de que o desejo se converta em *consumismo* e é chegado um tempo, então, no qual crê-se não querer e não haver mais tempo para maturação dos e nos discursos recebidos. Tudo parece já estar pronto e selecionado para quem consome. Somente basta a atitude de escolher os itens disponíveis em imagens e telas que se reproduzem ao infinito. E esse mundo em simulacro é mediado pela mão de um autor, daí, como propomos, sua presença irônica nas obras de Rushdie. Ele está lá para nos dizer que ele não desapareceu: ele continua falando, tecendo, manipulando e, ao mesmo tempo, como *phármakon*, criticando e reavaliando sua própria presença e intervenção no texto. O controle da produção de significados, enquanto proposta

autoritária ou não de discurso, se estende à constituição subjetiva, que é calcada na linguagem:

Escrever não é apenas saber que pela escritura, pela ponta do estilo, não é necessário que o melhor passe, [...] nem que essa passagem seja de *vontade*, nem que o consignado *exprima* infinitamente o universo, se lhe assemelhe e o reúna sempre. É também não poder fazer preceder absolutamente o escrever pelo seu sentido: fazer descer deste modo o sentido mas elevar ao mesmo tempo a inscrição [...] (DERRIDA, 2009, p. 13, *grifos do autor*).

A abertura da possibilidade de inscrição mina, dessa forma, a estrutura – que, para Derrida, era o conjunto de discursos da metafísica ocidental – e faz com que haja um descentramento das vozes que antes eram tidas como referências fundamentais. Ridiculariza-se, assim, toda e qualquer tentativa de prepotência e totalização. Rushdie demonstra bem isso quando ele caracteriza os algozes do Capitão Aag em *Luka* (2010) como abutres “com golas franzidas no pescoço, como nobres europeus das pinturas antigas, ou como palhaços de circo”¹² (RUSHDIE, 2010c, p. 24). A mirada em uma representação tipicamente valorada como importante é, então, relativizada e destituída de seu encanto de outrora. Concatenando às ideias de Derrida, podemos perceber, então, que, como numa torrente de palavras, tudo o que é escrito vira mais e mais escrita e, dessa forma, todo signo possuiria, então, uma quantidade ilimitada de opostos distintos. O significado pleno e perfeito, portanto, nunca poderia ser atingido, pois a linguagem estaria sempre aberta a infinitas chances em sua diferença. Ver as palavras sob um outro prisma é então, preponderante, pois somente assim se torna possível reconhecer, por exemplo, que as “golas franzidas”, no caso dos abutres no romance, são marcas sociais sendo desconstruídas, pois não possuem mais o selo da hegemonia – principalmente ao serem equiparadas à peça das roupas de palhaços. Dessa

¹² “[...] wearing ruffs around their necks, like European noblemen in old paintings, or like circus clowns. [...]” (RUSHDIE, 2010b, p. 21-22)

forma, não se restringe o símbolo a somente um único campo semântico. Assim, a constituição do sujeito se dá em jogo, sempre infinito.

Seguindo adiante na discussão, é necessário apontar que o descompromisso do autor com um posicionamento único, firme e permanente é justificado, em parte, pelo que Bauman (1998) chama de “leveza” em seus estudos sobre a modernidade líquida. Corroborando com o já exposto anteriormente, é nesse fluxo de incertezas que marca os tempos atuais que o artista se encontra e, por conta disso, ele não conseguiria propor algo de valia inquestionável por muito tempo, pois há sempre uma informação nova a ser absorvida e, subsequentemente, descartada. Enfatizamos, dessa forma, mais uma vez, que a escrita de Rushdie, bem como sua identidade cultural, se afinam a essa tendência, sendo assim um jogo de máscaras, pois ela se encontra despida “[...] da significação do passado, não predizendo nada e não impondo nenhuma obrigação [...]” (BAUMAN, 1998, p. 127). E justamente por estar “leve” desse fardo é que o autor pode destituir a glória de outrora de discursos cristalizados e propor novas leituras sobre sua herança cultural. Nessa toada, é importante ressaltar, no entanto, que o autor nada cria, porém, tudo transforma. O des-carregar do passado não implica, necessariamente, em um apagamento deste. Pelo contrário: é nele que o ficcionista irá se nutrir. O autor, assim, já não é visto mais como uma entidade divina capaz de criar um mundo a partir do nada, mas, antes, um eterno endividado com outros textos anteriores a ele.

Chegamos, então, à noção de intertextualidade – termo caro à composição da obra de Rushdie, pois é a partir dela que poderemos ir mais fundo nas águas do oceano de histórias do escritor. Como tática retórica, o resgate de múltiplas vozes em seu texto corrobora a condição de sujeito traduzido do autor, como veremos mais adiante. Isso ocorre porque, em sua abordagem, a intertextualidade privilegia uma atividade constante de escavação e ressignificação de estruturas, modelos e discursos literários canonizados. O próprio conceito de intertextualidade é fruto dessa herança, pois foi cunhado por Julia Kristeva a partir de seus

estudos sobre Bakhtin. Posteriormente, foi expandido e reavaliado por outros teóricos e críticos, tais como Roland Barthes, que intensifica o fato de que essa característica presente em todo texto literário é o motor de produção da própria textualidade, pois

[...] o Texto pede que se tente abolir (ou pelo menos diminuir) a distância entre a escritura e a leitura, não pela intensificação da projeção do leitor sobre a obra, mas ligando-os a ambos numa só e mesma prática significativa. [...] A redução da leitura a simples consumo é evidentemente responsável pelo ‘tédio’ que muitos experimentaram diante do texto moderno (‘ilegível’), do filme ou do quadro de vanguarda: entediá-los quer dizer que não se pode produzir o texto, jogar com ele, desfazê-lo, *dar-lhe partida* (BARTHES, 2004, p. 73-74, *grifos do autor*).

Nesse sentido, é possível dizer, então, que o contar de histórias nos romances de Rushdie, é, na verdade, uma infinita reescrita de textos. É necessário apontar, entretanto, que esse recontar de narrativas adquire contornos diferentes dependendo de seu momento histórico. A literatura pós-moderna, que é o nosso caso de estudo, é marcada, sobretudo, pela obsessiva ênfase em sua característica metalinguística, ou seja, se pensar à medida em que se constrói enquanto texto, como veremos adiante. Expondo uma consciente intertextualidade, ela se encontra no limiar entre estruturas e modelos que a caracterizam definitivamente. Dessa forma, ela se abre à constante mutação e se questiona ao perceber as mudanças. A “angústia da influência” é, assim, cara à tessitura narrativa, pois, como T.S. Eliot propôs em seu conceito, a criação de algo diferente demanda um processo duplo: é necessário se desprender do fardo do passado mas sem aniquilar toda a memória em um impulso de vingança – ou seja, deve-se reconhecer que não há como caminhar em frente sem atribuir a trilha a outros que vieram antes de nós. Porém, como fazê-lo de modo a imprimir sua própria voz no texto?

Como a língua já se apresenta a nós como um *a priori* muitas vezes autoritário (pois uma determinada estrutura sintática, por exemplo, já nos é imposta – como nos lembra Barthes), o transbordamento de seus limites é uma atitude necessária, pois é vital. O escritor, então, cria a vida na linguagem carregando consigo o que sabe melhor fazer: contar histórias.

Essa prática, assim, tem essa função de resgatar e propagar uma memória que não merece ser esquecida (pois esta contém marcas que fazem parte do sujeito que a relembra), ao mesmo tempo em que reformula esses traços impossíveis de serem lembrados com exatidão – ou seja, dar uma nova “cor” aos signos. Velhas aventuras exigem novas formas de se contá-las para que se mantenha vivo o interesse. Nesse sentido, Rushdie nos presenteia com invenções na própria linguagem que exigem mais do que uma atitude contemplativa do porvir e/ou uma reverência saudosista do que se passou. Segue-se a exemplo o episódio em que Luka, já em sua jornada para salvar seu pai, está sentado no tapete voador e tem que passar por cima do Redemoinho Inescapável do Tempo. O escritor nos desloca de nossa zona de conforto através de uma postura interativa (pois é sinestésica) ao levar às últimas consequências a capacidade de se desvencilhar dos grilhões da estrutura semântica do texto:

Bem lá embaixo, à medida que subiam – talvez já a mais de *sessenta quilômetros* abaixo deles –, girava o Redemoinho Inescapável, criando anéis de Tempo, e acima dele o traiçoeiro El Tiempo; mas, mesmo estando o mais longe possível do perigo, ainda se encontravam numa dupla dificuldade, porque bem lá embaixo, à medida que subiam – talvez já a mais de *sessenta quilômetros* abaixo deles –, girava o Redemoinho Inescapável, criando anéis de Tempo, e acima dele o traiçoeiro El Tiempo; mas, mesmo estando o mais longe possível do perigo, ainda se encontravam numa dupla dificuldade, porque bem lá embaixo, à medida que subiam – talvez já a mais de *sessenta quilômetros* abaixo deles –, girava o Redemoinho Inescapável, criando anéis de Tempo, e acima dele o traiçoeiro El Tiempo; mas, mesmo estando o mais longe possível do perigo, ainda se encontravam numa dupla dificuldade, porque bem lá embaixo, à medida que subiam – talvez já a mais de *sessenta quilômetros* abaixo deles –, girava o Redemoinho Inescapável, criando anéis de Tempo, e acima dele o traiçoeiro El Tiempo; mas, mesmo estando o mais longe possível do perigo, ainda se encontravam numa dupla dificuldade, porque bem lá embaixo, à medida que subiam... E nesse momento o Tapete se soltou do redemoinho temporal com um tranco que fez até Ninguémpai sair voando.¹³ (RUSHDIE, 2010c, p. 103-104).

¹³ “Far, far below them as they climbed – perhaps *forty miles* below them already – swirled the Inescapable Whirlpool, creating loops in Time, and above it the treacherous El Tiempo; but even though they were as far from danger as it was possible to be, they were still in double trouble, because far, far below them as they climbed – perhaps *forty miles* below them already – swirled the Inescapable Whirlpool, creating loops in Time, and above it the treacherous El Tiempo; but even though they were as far from danger as it was possible to be, they were still in double trouble, because far, far below them as they climbed – perhaps *forty miles* below them already – swirled the Inescapable Whirlpool, creating loops in Time, and above it the treacherous El Tiempo; but even though they were as far from danger as it was possible to be, they were still in double trouble, because far,

O giro no olho do furacão nos leva a crer que esse movimento acumulativo do turbilhão pode ser lido como o movimento da escrita, que, vendo-se preso aos anéis de Tempo (um eterno “retorno do mesmo”), adquire linhas de fuga que permitem a libertação dessas amarras do próprio redemoinho pretensamente inescapável. Esbarramo-nos, assim, com a proposição de uma escrita passível de controle pela própria insuficiência da linguagem – como, por exemplo, o próprio fato de representar a multiplicidade espacial e temporal através de um sistema alfabético que contempla uma linearidade na folha do papel. Escapando-se da inevitabilidade do tempo cronológico, o artifício utilizado pelo autor faz-nos atentar para a urgência de se questionar as ligas que nos constroem na linguagem para podermos seguir em frente na escrita.

Indo além, devemos atentar que esse contexto de incipiência, onde a palavra procura meios de se criar e se reproduzir, é sempre marcado, no entanto, pela urgência, pois as letras estão sempre na eminência de seu apagamento. Eis o motivo paradoxal pelo qual o narrado se torna importante: toda a carga histórica do passado precisa agora se condensar no menor espaço pelo maior tempo possível, como Bauman (1998) expõe:

Num cenário em que a sincronia toma o lugar da diacronia, a co-presença toma o lugar da sucessão e o presente perpétuo toma o lugar da história, a competição domina desde as cruzadas. [...] Todos os estilos, antigos e novos sem distinção, devem provar seu direito de sobreviver aplicando a mesma estratégia, uma vez que todos se submetem às mesmas leis que dirigem toda a criação cultural, calculada – na frase memorável de George Steiner – para o máximo impacto e obsolescência imediata [...] (BAUMAN, 1998, p. 127-128).

far below them as they climbed – perhaps *forty miles* below them already – swirled the Inescapable Whirlpool, creating loops in Time, and above it the treacherous El Tiempo; but even though they were as far from danger as it was possible to be, they were still in double trouble, because far, far below them as they climbed – And here the Carpet broke out of the temporal whirlpool with a jerk that sent even Nobodaddy flying.” (RUSHDIE, 2010b, p. 106-107).

A estratégia publicitária (consequentemente, narcisista) de sedução num contexto dominado pelas leis do mercado é transferida também para o texto literário, onde as representações, modelos e outros vários discursos pululam querendo seu lugar ao sol. Nessa competição, há

[...] pouco espaço [...] para normas e cânones coletivamente negociados e coletivamente proclamados. Toda obra de arte recua diante do quadrado e não pensa em criar família, esquecida do preceito de Baudelaire de que as invenções modernas devem ser as clássicas *in spe* (BAUMAN, 1998, p. 128).

A negação de vínculos afetivos se justifica, de acordo com Bauman (1998) pela necessidade de velocidade – consequência do avanço tecnológico na sociedade. No romance de Rushdie, como pudemos constatar, a inscrição no redemoinho do eterno “mais-novo” evoca uma relação de filiação que se insere em uma crítica pós-moderna (e também pós-colonial) via estruturas paródicas em sua produção literária. Esses discursos, apesar de conterem suas especificidades, se imbricam na obra do indo-britânico, resultando em um texto marcado pela ironia da inscrição do múltiplo pertencimento do sujeito (e aí se inclui o jogo da filiação e afiliação) e pela crítica às grandes narrativas, ou, nas palavras de Linda Hutcheon (1991), às *metanarrativas*. De acordo com a teórica, em seu desenvolvimento sobre a poética do pós-modernismo, o gênero marcante da literatura produzida nesse contexto seria, então, a paródia pós-moderna porque ela seria uma “[...] forma problematizadora de valores e desnaturalizadora de reconhecimento da história (e através da ironia, da política) das representações”¹⁴ (HUTCHEON, 1991, p. 94, tradução nossa). A paródia em si, enquanto consequência de uma inerente intertextualidade na literatura, sempre existiu enquanto gênero, pois é a partir de algo já existente que se constrói outro. Dessa forma, o gênero textual não é exclusividade da pós-modernidade. Mas para Hutcheon, a obsessão pelo resgate do passado

¹⁴ “[...] a value-problematizing, de-naturalizing form of acknowledging the history (and through irony, the politics) of representations.” (HUTCHEON, 1990, p. 94).

nas narrativas tem um propósito diferente na paródia pós-moderna: ele serve como ferramenta de (des-)construção textual enquanto questionamento do *status quo*. Aplicando isso em termos, podemos notar que em *Luka e o Fogo da Vida* (2010), Salman Rushdie joga com as representações ao desmistificar as origens e as figuras de personagens e referências que poderiam, em um dado momento histórico, serem tidas como incontestáveis ou impassíveis de profanação. Abalando os limites das esferas da realidade empírica e da ficção, o autor questiona os limites rígidos entre “alta literatura” e “literatura popular” ao trazer à baila a carga histórica das estruturas temáticas e formais de sua obra e, em seguida, destituí-las de suas hierarquias por um dado momento. Isso quer dizer que a prática do escritor se concatena ao entendimento de Hutcheon (1991) que o pós-modernismo seja auto-crítico, autorreferencial e auto-desmantelador. Nesse jogo de desconstrução na linguagem, apoia-se a visão de Bauman (1998), que vê a arte pós-moderna, então, como

[...] uma entre as muitas realidades alternativas (e, inversamente, a chamada realidade social é uma das muitas artes alternativas), e cada realidade tem seu próprio conjunto de presunções tácitas, de procedimentos e mecanismos abertamente proclamados para sua auto-afirmação e autenticação [...] (BAUMAN, 1998, p. 129).

Assim, o olhar atento para essa problematização é, a nosso ver, uma preocupação tácita do escritor em perceber que a relação com a escrita é um jogo intertextual, ou seja, algo que se faz e se desfaz a todo o momento. O manejo com as forças que incidem sobre a coisa literária faz com que Rushdie crie, dessa forma, uma obra perpassada por diversas instâncias, sejam elas da ordem da ficção ou não:

De forma que todo mundo em Kahani está plenamente consciente de que existe um Mundo de Magia paralelo ao nosso próprio mundo não mágico, e dessa Realidade vêm a magia branca, a magia negra, os sonhos, os pesadelos, as histórias, as mentiras, os dragões, as fadas, os gênios de barba azul, os pássaros mecânicos que leem pensamentos, os tesouros enterrados, a música, a ficção, a esperança, o medo, o dom da vida eterna, o anjo da morte, o anjo do amor, as interrupções, as piadas, as

boas ideias, as péssimas ideias, os finais felizes, na verdade quase tudo que tem algum interesse¹⁵ (RUSHDIE, 2010c, p. 14-15).

A inclusão de figuras e temas conhecidos em um território capaz de abrigar tantas personagens é um modo como o autor entende que seja a sua escrita: uma instância que aspira à alteridade a partir de algo familiar e inteligível. A seleção desses elementos, porém, não ocorre por acaso. Essa escolha nos faz pensar no papel dessas personagens incluídas nessa fábula que desafia lugares-comuns. Essa não-delimitação das fronteiras entre o “mundo não-mágico” e o “Mundo de Magia” no romance abala a noção de que existe uma separação binária entre as duas “realidades”. Tanto que, no trecho exposto acima, as coisas de “algum interesse” (que, ironicamente, podem não ser de interesse algum) estão equiparadas ao convencionalmente falso ou não-dito, como as “mentiras” e os “finais felizes”. Nessa disputa de lugares, insere-se o trabalho do ficcionista enquanto crítica à hierarquias pré-estabelecidas, pois, portando uma máscara de exílio, o escritor assume uma *persona* migrante e diz estar “[...] ao lado daqueles que, por preferência, natureza ou circunstância, simplesmente não pertencem a lugar nenhum [...]” (RUSHDIE, 2007, p. 278). Como diria a máxima derridiana de que nada existe “fora do texto”, analisar a ficção de Rushdie aqui é considerar, sobretudo, o poder das histórias e sua relação com o mundo “real”. Isso nos leva, assim, a um outro problema que diz respeito ao entrecruzamento de vozes no discurso: o lugar da prática intelectual e a relação do escritor com a língua e o Estado-nação.

¹⁵ “[...] So everyone in Kahani was fully aware that there was a World of Magic existing in parallel with our own non-Magic one, and from that Reality came White Magic, Black Magic, dreams, nightmares, stories, lies, dragons, fairies, blue-bearded genies, mechanical mind-reading birds, buried treasure, music, fiction, hope, fear, the gift of eternal life, the angel of death, the angel of love, interruptions, jokes, good ideas, rotten ideas, happy endings, in fact almost everything of any interest at all. [...]” (RUSHDIE, 2010b, p. 11).

2.4. Entre pátrias imaginadas e imaginárias: reinscrevendo a nação

Dentro dessa complexa rede que é a tessitura narrativa é necessário nos aprofundarmos em algumas questões relativas à contação de histórias e como esta influi na formação das nações para, assim, ponderarmos sobre como alguns conceitos utilizados pelo autor nos ajudam a entender sua proposta de escrita e como ela (des-)constrói a(s) subjetividade(s) que trans-bordam limites.

Em *Comunidades Imaginadas* ([1983] 2008), Benedict Anderson discorre sobre como as nações se construíram sobre bases que vão além da delimitação de fronteiras territoriais nos séculos XIX e XX. De acordo com ele, existem outros aspectos imateriais que cruzam o plano físico na constituição do “sentimento nacional”, e, por isso, ele é parte preponderante para entendermos como as comunidades são formadas e como se configuram socialmente. Deslocando a abordagem do plano físico para o plano do desejo, Anderson aponta que o modo como os discursos circulam nas comunidades será o que dará forma ao sentimento de pertencimento aos seus habitantes. Nesse sentido, não é de se espantar que fatores, a princípio, tão díspares tais como a invenção da imprensa, a vernacularização das línguas e o efeito da colonização sobre as produções artísticas sejam preponderantes para a constituição da identidade nacional. Assim, fornece-se um contexto para a emergência desses nacionalismos e constata-se que as comunidades são imaginadas, porque são frutos de discursos específicos, ou seja, convenções instauradas com determinados fins *na linguagem*.

Nesse chão simbólico, para Anderson, a língua tem papel importante na construção do estado-nação, pois é a partir dela que se constroem “solidariedades particulares” (ANDERSON, 2008, p. 190), ou seja, modos de pensar compartilhados por um determinado grupo. Eis o motivo pelo qual a nação é “[...] uma comunidade política imaginada – e imaginada como sendo intrinsecamente limitada e, ao mesmo tempo, soberana”

(ANDERSON, 2008, p. 32). É uma comunidade porque consegue aglutinar indivíduos com posicionamentos diferentes em projetos comuns via tecnologias de reprodução ideológicas. É limitada porque ela se esbarra na distinção de outros grupos e comunidades (sendo a convenção da língua nacional um dos fatores distintivos) e é soberana porque, em seu surgimento, se diferenciou de regimes tradicionais anteriores, tais como a monarquia, destituindo um poder que antes parecia ser inexorável.

Foi apropriando-se das noções de Anderson que Salman Rushdie escreveu seu ensaio *Pátrias Imaginárias* (2010a), afinando-se ao estatuto do teórico supracitado a fim de asseverar seu posicionamento enquanto ficcionista. Rushdie concorda com Anderson ao perceber que “[...] mais que inventadas, nações são “imaginadas”, no sentido de que fazem sentido para a “alma” e constituem objetos de desejos e projeções [...]” (ANDERSON, 2008, p. 10), mas reforça o potencial que o escritor tem de subverter os discursos que possam sujeitar os indivíduos a uma condição subalterna, daí sua ênfase no caráter “imaginário” das pátrias. Para o autor, “[...] a literatura pode, e talvez deva oferecer a mentira aos fatos oficiais”¹⁶ (RUSHDIE, 2010a, p. 14, tradução nossa). E nisso se inclui o questionamento às grandes narrativas que canalizam a identidade nacional para um único caminho. No caso de Rushdie, já que o escritor se encontra longe de sua terra-natal, não há como se religar à nação de origem a não ser através de uma Índia em sua memória, nas palavras do autor, “‘minha’ Índia, uma versão e não mais do que uma versão de todas as centenas de milhares de versões possíveis”¹⁷ (RUSHDIE, 2010a, p. 10, tradução nossa). Nesse sentido, ele não é mais um ficcionista *puro*, mas sim “puro *ficcionista*” – no sentido, já citado, que Silviano Santiago (1989) atribui ao termo. Por conta disso, já não se pode dizer que seu distanciamento temporal e territorial se torne um empecilho para a identificação com a Índia, afinal de contas, não

¹⁶ “[...] literature can, and perhaps must, give the lie to official facts.” (RUSHDIE, 2010a, p. 14).

¹⁷ “‘my India’, a version and no more than one version of all the hundreds of millions of possible versions.” (RUSHDIE, 2010a, p. 10).

existem mais referências absolutas que irão constituir um indiano, como pudemos notar anteriormente em sua crítica ao (re-)conhecimento de um *sloka* em sua língua original. Reafirmando o seu direito de intervir nas questões que permeiam os discursos sobre seu país, é na consciência dessa ancestralidade e saber o que poderá ser feito a partir dela que se torna agora o caminho do intelectual ao pensar a nação, como bem retoma Benedict Anderson (2008):

[...] Como não existe um criador original da nação, sua biografia nunca pode ser escrita de uma forma evangélica, “avançando no tempo” ao longo de uma cadeia generacionista de procriações. A única alternativa é moldá-la “recuando no tempo” – até o homem de Pequim, o homem de Java, o rei Artur, onde quer que a lâmpada da arqueologia lance a sua luz oscilante. [...] (ANDERSON, 2008, p. 279-280).

Revisitar esse passado intertextualmente, então, é uma maneira que o intelectual encontra de se tomar uma língua e uma história como suas, recriando, assim, a nação – agora não mais vista em um sentido teleológico, mas sim como resultado de muitas operações. Por isso, Rushdie igualmente considera a intervenção do colonialismo como parte dessa história de um povo. Partindo do fato de que o escritor se encontra em fronteiras, tanto territoriais quanto linguísticas, retomamos agora algumas considerações de Said (2005) a respeito do lugar da produção intelectual. Para ele, esse lugar não se resume ao âmbito acadêmico – que, por si, já é excludente por conta de, entre outras coisas, a fluência em uma ou mais línguas estrangeiras. Como já foi exposto, ele entende esse lugar de produção como sendo uma zona de contato, por isso, não se justifica concentrar toda a produção do conhecimento em uma *lingua franca* que, na verdade, não é acessível a todos. De acordo com Said (2005), o uso da língua nacional pelo intelectual é legítimo e justificado, pois

[...] o intelectual é obrigado a usar uma língua nacional não apenas por razões óbvias de conveniência e familiaridade, mas também porque ele espera imprimir-lhe um

som particular, uma entonação especial e, finalmente, uma perspectiva que é a própria dele (SAID, 2005, p. 39).

Sendo assim, novas perspectivas podem se abrir a partir do momento em que se percebe a língua não como uma coisa imóvel, um patrimônio cultural em museu, mas sim, como algo capaz de adquirir cores, sons e imagens antes não imaginadas. Nosso olhar que incide sobre o texto de Rushdie nos leva a pensar nessa “arena” quando percebemos que o manejo que o autor faz com a língua inglesa põe em xeque os pressupostos de standardização de uma língua. Como veremos mais adiante neste trabalho, os jogos de linguagem (*puns*) que ele faz, por exemplo, mostram que a língua é uma coisa movediça: a princípio, serve a quem toma a palavra, mas, vendo-se presa, escapole, se esguia, e grita a todos os cantos: “O que está errado com os meus sotaques e minha escrita?”

Um exemplo de como ele usa recursos da língua para desestabilizar essas convenções se encontra em um episódio de seu romance escolhido para análise neste trabalho. À medida que Luka viaja pelas “fases” do *game* do Mundo Mágico no enredo, ele entra em contato com espaços, construções, objetos, personagens e histórias que não possuem uma “família” ou origem específica, deixando-nos, de fato, “in-console-áveis”. O jogo de palavras encontra-se no primeiro capítulo do romance, em um diálogo entre Luka e seus pais, Rashid e Soraya. Na conversa em questão, a mãe está preocupada com o fato de o filho jogar muito videogame e se tornar um sonhador como o pai, incapaz de distinguir o mundo real da fantasia. Para ela, a vida real é muito diferente de uma caixa de realidades alternativas cheias de “peeps” e “wees”. Luka a corrige, dizendo que o nome correto da máquina é “console”. Soraya fica brava e diz que ela é que estava “in-console-ável” com toda essa situação. Movendo-se contra um senso comum que diz que a língua inglesa é objetiva e cinzenta como o estilo anglo-saxão de suas origens, Rushdie mostra que o contato da língua com outras formas de vida dá contornos coloridos a ela.

O senso comum que o autor questiona tem uma razão de ser, pois possui uma determinada carga histórica. Anthony Burgess ([1958] 2006), em seu estudo *A literatura inglesa*, faz uma historiografia concisa da literatura dessa língua, falando sobre os primeiros escritos, passando pela era elizabetana e culminando nas atuais produções literárias. No capítulo referente aos contatos culturais que remontam mais especificamente à chegada dos normandos na ilha europeia, o autor faz uma menção aos discursos cristalizados da época (e que, de certa forma, perduram até os dias atuais) que consistiam no pensamento binário entre o estilo de vida anglo-saxão, “voltado para os mares do norte – austero, pesado, melancólico, sem humor.” (BURGESS, 2006, p.31) e o estilo de vida normando, que “parecia-se com o do sul – voltado para o Mediterrâneo, para o sol, para o vinho e para o riso” (BURGESS, 2006, p. 31).

A aproximação entre os dois estilos de vida que Burgess aponta criou novos olhares e modos de exercer a cultura desse povo. Complementando a tese de que a zona de contato seja um lugar propício à criatividade, temos a afirmação do linguista israelense Guy Deutscher (2010), que, em seu estudo *Through the Language Glass*, aponta que “[...] a língua inglesa é uma língua adaptável, e até mesmo promíscua [...]”¹⁸ (DEUTSCHER, 2010, p. 2, tradução nossa), pois se presta a uma maior aderência de vocabulário e estruturas sintáticas. Em sua pesquisa, que bebe na fonte da crítica sócio-ideológica bakhtiniana, ele argumenta que, ao contrário de uma tendência acadêmica de ver a língua/linguagem como algo inato ao homem, portanto, comum a todos os seres humanos em um nível profundo; as línguas dizem muito do povo que a fala, sendo assim, um construto cultural, convencionalizado e que, em sua contrapartida, modela o próprio pensamento. Se por um lado, o sujeito que viaja é forçado a fazer um trabalho de assimilação de estruturas gramaticais, conceitos e códigos de conduta diferentes dos que antes conhecia e vivia; por outro, ele é o que desestabilizará esse mundo

¹⁸ “[...] English is an adaptable, even promiscuous language, [...]” (DEUTSCHER, 2010, p. 2).

pré-ordenado do território estrangeiro. O que Rushdie expõe em *Luka e o Fogo da Vida* (2010) é essa condição promíscua de uma língua – condição essa, “in-console-ável”, que não é privilégio somente de um sujeito de alhures, mas processo de formação da própria língua enquanto fator de constituição identitária de um povo. Como Deutscher comenta, a pureza da língua inglesa é uma falácia, pois ela sempre esteve em dúvida quanto ao seu lugar em suas tentativas de institucionalização. De acordo com ele, esse lugar esguio onde ela esteve por muito tempo deu contornos muito maiores à cultura anglófona do que poderíamos imaginar. Mais do que uma finalização de um processo em uma essência fixa, a dita gramática *inglesa*, por exemplo,

estando no meio do caminho entre o francês e o alemão, forçou o pensamento religioso inglês inexoravelmente em direção a uma posição entre o catolicismo (francês) e o protestantismo (alemão)¹⁹ (DEUTSCHER, 2010, p. 6, tradução nossa).

O nascimento de uma teologia Anglicana por conta das exigências desse lugar móvel da língua inglesa é, dessa forma, um exemplo de que as formas de conceber a realidade de um povo podem estar, por vezes, imbuídas de valores éticos e morais que podem passar despercebidos pelo simples (porém intrincado e complexo) fato de que a própria convenção da sintaxe, dos rótulos e dos conceitos já possuem essa carga ideológica, muitas vezes desconhecida pelo usuário do inglês. Como o próprio Rushdie comenta em *Pátrias Imaginárias* (2010a), a mistura é inevitável e fomenta a criatividade na inscrição:

[...] Somos hindus que atravessaram as águas negras; mulçumanos que comem carne de porco. E como resultado – como índice o uso que faço da noção cristã da Queda – , somos, agora, parcialmente do Ocidente. A nossa identidade é ao mesmo tempo plural e parcial. Às vezes sentimos que oscilamos entre duas culturas; outras vezes, que caímos no vão entre duas cadeiras. Mas, por mais ambíguo e mutável que esse

¹⁹ “[...] English grammar, being halfway between French and German, compelled English religious thought inexorably toward a position halfway between (French) Catholicism and (German) Protestantism” (DEUTSCHER, 2010, p. 6).

solo possa ser, não é um território infértil para um escritor ocupar [...]”²⁰ (RUSHDIE, 2010a, p. 15, tradução nossa).

Por se tratar de um território no qual se exige alguma habilidade para que não se torne estéril, a linguagem, enquanto criadora de subjetividades, prescinde de alguns artifícios para se manter viva. Em relação a isso, cabe dizer que é nessa oscilação “entre duas culturas” que Rushdie encontra um solo fértil para suas criações literárias, pois ele reconhece que em ambas há contribuições para a constituição de sua subjetividade. É necessário ressaltarmos, porém, que em cada uma delas há uma multidão de vozes que as constituíram como tais, como Deutscher (2010) apontou em relação à promiscuidade enquanto fator constituinte da língua e, conseqüentemente, da cultura. Dadas as ressalvas, retomo algumas considerações já feitas em um outro estudo a respeito da obra do autor indo-britânico e seu duplo passaporte:

Como um dos expoentes da dita literatura diaspórica de língua inglesa, o conjunto da obra de Salman Rushdie se mostra mais do que a tentativa de subversão de uma historiografia literária dessa língua. Falar desse lugar que ele ocupa, mesmo que temporariamente, é mais do que uma questão de geografia – sendo, assim, um construto cultural, político, social e emocional – é, na verdade, de quem quer que “afirme seu direito de reivindicá-lo”²¹ (HUBEL, 1996, p. 1, tradução nossa). E se cânones, enquanto produtos da realidade a que eles pertencem, constituem-se enquanto instrumentos de propagação de ideologias, essa troca cultural fará com que haja a transferência de poder, criando não uma literatura pertencente a somente um dos pólos (Inglaterra ou Índia), mas uma produção cultural de um “não-lugar” (PÓVOA, 2011, p. 30).

As trocas culturais, sempre atravessadas por uma constante renegociação de lugares (logo, pela tomada de poder), são um *leitmotif* no romance escolhido para ser analisado aqui. Sendo assim, posicionar a obra de um autor nesse território múltiplo é, sobretudo, estratégico,

²⁰ “We are Hindus who have crossed the black water; we are Muslims who eat pork. And as a result – as my use of the Christian notion of the Fall indicates – we are now partly of the West. Our identity is at once plural and partial. Sometimes we feel that we straddle two cultures; at other times, that we fall between two stools. But however ambiguous and shifting this ground may be, it is not an infertile territory for a writer to occupy. [...]” (RUSHDIE, 2010, p. 15).

²¹ “assert their right to claim it. [...]” (HUBEL, 1996, p. 1).

pois propicia uma conversa para os percursos do escritor – o que nos leva, a seguir, na discussão do lugar que esse sujeito assume e sua relação com a tradução cultural.

2.5. Milhares de milhares... o sujeito traduzido e a identidade cultural

À luz do que discutimos anteriormente neste capítulo a respeito do poder da linguagem enquanto veneno e remédio, é chegada a hora de aprofundar em algumas questões relativas aos posicionamentos do intelectual e seus efeitos na constituição do sujeito traduzido que, no caso de Rushdie, se vê entre ocidente e oriente – assumindo, assim, tanto o papel de artigo exótico quanto o de comprador deste artefato. Uma vez que os próprios conceitos relativos à mistura cultural – que um dia serviram para a revisão de hierarquias de poder – podem assumir um caráter conservador e despolitizado (COSER, 2005, p. 184), a constante renovação do que o escritor entende por “híbrido”, por exemplo, seria uma saída viável para o fôlego de sua prática enquanto intelectual migrante. De acordo com Stelamaris Coser (2005), hibridismo “[...] não se refere a um sujeito híbrido, formado e assumido como tal, mas ao angustiante processo de tradução cultural [...]” (COSER, 2005, p. 172). Esse “angustiante processo” constitui-se, assim, em uma estratégia de sobrevivência cultural adotada pelo autor tanto em sua vida quanto em seus escritos. Em ambos os casos, a linguagem está presente como constituinte desse movimento em jogo, haja vista que, com o peso dos interesses hegemônicos e suas reproduções ideológicas sobre as subjetividades, as grandes metanarrativas e os clássicos da literatura já perpetuam-se, sobretudo, parodicamente em diversas instâncias, tais como em artigos publicitários, programas de televisão e em obras literárias, por exemplo. A consequência disso é que, como já dissemos, essa perpetuação tem um fim ideológico: o sujeito exposto a esses discursos, tal como antena, poderá absorver ou

não essa reprodução indiscriminada de textos, afinando-se ou não à essas “solidariedades particulares”, nas palavras de Anderson (2008).

Como viemos teorizando até então, o sujeito, enquanto efeito de linguagem, se inscreve nessas narrativas. Um escritor exilado de sua terra natal, como Rushdie, carregará consigo, assim, as experiências e memórias de todos os lugares em que esteve e as inscreverá em seus textos. No entanto, por conta da distância a que esse sujeito se vê submetido – tanto a física quanto a do olhar –, ocorrerá uma revisão de artefatos da ordem da linguagem e, conseqüentemente, de sua própria identidade cultural, como já dissemos. A importância das releituras é, assim, evidenciada, pois fazem parte da construção dessa identidade que perpassa diversos territórios mediados pela linguagem, tais como a língua, a nação, a religião, as ficções, entre outros. Tome-se a exemplo a eminência da morte do contador de histórias Rashid em *Luka* (2010), representada na figura irônica do anjo da morte Ninguémpai. A morte dele deveria também ser a morte dos deuses, a morte do Mundo de Magia, a morte do Fogo da Vida; ou seja, o esvaziamento da ficção e do próprio sujeito, pois, sem histórias, este se tornaria somente um ser sobrevivente, e não *vivente*. No entanto, Ninguémpai, enquanto Vigílio reinventado, parece guiar Luka para seu próprio fim ao mesmo tempo em que lhe dá a oportunidade de se salvar em seu papel de herói:

“Mas isso é só uma história”, Luka disse sem força.

“*Só uma história?*”, Ninguémpai repetiu de um jeito que soou como um genuíno horror. “*Só uma lenda?* Meus ouvidos estão me enganando. Sem dúvida, moleque pretencioso, você não pode ter feito uma observação tão boba. Afinal de contas, você próprio é uma Gota do Oceano de Conceitos, uma Palavra Impensada do Xá do Blá-blá-blá. [...]”²² (RUSHDIE, 2010c, p. 36-37).

²² “But that’s just a story,” said Luka faintly.

“Just a story” echoed Nobodaddy in what sounded like genuine horror. “Only a tale? My ears must be deceiving me. Surely, Young whippersnapper, you can’t have made so foolish a remark. After all, you yourself are a little Drip from the Ocean of Notions, a short Blurt from the Shah of Blah. [...]” (RUSHDIE, 2010b, p. 34).

Dessa forma, a maneira como uma paródia poderá ser feita também determinará um propósito em relação a esse olhar sobre o mundo; podendo ser ele questionador do *status quo* ou, então, reforçador do senso comum. Em ambos os casos, o trabalho de ressignificação das histórias via intertextualidade contemplará a tradução cultural que, como qualquer processo na linguagem, também pode ser afetada por procedimentos que possam visar à reprodução e/ou a subversão de estruturas anteriores. Dados alguns parâmetros, é necessário, então, fazer uma ressalva sobre como isso ocorre no caso do autor que escolhemos analisar: como já elaborado por Hutcheon (1991), em consonância com os estudos culturais, essas estratégias de sobrevivência, no caso da paródia pós-moderna, possuem um apelo à fluidez; não se constituindo, dessa forma, simples cópias acríticas de discursos já consagrados. No trecho exposto acima, Rushdie, através de um processo metalinguístico, traz à baila o método de construção de seu próprio romance através de jogos de linguagem que, a princípio, podem parecer ter um intuito estritamente lúdico, mas que, como poderemos notar, vão além disso: a partir de uma dúvida do menino (“isso é só uma história”), Ninguémpai relembra que o próprio Luka, ali naquele mundo ficcional, não deixa de ser ele mesmo uma “lenda”, pois ele é uma “Palavra Impensada” de seu pai, o Xá do Blá-Blá-Blá. Isso quer dizer que Luka, nessa história, não passa de uma criação na linguagem, ainda em formação, pois não foi completamente “pensado”; ou seja, o fato dele ser uma “Palavra Impensada” desloca a noção de que ele, enquanto herói no romance, já sabe quem ele é e o que fará em todos os percalços de sua aventura. Essa “observação tão boba” do garoto mostra como o próprio texto (e o sujeito) se constroem e se questionam à medida em que se escrevem. O protagonista não conta mais com um destino predeterminado por uma mão divina, já traçado. Ele tem de intervir no texto, ou seja, trilhar seus próprios caminhos à medida em que surgem novos desafios.

Essa percepção de que o único meio de se caminhar seja através do uso de sua incipiente carga cultural se afina ao fato de Rushdie conceber a reinvenção desse material em suas obras como característicos das experiências pós-moderna e pós-colonial às quais o escritor foi e está sendo submetido, pois essa paradoxal ironia do pertencimento duplo do autor possui, de acordo com Homi Bhabha ([1994] 2005), um caráter transnacional e tradutório porque com a destituição de hierarquias fixas, não há mais uma origem a se recorrer na constituição dessa subjetividade, híbrida. Para o teórico pós-colonial, “[...] é na emergência dos interstícios – a sobreposição de domínios da diferença – que as experiências intersubjetivas e coletivas de nação (*nationness*), o interesse comunitário ou o valor cultural são negociados” (BHABHA, 2005, p. 20). Concatenando com os argumentos de Bhabha, Teverson (2013) entende que atitudes como as de Rushdie se justificam porque o uso que ele faz de histórias tradicionais faz com que se haja um repensar sobre como as ficções, as nações e as identidades culturais foram construídas. Quem conta um conto, aumenta um ponto e muitas vírgulas: a reformulação de modelos literários canonizados passa, então, pela consciência de uma mímica, porém, carregada de ironia. Nesse ponto, o crítico expõe como um compêndio tal qual *As Mil e Uma Noites*, por exemplo, serve de inspiração para o autor não somente por afinidades locais, mas também por ser um produto de muitas intervenções e interesses políticos ao longo da história:

Os processos de troca que produziram essas interrelações raramente são pacíficos ou equitativos. Na maioria das vezes eles são uma consequência de violência ou apropriação cultural [...]. Violentos ou não, no entanto, eles resultaram numa tradição textual que registra a cultura como uma complexidade histórica e que encarna interseções entre o Ocidente e o Oriente ao mesmo tempo que carrega os traços de esforços discursivos para polarizar as duas regiões. *As Noites*, nesse sentido, são significativas para Rushdie não somente como uma ficção oriental, mas também como uma ficção que valida sua visão de cultura como um processo de

fertilização cruzada – às vezes violento e apropriado, às vezes pacífico e dialógico – mas sempre hibridizado (TEVERSON, 2013, p. 84, tradução nossa).²³

Como já exposto anteriormente, não podemos falar de tradução cultural no caso de Salman Rushdie sem reforçarmos um discurso sobre uma construção de subjetividade que contemple um outro olhar sobre essa matéria que é a linguagem e suas manifestações adjacentes de poder. Enquanto sujeito migrante, a *persona* que se denomina estando em “lugar nenhum” coloca-se em um lugar questionador no que tange a uma tentativa de totalização de um conceito tal qual a *língua inglesa* e a *identidade cultural*. Como sinal de ondas eletromagnéticas, que viajam na velocidade da luz, a língua é um organismo vivo, que migra, liga-se a outros átomos, “fertiliza-se”, deixa-se afetar e, simuladamente, se perder no caminho. Como “um milhão de espelhos virados para o céu, como uma nova esperança”²⁴ (RUSHDIE, 2010c, p. 48), essa mirada para o *além*, ao mesmo tempo refletora e refratária em seus espelhos, é o que possibilita a renovação de criação do sujeito. Por isso, como explica Bhabha (2005), há a necessidade de se pensar a identidade além de sua produção via narrativas de origem (como os mitos de nação, por exemplo), pois a inscrição dos sujeitos que vivem nas margens é um fator preponderante para se contestar uma ideia de centralização permanente da cultura – daí, a nosso ver, a justificativa para o posicionamento de Rushdie nesse lugar fluido da linguagem, como aprofundaremos mais adiante. Os fatores de “contingência e contraditoriedade” (BHABHA, 2005, p. 21) pelos quais a periferia passa transformam e dessacralizam as instituições simbólicas, pois garantem um espaço de diferenças que conteste o peso da tradição sobre a constituição dos sujeitos. Esse espaço é o

²³ “The processes of exchange that have produced these interrelations are rarely peaceable or equitable. More often than not they are a consequence of violence and cultural appropriation [...] Violent or otherwise, however, they have resulted in a textual tradition that records culture as a historical complexity, and that embodies intersections between East and West even as it bears the traces of discursive efforts to polarize the two regions. The *Nights*, in this sense, is meaningful for Rushdie not only as an Eastern fiction, but also as a fiction that validates his vision of culture as a process of cross-fertilization – sometimes violent and appropriative, sometimes peaceful and dialogic – but always hybridizing” (TEVERSON, 2013, p. 84).

²⁴ “[...] like a million mirrors tilted toward the sky, like a new hope” (RUSHDIE, 2010b, p. 47).

que Bhabha chamará de *entre-lugar*, um lugar de embate, uma produção que ocorre nos interstícios da linguagem.

É necessário retomar aqui que a literatura pós-moderna se alimenta também dessa desnaturalização feita pelo sujeito migrante, como já foi exposto anteriormente baseando-se nas postulações de Linda Hutcheon (1991), pois é somente na (des-)estruturação das margens é que o sujeito descentralizado (ou *ex-cêntrico*, para usar o termo da teórica) tem voz. Para ela, “[...] ser ex-cêntrico, ficar na fronteira ou na margem, ficar dentro e, apesar disso, fora é ter uma perspectiva diferente [...]” (Hutcheon, 1991, p. 96). Como exemplo dessa condição de produção, voltamos ao que Bhabha (2005) ressalta sobre a questão das culturas pós-coloniais, marcadas pela violência literal e simbólica de nações que as subjugaram. Para ele, essas culturas constroem suas identidades nesse entre-lugar, pois, ao mesmo tempo em que usam táticas de assimilação por conta do contato com o colonizador, elas também usam de estratégias de resistência a ele:

Tais culturas de *contra-modernidade* pós-colonial podem ser contingentes à modernidade, descontínuas ou em desacordo com ela, resistentes às suas opressivas tecnologias assimilacionistas, porém, elas também põem em campo o hibridismo cultural de suas condições fronteiriças para “traduzir”, e portanto reinscrever, o imaginário social tanto da metrópole como da modernidade (BHABHA, 2005, p. 26).

O sujeito traduzido, em sua condição de ex-centricidade, é atravessado, dessa forma, por essas contingências advindas de processos de colonização e descolonização, construindo-se, assim, a partir desses espaços limítrofes onde as culturas se encontram. Como já dito anteriormente, ele pode bem assimilar ou refutar lugares pré-instaurados pelo discurso do opressor. Em todo caso, os procedimentos citados podem igualmente acontecer ao mesmo tempo e, conseqüentemente, o contato inevitável modificará sua noção de pátria imaginada.

É necessário explicar que essa percepção descentrada e pluralizadora da cultura e da identidade advém de uma já instaurada (anti-)tradição filosófica que questiona as noções do Ser obrigatoriamente fixo e estável, como já também o vimos nos pensamentos de Barthes e Derrida. Como pôde-se perceber, esses discursos revisionistas, marcados geralmente pelo prefixo “pós-” em sua denominação, são retóricas que desconstroem o legado que a modernidade trouxe para a constituição do sujeito. Este, uma vez mergulhado na falácia das grandes metanarrativas, pode se deixar levar pelas ficções do Poder e torna-se, por vezes, incapaz de pensar criticamente sua identidade. Nesse panorama, as categorias sociais estanques – invenções que visam o controle sobre os indivíduos – retomam força e tentam se destacar como salvação em um mundo onde todas as coisas parecem não possuir mais seus determinados lugares. Nessa percepção de questionamento da estabilidade e caminhando para a constituição do sujeito enquanto processo, precisamos ponderar acerca das diferentes modulações que o sujeito traduzido sofre no contexto atual. Para tanto, recorreremos às considerações de um outro pensador não menos migrante que os já mencionados: Stuart Hall.

Apropriando-se do conceito derridiano de *différance*, essa marca de fluidez, um eterno postergar da significação na linguagem, Stuart Hall ([1992] 2006) o adapta para seu estudo sobre a identidade cultural na pós-modernidade. Para o professor jamaicano que residiu na Inglaterra, o sujeito diaspórico – enquanto metáfora também para o dito “sujeito pós-moderno”, descentrado, fragmentado e plural – sofre um processo de construção da identidade calcado num jogo bakhtiniano de posicionamentos e reposicionamentos estratégicos; ou seja, ele também considera que a identidade não seja algo fixo, estático. Antes, ela se movimenta arbitrariamente e/ou de acordo com uma necessidade que a privilegie naquele momento. Daí sua contingência e impossibilidade de rigidez, ou seja, de um significado pleno que a caracterize como tal inquestionavelmente. Sendo assim, Hall corrobora com a noção de que a identidade cultural não possui

uma origem fixa à qual podemos fazer um retorno final e absoluto. [...] Tem suas histórias – e as histórias, por sua vez, têm seus efeitos reais, materiais e simbólicos. O passado continua a nos falar. [...] As identidades culturais são pontos de identificação, os pontos instáveis de identificação ou sutura, feitos no interior de discursos da cultura e da história. Não uma essência, mas um posicionamento (HALL, 2006, p. 70).

Em consonância com o que Bhabha (2005) postula, Hall (2006) também entende que o complexo bordado da identidade não se caracteriza, assim, como somente um resultado pronto, produto prestes a ser consumido passivamente; mas também como algo marcado por suas histórias de produção, seus avessos e fios soltos. Isso garante, assim, uma postura ativa perante a construção da identidade, pois traz uma consciência de que ela é um *processo*, inacabado, sempre à espera de algo que a continue. Nesse sentido, o sujeito (seja ele conscientemente “traduzido” ou não) é sempre um estrangeiro em sua identidade, pois ele se encontra perdido nesse emaranhado de histórias que muitas vezes o escapam. Esse “composto” barthesiano, então, é um espaço instável, marcado pela constante tensão entre a afirmação de uma subjetividade e ao mesmo tempo a impossibilidade de se inscrever como pertencente a um ou outro território permanentemente.

Essa tendência pode ser melhor exemplificada se retomarmos a um outro romance de Rushdie, *Fúria* (2001), no qual Malik Solanka, o protagonista, é um professor universitário de origem indiana em crise que percebe o mundo à sua volta se modificando mais rápido do que ele consegue acompanhar, como se este girasse na mesma velocidade a que um metrô anda nos trilhos em uma grande metrópole chamada Nova Iorque. Como sujeito em crise, ele se encontra em um impasse em relação a várias instâncias em sua vida: seu relacionamento amoroso não resolvido com sua ex-mulher, inglesa, o transforma em um misógino narcisista psicótico; seu egocentrismo alavanca um hábito febril de fabricar bonecos para um programa de televisão (fazendo com que ele seja, assim, um deus de seu microcosmo particular); e sua

prática enquanto teórico da literatura também entra em xeque quando ele se vê diante de um colega de trabalho que o supera no campo profissional. O romance exposto, que se pretende enquanto ficção de uma vida, na verdade é aqui um comentário sobre uma coisa outra. A tragédia do sujeito que cai e se dispersa em estilhaços que voam em todas as direções nos leva a crer que o paraíso perdido de Malik é também a epopeia do amor de muitos homens e mulheres. Nesse interim, Solanka se vê como uma pessoa incapaz de amar, sobretudo, seu filho, fruto de um relacionamento com sua ex-mulher, que era inglesa. Aasman, o menino, é tido, para o professor, uma marca viva de algo que ele refuta: ele é o canal de todas as frustrações de um sujeito que se vê incapaz de acompanhar tantas mudanças. Isso também vai ao encontro do que Hall (2006) comenta em relação à crise do sujeito na pós-modernidade, onde ele percebe que

um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX. Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Estas transformações estão mudando nossas identidades pessoais, abalando a ideia que temos de nós próprios como sujeitos integrados. Esta perda de um “sentido de si” estável é chamada, algumas vezes, de deslocamento ou descentração do sujeito. Esse duplo deslocamento – descentração dos indivíduos tanto de seu lugar no mundo social e cultural quando de si mesmos – constitui uma “crise de identidade” para o indivíduo. (HALL, 2006, p. 9)

Isso nos leva ao problema da tradução cultural no romance exposto, pois há, no texto, uma crítica à pretensa estabilidade do sujeito. A crise de identidade do professor passa por sua incipiência na representação enquanto sujeito nacional, sujeito masculino e intelectual erudito. Ela culmina, sobretudo, na desconstrução do amor de pai para com filho em virtude dessa complexa rede da identidade inacabada de Malik: esta contamina os percalços emocionais da protagonista, transformando-os em relações conturbadas, violentas, sempre renegociadas. Em

um trecho do romance, é possível notar como a questão da tradução interfere na constituição das personagens via intertextualidade:

Aasman, em suas encarnações diurnas de um motoqueiro, habitante de tendas, imperador da caixa de areia, [...] Aasman, depois do jantar, em sua permissão de uma hora de tevê, assistindo a reprises intermináveis de filmes da Disney. Robin Hood era popular, com seu absurdo “Notting Não”, que estrelava um galo cantor, excertos baratos de Baloo e Kaa do Livro da Selva, sotaques americanos inalterados por toda a floresta de Sherwood, e a frequentemente expressa, se anteriormente pouco conhecido, grito de “Oode-lally!” em inglês antigo da Disney [...]²⁵ (RUSHDIE, 2002, p. 126, tradução nossa).

Problematiza-se assim, como os sujeitos e as culturas na pós-modernidade não mais encontram um ponto a qual se recorrer, mas, ao invés disso, se fertilizam com os “sotaques inalterados” de outras nações e como eles se transformam de forma lúdica em atos performáticos, como se pode constatar nas “encarnações” de Aasman. Desse modo, o único acesso que temos ao conhecimento do Outro seria pelo intermédio da tradução – o “inglês antigo da Disney”, que não é nada antigo, sobretudo, é um exemplo disso.

A arte da tradução, então, como tentativa de aproximação das diferenças, entra em consonância ao que propomos, que é a necessidade de se repensar a transculturação em termos de linguagem e, conseqüentemente, de identidade. Cada vez mais se torna inviável a atitude de se fechar para sua própria cultura no que tange ao pensar crítico da alteridade. A ênfase da criação artística deve ser cada vez mais calcada, então, em um pressuposto plurilinguista, com aberturas ao diálogo. Tendo-se essas considerações em vista, é possível perceber que Rushdie apropria-se, inventivamente, da língua do outro (no caso, o inglês, o urdu, o hindi, dentre outras “línguas”, tais como os códigos encontrados nos *videogames* –

²⁵ Asmaan in his daytime incarnations as motorbike rider, tent dweller, sandbox emperor, good eater, bad eater, singing star, star having tantrums, fireman, spaceman, Batman. Asmaan after dinner, in his one permitted video hour, watching endless reruns of Disney movies. Robin Hood was popular, with its absurd “Notting Ham,” which featured a singing C&W rooster, cheap rip-offs of Baloo and Kaa from The Jungle Book, unadulterated American accents all over Sherwood Forest, and the frequently uttered, if previously little known, Disney Olde Englishe cry of “Oode-lally!” (RUSHDIE, 2002, p. 126).

alheios a Soraya, mãe de Luka) para ressaltar a crítica à posição subalterna do estrangeiro enquanto (não-)pertencente a uma determinada cultura.

Postos os pressupostos de que estamos caminhando por lugares instáveis, multifacetados, plurais e, portanto, paradoxais, é chegada a hora de pensarmos um pouco a respeito desse outro lugar, o grande “espelho quebrado” (RUSHDIE, 2010, p. 20) que é a linguagem – angústia e ao mesmo tempo tábua de salvação – dos sujeitos “traduzidos”. Rushdie usa a metáfora para explicar a condição do sujeito que sofre a violência de um processo de exílio por conta da colonização e descolonização, como é o caso das nações pós-coloniais. A imagem do “espelho quebrado” diz respeito à impossibilidade de se restaurar a memória tal como os fatos aconteceram. O processo de recuperação desse passado na linguagem traz consigo as marcas da violência da luta de independência, dentre elas os espaços vazios, os gaguejos, esquecimentos e os fragmentos – lapsos de memória. A linguagem toma aqui um papel preponderante na constituição desse sujeito pelo fato de ser o lugar no qual a identidade pode se produzir, reproduzir, afirmar-se ou negar-se. Assim como os territórios na modernidade líquida se desfazem e se entrelaçam, assim são as histórias e a identidade cultural: como alvo de disputas e negociações, elas se tornam complexas e multiterritorializadas.

Privilegiar o lugar múltiplo, então, dentro da obra de Salman Rushdie é mais do que um esforço “da moda” ou “politicamente correto”. Pelo contrário, por se considerar o texto e, conseqüentemente, a inscrição do sujeito traduzido, como uma complexa rede de histórias, o lugar múltiplo aqui nos serve como possível metodologia para nos aproximarmos da escrita híbrida do autor; que possui uma tendência de ver o mundo plural e sem fronteiras.

2.6. “Lugar nenhum”, ou o entre-lugar do intelectual

Há algum tempo atrás, falava-se na produção de Rushdie tendo-se como referente seu país de origem: a Índia. Como escritor em língua inglesa, de fato é possível notar que o autor não consegue desvencilhar sua prática de escrita sem ignorar a herança colonial que a Inglaterra deixou nas terras e mentalidades indianas. Entretanto, o que notamos em sua obra, como já pudemos ver em alguns comentários aqui nesse capítulo e, mais especificamente, em *Luka e o Fogo da Vida* (2010) vai além da simples negociação do capital literário com a metrópole primária, tão evidenciada pelo ponto de partida da crítica pós-colonial. Como o narrador bem situa no romance, a cidade de Kahani já não era mais a mesma da época em que Haroun viveu sua grande aventura pelo Mundo Mágico, pois agora ela não mais se concentrava em vender “tristeza”, seu principal produto de exportação de outrora. Pelo contrário, seus habitantes estavam mais interessados em buscar artefatos de outros lugares, experimentar novos sabores:

As coisas tinham mudado em Kahani, e a tristeza não era mais o principal produto de exportação da cidade, como tinha sido quando Haroun, o irmão de Luka, era menino. A demanda por peixosos tinha caído, e as pessoas preferiam comer produtos mais saborosos de lugares mais distantes, as enguias risonhas do sul, a carne do cervo *hope* do norte, e cada vez mais as comidas vegetarianas e não vegetarianas oferecidas nas lojas Cheery Otchard que estavam abrindo onde quer que se olhasse. [...] ²⁶ (RUSHDIE, 2010c, p. 40)

A inserção da cidade-natal das principais personagens da obra em um mundo globalizado diz respeito ao próprio lugar de Rushdie enquanto homem cosmopolita e ao de sua escrita enquanto pertencente a um contexto de modernidade líquida e cenário pós-

²⁶ “[...] Things had changed in Kahani, and sadness was no longer the city’s principal export, as it had been when Luka’s brother, Haroun, was young. The demand for glumfish had fallen away, and people preferred to eat better-tasting produce from farther away, the grinning eels of the south, the meat of the northern hopedeer, and, more and more, the vegetarian and nonvegetarian foods available from the Cheery Orchard stores that were opening everywhere you looked [...]” (RUSHDIE, 2010b, p. 37).

colonial. Inclui-se em seu texto tanto os elementos locais quanto os globais. Como o próprio escritor comenta em *Pátrias Imaginárias* (2010a), ele não se sente confortável ao ser colocado dentro de categorias como, por exemplo, a de Literatura da Comunidade Britânica de Nações (*Commonwealth literature*), pois elas são historicamente situadas como pertencentes a uma tradição da qual ele não quer fazer parte. De acordo com o autor, a categoria em questão é algo que não existe, pois privilegia somente escritores *britânicos* que não moram no Reino Unido. Nessa categoria não se incluiria, por exemplo, estadunidenses que escrevem em inglês Afro-Americano (*Black English*) ou indianos que escrevem em Hindi:

Nesse momento, ‘*Commonwealth literature*’ parecia muito pouco provável mesmo. Não era somente um gueto, mas era na verdade um gueto exclusivo. E o efeito de criar um gueto como esse foi e é mudar o significado do termo mais amplo, “literatura inglesa” – que eu sempre tomei como significando simplesmente a literatura da língua inglesa –, em alguma coisa mais restrita, algo topográfico, nacionalista, e até mesmo mais racialmente segregacionista²⁷ (RUSHDIE, 2010a, p. 63, tradução nossa).

Rushdie reverte a lógica eurocêntrica e vê a literatura inglesa, dessa forma, como a literatura *da língua* inglesa. Essa percepção engloba não somente falantes nativos da língua, como também autores que *escrevem* em língua inglesa, sendo eles expatriados ou não. De acordo com ele, “essa literatura também é literatura indiana. Não há incompatibilidade aqui. Se a história cria complexidades, não tentemos simplificá-las”²⁸ (RUSHDIE, 2010a, p. 65, tradução nossa). Em sua aventura, na fronteira entre a vida real e a imaginação, Luka navega no rio Silsila, caracterizado por ter “mil milhares de milhares e milhares e uns fluxos

²⁷ “By now, ‘Commonwealth literature’ was sounding very unlikeable indeed. Not only was it a ghetto, but it was actually an exclusive ghetto. And the effect of creating such a ghetto was, is, to change the meaning of the broader term ‘English literature’ – which I’d always taken to mean simply the literature of the English language – into something far narrower, something topographical, nationalistic, possibly even racially segregationist” (RUSHDIE, 2010a, p. 63).

²⁸ “This literature is also Indian literature. There is no incompatibility here. If history creates complexities, let us not try to simplify them” (RUSHDIE, 2010a, p. 65).

diferentes de líquido”²⁹ (RUSHDIE, 2010c, p. 48), coleta moedas que lhe garantem vidas extras em sua jornada, sobe em tapetes voadores, enfrenta os deuses antigos das mitologias egípcias, gregas, romanas e nórdicas em um templo asteca e luta com ratos autoritários. Nesse mundo ficcional multiterritorializado, onde filmes de Bollywood, jogos eletrônicos, clássicos da literatura universal e músicas dos Beatles convivem naturalmente com as palavras, não faz mais sentido para Rushdie ter somente a Índia como referência para suas criações. Nessas milhares de correntes, onde uma história passa dentro da outra, resta-nos tentar aproximarmos de uma escrita que não se restrinja a uma nacionalidade ou a um gênero específico – atitude necessária em tempos onde o fim dos territórios é uma preocupação que se faz presente. Na ficção de Rushdie, os ambientes, apesar de bem localizados dentro do romance (como pontos específicos em um grande mapa), são perpassados por outros lugares, criaturas, buracos de minhoca, entre outras coisas:

Correndo pela margem ia um coelho branco de colete, que olhava apressado um relógio. O que aparecia e desaparecia em vários pontos de ambas as margens era uma cabine telefônica azul-marinho da polícia britânica, da qual emergia periodicamente um homem de aspecto perplexo com uma chave de fenda. Viu-se um grupo de bandidos anões desaparecendo dentro de um buraco do céu. “Viajantes do tempo”, disse Ninguémpai com uma voz de ligeira aversão. “Hoje em dia estão por toda parte.”³⁰ (RUSHDIE, 2010c, p. 61).

O apagamento dos territórios, como resultado de uma percepção de mundo marcada pela velocidade e constante re-utilização acumulativa de espaços também se manifesta na escrita de Rushdie: personagens de *Alice no País das Maravilhas* (1865) e de *Super Mario World* (1990) convivem juntas em um mesmo espaço (o texto literário), desaparecendo logo

²⁹ “[...] thousand thousand thousand and one different strands of liquid, [...]” (RUSHDIE, 2010b, p. 47-48).

³⁰ “Running along the bank was a white rabbit wearing a waistcoat and looking worriedly at a clock. Appearing and disappearing at various points on both banks was a dark blue British police telephone booth, out of which a perplexed-looking man holding a screwdriver would periodically emerge. A group of dwarf bandits could be seen disappearing into a hole in the sky. “Time travelers,” said Nobodaddy in a voice of gentle disgust. “They’re everywhere these days.”” (RUSHDIE, 2010b, p. 60-61).

em seguida. A sincronia, como já exposto anteriormente, faz com que haja um repensar no lugar ocupado por cada personagem dentro da fábula. A presença temporária desses “viajantes do tempo” nos leva a pensar em como o autor inclui em seu texto toda a sua experiência vivida e, subsequentemente, se descarrega dela, dando espaço a novas coisas.

Poderíamos dizer, dessa forma, que por conta da dificuldade de categorizar a proposta literária de Rushdie, esta seria uma produção que se encontraria multiterritorializada e, como tal, ocuparia diversos lugares ao mesmo tempo. Nesse sentido, ela se insere na tendência pós-estruturalista de ver o sujeito como resultante de um complexo bordado, sempre inacabado. Se se supõe que ele esteja em um “entre-lugar”, como exposto no último tópico, também seria válido dizer que o jogo de máscaras feito pelo autor pode deslocá-lo para outros posicionamentos através das “ranhuras” que o conceito de Bhabha pressupõe.

Dessa forma, para aproximarmos de conceitos tais quais os de *territorialidade* e de *lugar*, uma atitude *integradora* é necessária, pois somente um olhar definitivo em torno deles não daria conta de expressar sua complexidade. Daí a tentativa de expandir os conceitos via adição de um afixo como o “multi” haesbaertiano, pois, através dele, podemos constatar que territórios e lugares são emaranhados: caracterizam-se simultâneos, perpassados por temporalidades múltiplas e se configuram a partir de processos sociais que envolvem os constantes usos e desusos dessas redes. Se estar em um entre-lugar pode pressupor uma ambiguidade de posicionamento por conta de sua negociação de discursos, daí se justifica, então, a escolha de Rushdie por estar em “lugar nenhum”: não porque esse lugar se caracterize por sua inexistência física e/ou conceitual, mas sim porque o autor se encontra em tantos lugares ao mesmo tempo que, em seu jogo de máscaras, não pode realmente estar em um lugar determinado. Além disso, o uso do termo, em sua ironia, faz referência às utopias, que, para o contexto pós-moderno, inexistem. Consideramos, então, que Rushdie subverte o perverso esvaziamento de território e identidade dados ao sujeito imerso em discursos de

normalização, tais como os cartesianos, ao se apropriar de um termo antes usado para um fim de neutralização e lhe dar um novo significado. Por isso ele diz se encontrar, assim, igualmente nessa posição de poder e ao mesmo tempo questionadora a ele; pois, agora, o caminhar utópico vira um lugar “inadequado” aos olhos de padrões estabelecidos, mas que contem em si uma vitalidade necessária ao artista.

Uma multiterritorialização, enquanto efeito do trânsito ao qual os intelectuais estão sujeitos, torna-se, então, uma ferramenta de análise dos objetos aos quais lidamos nesta tese. Considerando-se a literatura enquanto algo fluido, que se move entre lugares, faz-se necessário pensar em como esse material pode se transformar em sua viagem para outras terras, meios semiológicos ou mundos ficcionais. A seguir, trataremos, então, desse deslocamento na prática intelectual de American McGee face à de Rushdie, que, à sua maneira, também se encontra nesse multiterritório que é a linguagem.

3. DO(S) AR(ES)

3.1. O des-a-fiar do tapete voador: *livrando-se* histórias

Como já expusemos no capítulo anterior, o jogo de máscaras pelo qual passa o trabalho do 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 pelo ficcionista, que, nela, cria a vida e carrega consigo o que sabe melhor fazer: imaginar e transitar por novos lugares. Essa prática, como pudemos 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 a multiterritorialidade como uma ferramenta para se falar das novas configurações do mapeamento global e (n)as produções culturais, tais como a literatura e suas possíveis moradas.

Introduzimos, assim, neste capítulo, a prática de contar histórias sob um outro enfoque não menos desafiador: 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*, coloca-nos o desafio de pensar também em sujeitos fora das “caixas”³¹. Seguindo no mesmo espírito de Rushdie ao considerar os discursos como reguladores e ao mesmo tempo

³¹ Tomamos 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 constringir 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*.

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.

O livro e suas variações (*e-books* e hipertextos eletrônicos, por exemplo), por ser lugar-comum 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 ([2009] 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, multiterritorializada. 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 Rushdie o faz na maior parte das vezes. Assim como o indo-britânico, McGee 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. E como já expusemos no capítulo anterior, uma vez que as histórias sejam elementos preponderantes para a formação dos 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* ([2000] 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 globalização³² (SPIVAK, 2003, p. 15-16, tradução nossa).

Em consonância com o que já dissemos no capítulo anterior sobre o que Said (2005) pensa sobre o trabalho do intelectual, 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, consideramos que 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 multiterritorialidade 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

³² “Together we can offer them the solidarity of borders that are easily crossed, again and again, as a permanent from-below interruption of a Comparative Literature to come, the irony of globalization.” (SPIVAK, 2003, p. 15-16).

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 no mundo pós-colonial e globalizante é um retorno das fronteiras demográficas, ao invés de territoriais, fronteiras que antecedem e são maiores que o capitalismo”³³ (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.

³³ “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).

Um deles, 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, produtora do *game*. 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 pós-modernidade.

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 nossa tese, que diz respeito à relação da literatura com as novas tecnologias e seus efeitos sobre a subjetividade.

3.2. 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 possua 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. Como já expusemos no capítulo anterior, 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 des-ajustar 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 exemplo do que Rushdie propunha em *Luka* (2010), quando a protagonista “voava em um milhão de fragmentos brilhantes” (RUSHDIE, 2010, p. 49) ao morrer com tiros de raios laser e imediatamente retornar após esses fragmentos se juntarem novamente, a desconstrução de uma identidade e sua conseqüente reconstrução acelerada na modernidade líquida 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). Como já expusemos anteriormente nesta tese, 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), 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. Neste que escolhemos para analisar aqui, Alice, já adolescente, mora em um orfanato londrino após



Figura 2. Alice viaja para o País das Maravilhas: "Poluição! Corrupção! Meu País das Maravilhas está destruído! Minha mente está em ruínas!" (tradução nossa).

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 (figura 2)³⁴. 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 pôr-do-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).

³⁴ *Print screen* da aplicação no sistema operacional Windows 8.1.

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 transmutam para além dos livros. Chegamos, assim, à introdução dos conceitos de hipertexto e suas aplicabilidades em nossos objetos de estudo. 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 (George Landow, Espen Aarseth, Pierre Lévy, Janet Murray), 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 leitura-escrita 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 Vannevar 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 nas adaptações feitas por Rushdie e McGee. Utilizaremos ambas as abordagens neste trabalho porque cremos que tanto o romance de Rushdie quanto 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 as obras estudadas aqui, também adotaremos uma metodologia híbrida na análise hipertextual 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, como já expusemos no tópico anterior deste capítulo; 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, como dissemos anteriormente – 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).

Chegamos à proposição, então, de que transfere-se, 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 (figura 3)³⁵. 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”.

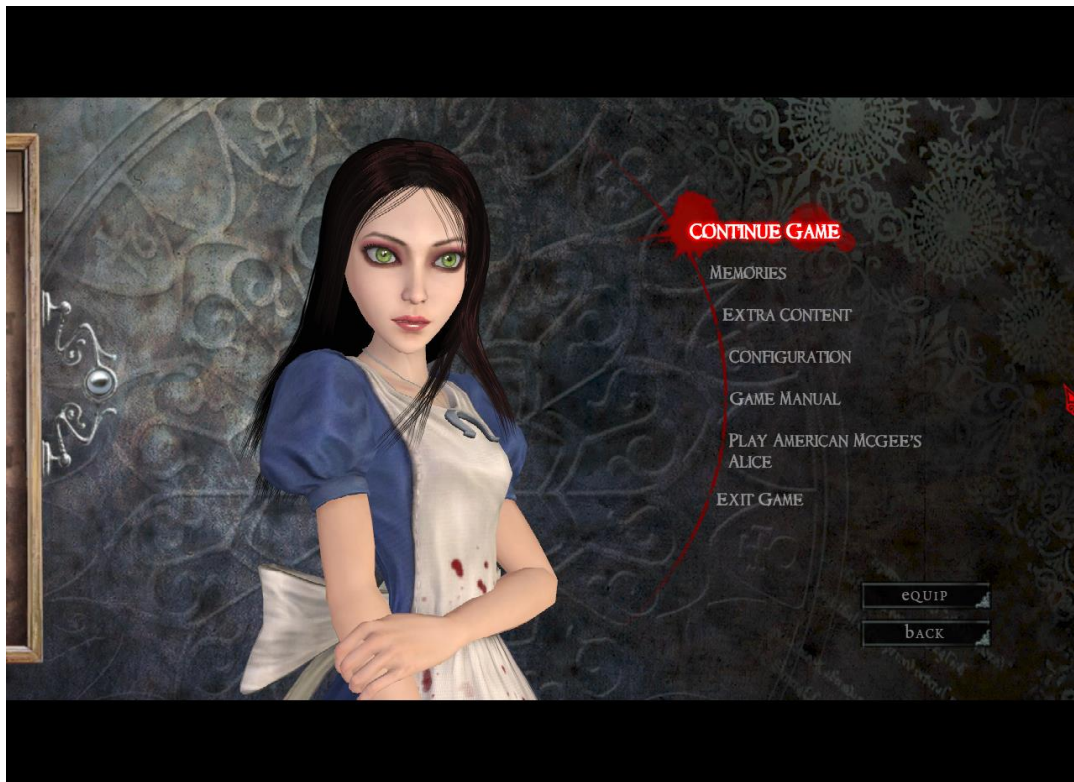


Figura 3. Menu principal de *Alice: Madness Returns* (versão para PC).

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

³⁵ *Print screen* da aplicação no sistema operacional Windows 8.1.

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 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.

Nesse sentido, é interessante observar que um conceito tal como o hipertexto também 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 ainda 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 cultura³⁶ (ODIN, 2005, tradução nossa).

³⁶ “[...] 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).

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 textuais³⁷ (STAM, 2000, p. 64, tradução nossa).

De acordo com Stam (2000), 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,

³⁷ “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).

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 (figura 4)³⁸. 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.

³⁸ *Print screen* da aplicação no sistema operacional Windows 8.1.



Figura 4. 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 Guatarri (1997), é uma estratégia que ambos os autores estudados aqui utilizam 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 ([1998] 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) ou um romance como *Luka e o Fogo da Vida* (2010) 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.

Voltando rapidamente ao caso de Rushdie, percebe-se que o autor também não deixa de lançar um olhar crítico sob as vantagens e desvantagens que os recursos tecnológicos

podem trazer para a escrita. Por se fazer trânsito, a literatura pede fluidez. No entanto, nem todos os caminhos estão livres. Para ultrapassar determinadas fronteiras, é necessário saber jogar, como já sugerimos. Retomamos, então, um dos desafios de Luka, no qual ele precisa atravessar um trecho do rio Silsila que era guardado pelo Velho do Rio – um sujeito barbudo que só deixava passar aqueles que adivinhavam suas charadas. Como esfinge reinventada, o Velho do Rio possui um Exterminador, “um enorme dinamitador tipo ficção científica”³⁹ (RUSHDIE, 2010c, p. 49), com o qual ele atira em quem chega perto dele. A questão da construção e desconstrução da língua é metaforizada então com a queda do herói pelo raio da arma e sua subsequente chance de voltar ao jogo com as vidas extras:

Enquanto voava em um milhão de fragmentos brilhantes, Luka pensou que era interessante ele ainda conseguir pensar. Achava que pensar não seria uma coisa de que a gente fosse capaz quando era desintegrado por um dinamitador gigante tipo ficção científica. E agora o milhão de fragmentos brilhantes tinha, de algum jeito, virado um montinho, com Urso, o cão, e Cão, o urso, chorando de angústia ao lado, e então os fragmentos aos milhões começaram a se juntar de novo, fazendo uns barulhos brilhantes de sucção ao se juntarem e, de repente, *pop!*, ali estava ele, de volta inteiro, ele próprio outra vez, parado no Dique ao lado de Ninguémpai, que tinha um ar divertido, e o Velho do Rio não estava em parte alguma⁴⁰ (RUSHDIE, 2010c, p. 49-50).

A desconstrução de uma identidade e sua conseqüente reconstrução acelerada na modernidade líquida é ressaltada, assim, de uma forma lúdica no trecho exposto da obra. O garoto aparece e desaparece à medida em que fracassa e tenta, posteriormente, vencer seu desafio. O uso da expressão “*pop!*”, como aparato sinestésico é interessante para ressaltar que a língua também se contamina pela velocidade e pela linguagem dos *videogames* e dos efeitos

³⁹ “[...] an enormous science-fiction-type blaster, [...]” (RUSHDIE, 2010b, p. 48).

⁴⁰ “It was interesting, Luka thought as he flew apart into a million shiny fragments, that he could still think. He hadn’t thought that thinking would be a thing you would be able to do when you had just been disintegrated by a giant science-fiction-type blaster. And now the million shiny fragments had somehow gathered together in a little heap, with Bear, the dog, and Dog, the bear, crying out to anguish beside it, and now the million fragments were joining up again, making little shiny sucking noises as they did so, and now – *pop!* – here he was, back in one piece, himself again, standing on the Bund next to Nobodaddy, who was looking amused, and the Old Man of the River was nowhere to be seen.” (RUSHDIE, 2010b, p. 48-49).

especiais vistos em filmes de ficção científica. Vale dizer que essa velocidade com que Luka se refaz no Mundo Mágico (um mundo que, por sua vez, é baseado e afetado pela tecnologia eletrônica e/ou digital), além de ressaltar a urgência da missão do garoto, mostra que, no jogo da linguagem em que se encontrava imerso, seria necessário um meio para contornar o Velho do Rio. Para tanto, ele aprendeu que aquele ambiente seguia algumas regras, dentre elas, a coleta de vidas, que lhe garantiriam maiores chances de luta naquele ambiente virtual:

[...] Ele descobriu que conseguia aceitar com grande facilidade esses novos fenômenos. Ia precisar manter a contagem, porque se ficasse sem vidas, bom, o jogo terminaria e talvez também aquele outro tipo de vida, a vida real, a vida de que ele ia precisar quando voltasse para o mundo real, onde seu pai real estava dormindo e precisando desesperadamente de sua ajuda⁴¹ (RUSHDIE, 2010c, p. 51).

À sequência, Luka tenta desafiar o Velho mais uma vez, mas falha, pois recebe outro tiro do Exterminador. O garoto entende, então, que é preciso aprender os movimentos que seu inimigo fazia para somente depois conseguir vencê-lo. Dessa forma, ele consegue, assim, desviar dos tiros e falar a palavra mágica “Charade-me-charade-me-cha”, expressão usada para desafiar um charadista para um duelo. Ele vence o duelo após algumas tentativas. O que vemos, porém, é que, mesmo utilizando-se de estratégias mecânicas para vencer os obstáculos, Luka não poderia ter chegado a esse nível de esperteza somente com a aquisição de habilidades específicas momentâneas. O romance, em sua estrutura inter e, porque não, até certo ponto hipertextual em seu dialogismo intertextual, traz à baila o processo pelo qual o protagonista passou para superar suas dificuldades. No caso do episódio supracitado, por exemplo, a construção do conhecimento técnico para destruir o Porteiro só foi possível graças a um conhecimento prévio de Luka a respeito de situações semelhantes em histórias

⁴¹ “[...] He found that he could accept this new phenomenon easily enough. He would need to be able to keep score, because if he ran out of lives, well, the game would be over, and maybe also that other kind of life, the real one, the one he would need as and when he got back to the real world, where his real father lay Asleep, desperately needing his help.” (RUSHDIE, 2010b, p. 51)

específicas contadas por seu pai. As charadas foram, então, aprendidas e treinadas de forma lúdica com ele “dia após dia, noite após noite, ano após ano, até que Luka ficara tão bom a ponto de atormentá-lo de volta. [...]”⁴² (RUSHDIE, 2010c, p. 52). Constata-se, então, que “[...] todas aquelas charadas iam ser úteis afinal”⁴³ (RUSHDIE, 2010c, p. 52). A saída oportuna do enquadramento das regras é a arma do trapaceiro, que, após resolver o enigma, cria ele mesmo um outro para seu oponente.

Esse constante movimento do próprio ato de escrever e de ler é recriada por Rushdie para evidenciar que seu romance também se contamina pelas técnicas aplicadas ao hipertexto (tanto em sua face de exposição dos recursos de relações intertextuais quanto à sua apropriação paródica dos mesmos) e ao ambiente imersivo do *videogame* com seus objetivos práticos de solução de problemas. Em um jogo de erros e acertos, evidencia-se que o texto não é algo que se escreva ou que se leia sem um mínimo de esforço por parte de quem o (re-)cria – pois, nesse sentido, o próprio leitor ajuda na solução das charadas impostas pela linguagem, essa esfinge sempre à espera de que seu viajante a supere. Nesse gesto inquietante, desafia-se as próprias representações de figuras autoritárias, pois, ao contornar suas pretensas chaves de segurança, abre-se caminhos para novas terras ainda a serem exploradas.

Em um outro episódio do romance, por exemplo, é possível ver o jogo que Rushdie faz em sua exposição irônica da artificialidade do texto enquanto um produto acabado e intransponível. Luka sobe no topo do Dique que separava o rio Silsila da cidade de Kahani. Ele olha na direção para onde o rio flui e a única coisa que consegue ver é uma névoa: “Não consigo ver o futuro, e isso parece certo”⁴⁴ (RUSHDIE, 2010c, p. 49). Igualmente ele olha para a outra direção e sente que parte de seu passado havia se perdido naquela névoa também.

⁴² “day after day, night after night, year after year, until Luka had become good enough to torment him back. [...]” (RUSHDIE, 2011b, p. 52).

⁴³ “all that riddling was about to come in handy after all.” (RUSHDIE, 2011b, p. 52).

⁴⁴ ““I can’t see the future, and that feels right,” [...]” (RUSHDIE, 2010b, p. 48).

A única coisa à sua frente era o Presente. Não há previsões sobre o futuro das histórias e tampouco um saudosismo do que já se passou. O *angelus novus* aqui reformulado constata uma semi-ausência da memória do passado que se presentifica (pois ele é fruto dessas estruturas que vieram antes dele) e reforça, dessa forma, que somente poderá caminhar para um futuro a partir do des-conhecimento do que ele já possui. Em relação a isso, percebe-se que Rushdie considera a contação de histórias como uma constante conversa entre passado e futuro, tal como o conceito de história proposto na leitura de Walter Benjamin (1994). Sua insistência na importância das milhares de milhares de histórias que compõem esse grande mar é externalizada, assim, não somente na crítica ao sujeito traduzido, como vimos no capítulo anterior, mas também à própria composição formal de seu romance. Quanto a isso, jogamos a luz sobre os estudos de Janet Murray ([1997] 2003), que também considera que as histórias estejam sempre vivas nas mãos, dedos, penas ou canetas de seus contadores:

A recusa de conclusão é sempre, em algum nível, uma negação da mortalidade. Nossa fixação em jogos eletrônicos e em histórias é, em parte, uma encenação dessa rejeição da morte. Eles nos oferecem a chance de apagar memórias, de começar tudo de novo, de repetir um acontecimento e experimentar uma solução diferente para ele (MURRAY, 2003, p. 170).

No mundo mágico de Luka, ele colhe moedas que lhe garantem vidas extras e recomeça suas fases quando não consegue passá-las. O mesmo pode-se dizer a respeito da Alice de McGee, que coleta dentes para usar como moeda de troca na compra de armas e energia vital durante o *game*. Finalmente, a possibilidade de sempre recomeçar o jogo e fazer uma história diferente é permitir que o texto literário flua, independentemente dos territórios que ele ocupar.

Para alguns teóricos, no entanto, a delimitação de territórios se faz necessária. Daí a famosa rixa existente entre os ludologistas e os narratologistas. Eis a nossa próxima

discussão. De um lado, se encontram teóricos como George Landow ([1992] 2006) e Aarseth Espen ([1997] 2004), que insistem na caracterização de jogos eletrônicos enquanto pertencentes ao campo de estudo da ludologia – ou seja, esses objetos devem ser estudados utilizando-se parâmetros específicos de *jogos* que, enquanto suspensão de um dado momento, possuem funções e mecanismos que visam a “ergodicidade”⁴⁵. Do outro lado, encontram-se outros teóricos, tais como a própria Janet Murray (2003, 2006), e outros como Felipe Teixeira (2008) e Brian Sutton-Smith ([1997] 2001), que acreditam ser possível um maior trânsito entre diversos campos de saberes.

Como aponta George Landow (2006) em *Hypertext 3.0*, apesar das semelhanças existentes entre os jogos eletrônicos e as narrativas hipertextuais, o teórico acredita que o ponto de comparação entre os dois objetos está no olhar sobre o hipertexto como *meio*, e não como *narrativa*. Isso ocorre porque, de acordo com ele, os jogos eletrônicos contêm uma característica preponderante que os diferencia de textos escritos hipertextuais: “[...] jogos, assim como ficções hipertextuais (mas diferentemente de narrativas impressas), foram feitos para serem executados, [...] foram feitos para serem executados diversas vezes”⁴⁶ (LANDOW, 2006, p. 250, tradução nossa). Ao supor isso, ele considera que o roteiro do jogo já tenha sido pré-determinado e que as ações dentro de um jogo serão sempre iguais ou semelhantes dentro de possibilidades já dadas. Em sua crítica a tentativas de união de gêneros, tais como as que Janet Murray (2003) faz ao chamar jogos eletrônicos de *ciberdramas*, Landow se afina à defesa da demarcação de fronteiras entre as disciplinas da narratologia e da ludologia (*Game Studies*). Em seu estudo, ele fala sobre a questão do “imperialismo teórico” (LANDOW, 2006, p. 251) existente naquele primeiro campo sobre o último por, dentre outros motivos,

⁴⁵ Termo derivado da noção de “ergódico”, de Espen Aarseth, que diz respeito a uma função prática dos jogos.

⁴⁶ “[...] games, like hypertext fictions (but unlike print narratives), are meant to be performed, [...] they are meant to be performed multiple times. [...]” (LANDOW, 2006, p. 250).

esta ser uma área relativamente nova na academia e, por isso, ser herdeira de estudos interdisciplinares.

Como já é de se esperar no surgimento e afirmação de uma identidade, as diferenças se ressaltam e é nessa afirmação que o teórico irá se focar, defendendo a autonomia da ludologia, mas também demonstrando os pontos de porosidade e de atrito entre as disciplinas. No entanto, ele recorre a estudiosos tais como Espen Aarseth (2004), os quais se mostram mais simpatizantes a esse discurso do “imperialismo teórico” da narratologia sobre a ludologia. Dessa forma, ele parece ressaltar mais os conflitos do que propriamente o acolhimento de outros territórios no campo de estudo dos jogos eletrônicos. De acordo com Aarseth,

*O jogo eletrônico é a arte da simulação. Isto é, um subgênero da simulação. Jogos de estratégia são às vezes erroneamente chamados de “jogos de simulação”, mas todos os jogos de computador incluem simulação. De fato, é o aspecto dinâmico do jogo que cria um mundo jogável consistente. [...] Em simulações, o conhecimento e a experiência são criadas pelas ações e estratégias do jogador, e não recriadas por um escritor ou cineasta⁴⁷ (AARSETH, 2004, tradução nossa, *grifos do autor*).*

Aparentemente diferente do que Landow propõe, a ênfase na *ação* ressaltada por Aarseth seria um fator preponderante que diferenciaria uma narrativa impressa de um jogo eletrônico. Mas ainda assim, o que Aarseth postula é que, em um *game*, o jogador poderia fazer escolhas, e com elas, seguir e criar temporalidades e caminhos distintos, mas ainda assim dentro de uma história já projetada *a priori*. As experiências e leituras poderiam ser diferentes, mas as possibilidades do universo ficcional e imersivo dos jogos eletrônicos ainda estariam sob o controle de seu(s) autor(es) original ou originais. Contrariando esse argumento, Hutcheon (2011) acredita, contudo, na relativa independência do jogador em um *game* para a

⁴⁷ “The computer game is the art of simulation. A subgenre of simulation, in other words. Strategy games are sometimes misleadingly called “simulation” games, but all computer games contain simulation. Indeed, it is the dynamic aspect of the game that creates a consistent gameworld. [...] In simulations, knowledge and experience is created by the player's actions and strategies, rather than recreated by a writer or moviemaker.” (AARSETH, 2004).

interação com uma dada história, se opondo à ideia de Aarseth em que, tanto em um jogo quanto em uma narrativa impressa não haveria essa maleabilidade temporal e de veredas, uma vez que a leitura ou o caminhar do universo simulado deveriam ser feitos unidirecionalmente, do início ao fim (incluindo seus caminhos alternativos), sem uma agência interativa de verdade na estrutura do romance ou do *game*. Com isso, ele desconsidera os processos mentais no trabalho da leitura e identifica as especificidades e limitações de trato dos respectivos materiais. Mesmo assim, o argumento nos parece incipiente para a instauração de uma delimitação teórica entre os campos. Temos contra-exemplos de narrativas impressas tais como os próprios romances de Machado de Assis, nos quais o autor indica para o leitor a página para a qual ele deverá seguir se quiser saber um destino tal da narrativa. Mesmo seguindo caminhos alternativos, o leitor poderá deixar de ler algum ou outro dependendo de seu objetivo no romance. Outro exemplo são alguns livros infanto-juvenis mais antigos da coleção *Salve-se Quem Puder*, publicados pela Editora Scipione no Brasil, que possuem um enredo de mistério no qual o leitor tem que fazer o papel de detetive. Dependendo das pistas que se escolher, o percurso da narrativa poderá ser alterado, apesar do final ser sempre o mesmo, independentemente das escolhas feitas.

Um outro ponto a se considerar nessa crítica também é o fato de que tanto a representação quanto a simulação são interrelacionadas, como já sugerido anteriormente por Gomes (2009). O supracitado jogo da esfinge no romance de Rushdie mesmo tem seu caráter lúdico se o leitor optar por tentar resolver a charada antes do progresso de sua leitura. Partindo para os territórios virtuais, hoje já é comum existirem jogos eletrônicos classificados como “mundos abertos”, ou seja, o jogador possui total autonomia sobre os caminhos que irá percorrer em um gigantesco mapa criado pelo roteirista do *game*. Alguns exemplos são os jogos *Tomb Raider* (2013), da Crystal Dynamics, ou então *Grand Theft Auto V* (2013), da Rockstar Games. Em ambos, o jogador só passa a conhecer determinados locais do mapa à

medida que os explora ou encontra meios para se alcançar determinada área antes não acessível (figura 5)⁴⁸. Nesses casos, o desenrolar do enredo parece estar realmente nas mãos do jogador, que opta por seguir este ou aquele caminho de acordo com suas necessidades ou vontades durante o jogo. Em todo caso, sempre há a possibilidade de se voltar em algum ponto do mapa para recarregar energias, treinar e ganhar mais habilidades de luta ou comprar armas e itens úteis para se levar na viagem. Em *games* de mundo aberto, as possibilidades realmente parecem ser exacerbadas, ao contrário dos que possuem um roteiro mais linear, como é o caso de *Alice: Madness Returns* (2011); onde o enredo é dividido em capítulos, não sendo possível ir e voltar nos mapas específicos a não ser via menu principal, fora do *game*.



Figura 5. Mapas de GTAV e Tomb Raider. Em ambos, as áreas escuras correspondem a territórios ainda não explorados pelo jogador.

No entanto, em todos esses jogos eletrônicos, há um percurso a ser feito se o jogador quiser, de fato, “zerar” ou “terminar” o *game*. Portanto, o jogador, paradoxalmente, também se torna expectador de uma aventura já dada, mesmo que os caminhos que o levem até o seu fim sejam percorridos com sua cooperação. Talvez Aarseth estivesse pensando nesse sentido ao desenvolver sua teoria. Um exemplo prático do que ele propõe é o fato de como alguns recursos cinematográficos ainda são utilizados nos *games*, evidenciando seu flerte com uma

⁴⁸ Print screen das aplicações no sistema operacional Windows 8.1.

noção de narrativa “executável”, e não tão “participativa”: as *cutscenes*, os vídeos que interligam um momento a outro de um game, ainda são uma estratégia utilizada para se dar uma ideia de progressão no *game*, mesmo que essa não seja ainda tão linear. Elas conduzem o jogador a um momento da história, naquele contexto, no qual parece não mais ser possível voltar. Conclui-se, então, que os jogos eletrônicos tornam-se, nesse sentido, narrativas escritas a “quatro mãos”: além de serem simulações que se modificam através das intervenções do jogador, também tornam-se criações autorais de roteiristas que imaginaram final (ou finais) específico(s) para aquelas histórias.

Nós defendemos, porém, que nem sempre essas “quatro mãos” irão conviver pacificamente. A contação da história se torna uma “arena”, no sentido bakhtianiano do termo. Nesse sentido, voltamos à apreciação de Janet Murray (2006) sobre os jogos, que considera a carga cultural de uma narrativa dentro de um *game* tão importante quanto seus aspectos formais e suas funções lúdicas. Sendo assim, para ela, o puro entretenimento não seria o fator preponderante ou suficiente para se analisar um jogo eletrônico, haja vista que a própria circulação de discursos em outras mídias, por exemplo, motivaria a fabricação e o sucesso de determinados *games* ou franquias produzidas pelas empresas de desenvolvimento. O próprio sucesso da versão cinematográfica de *Alice no País das Maravilhas* (2010), de Tim Burton (com uma proposta estética semelhante à de McGee aos olhos dos espectadores), pode ter alavancado o sucesso da *Alice* (2000) e de *Alice: Madness Returns* (2011) de McGee ou vice-versa. Portanto, isso seria também algo a se considerar, como ela mesma diz ao clamar por uma possível identificação com o leitor de sua crítica:

Para aqueles, como eu, que acreditam que o conteúdo simbólico dos jogos eletrônicos não é tão facilmente descartado, a posição formalista extrema dos ludologistas é um desafio útil para clarificar o papel do conteúdo simbólico em

games e as conexões entre jogos eletrônicos e outras formas culturais⁴⁹ (MURRAY, 2006, p. 186, tradução nossa).

Seguindo na esteira das ligações químicas e porosidades discursivas, lançamos nosso olhar, então, para um estudo do português Luís Filipe Teixeira (2008), que, em seu projeto de diálogo entre a literatura e a ludologia, percebe as escritas como “mutantes”. De acordo com o pesquisador, seguir essa linha de pensamento que distingue o caráter performativo do interpretativo sobre narrativas impressas e jogos eletrônicos se constitui numa tentativa de afirmação da ludologia enquanto campo do saber que vê os mecanismos lúdicos além de sua narratividade. Antes, para ela (a ludologia), o jogo eletrônico é estudado em sua ergodicidade,

isto é, na sua base onto-fenomenológica, o que será o mesmo que dizer, na sua “jogabilidade”, “regras” e “cenário de jogo” (e temos assim o “programa de investigação”). A “jogabilidade” definirá as “ações”, “estratégias” e motivos dos jogadores; as “regras” (incluindo as de simulação), definirão a “estrutura do jogo”; por fim, o “cenário de jogo”, o conteúdo ficcional, a concepção topológica, texturas, etc (TEIXEIRA, 2008, p. 326).

Questionando essa delimitação e afinando-se a uma abertura maior das fronteiras, tal qual Murray (2003) propõe, Luís Teixeira, porém, se coloca também, do mesmo modo, ao lado dos que aceitam com mais facilidade o trânsito do conhecimento – verificando, assim, o que há de lúdico nas narrativas e, em contraparte, o que há de narrativo nos jogos. Ele parte da ideia de que a própria dicotomia lançada pelos ludologistas – a de representação *versus* simulação – torna-se frágil ao perceber que as mídias tradicionais (a literatura ou o cinema) também bebem da fonte do artifício da simulação. Sendo assim, tanto ela quanto a representação estariam interligadas, pois algo que se apresenta “como se” (Iser) fosse uma outra coisa, pode-se constituir em algo cotidiano, pode fundir-se e se materializar em um

⁴⁹ “For those like myself who believe the symbolic content of games is not so easily dismissed, the extreme formalist position of the ludologists is a useful challenge to clarify the role of symbolic content in gaming, and the connections between games and other cultural forms.” (MURRAY, 2006, p. 186).

contexto prático, tal como acontece em um devaneio ou alucinação (sem fronteiras entre o “imaginado” e o “vivido” muito bem delimitadas). Enfim, em um outro estudo de sua mesma autoria, o pesquisador lança a ideia de que esse processo de “ludificação” pelo qual passamos agora poderia, futuramente, ser visto como uma transição de uma cultura escrita para uma cultura visual e, posteriormente, uma digital – uma evolução parecida com a transição da cultura oral para a escrita. O que é importante salientar, porém, é que nessa nova fase da cultura, mais lúdica, por assim dizer, nem a oralidade e nem a escrita seriam substituídas totalmente por um aparato visual e sinestésico. Ela seria, no entanto, uma visão integradora de toda essa carga histórica. Os próprios *games* de personagens (como é o caso de *Alice: Madness Returns*) são também herdeiros dos jogos de texto, tais como os RPGs de mesa, que beberam na fonte do universo ficcional de J.R.R. Tolkien, por exemplo. Portanto, também possuem um germe literário que não pode ser descartado. Dessa forma, assim como o hipertexto eletrônico tornou-se um herdeiro da tradição do texto, essa integração de diversas mídias e habilidades marcadas na tela, tal como McGee propõe em suas multifaces, seria, ao ver de Teixeira (2011) uma renovação radical do que se entende por literatura:

Quanto à questão [...] sobre se um livro em suportes diferentes do formato de papel ainda é um “livro”, poderíamos responder, recorrendo à pintura célebre de Magritte representando um cachimbo, com a inscrição lá gravada: “Ceci n’est pas une pipe” (TEIXEIRA, 2011, p. 266).

Por mais artificial que seja a construção de categorias e, conseqüentemente, a percepção da realidade (exacerbada ou não pela mediação de computadores, extensões da consciência humana), saber jogar com as representações sem se deixar prender à ordem reguladora do discurso torna-se, assim, uma prática produtiva para a renovação e subsequente normalização dos conceitos. As histórias, nesse sentido, não deveriam possuir um suporte ou uma forma única que as definisse. Como a narrativa (uma vez contaminada pela escrita e

pelas imagens) evolui à medida que os aparatos tecnológicos e culturais se transformam, da mesma forma desautomatizam-se modelos e surgem ideias inusitadas.

Um exemplo disso pode ser encontrado no próprio romance *Luka e o Fogo da Vida* (2010), de Rushdie, que ironiza a ideia de que o acesso a determinado tipo de linguagem pressuporia um *status* social elevado a uma certa pessoa. Em uma das “fases” do “game” de Luka, o protagonista chega ao templo onde se encontram os deuses das antigas mitologias nórdicas, gregas, romanas, astecas e egípcias. Nesse episódio, como Prometeu reinventado, ele vai a julgamento pelo fato de ter roubado o Fogo da Vida de seu lugar de repouso. Inventivamente, Rushdie usa caracteres especiais para distinguir a língua dos “chefões” da língua do herói, que supostamente deveria derrotá-los e roubar o fogo sagrado outrora guardado em sua fortaleza.

“☉☉◆ ♁☉◆ Ωℳℳ■ ⚡◆□◆□◆ℳ⊖ ☉■⊖○◆◆◆ Ωℳ □ℳ◆ ◆ □□ℳℳ, bradou Ra.”⁵⁰ (p. 172). Tal gesto desestabiliza as próprias convenções de como a escrita e o pensamento devem ser expressos e expõe a condição de eterno estrangeiro de Luka, que naquele momento, se encontrava longe de casa. Usando um artifício como os símbolos (artifício já encontrado em outros escritores, tais como Laurence Sterne), Rushdie retoma a sua crítica ao suposto pensamento de que uma língua escrita deveria ser universal, tais como pregam os manuais de aparelhos eletrônicos, por exemplo, que tentam convencionar termos em inglês para universalizar os nomes de peças e modelos de documentos digitais. A ironia reside no fato de que nós mesmos usamos esses termos em nosso dia-a-dia, mesmo não sendo falantes do inglês e, mesmo quando familiarizados com essas fontes e símbolos em nossos computadores ou celulares, ainda estranhemos quando o escritor os usa em uma sentença inteira no seu romance. Os símbolos se transformam em uma língua ininteligível e parece estranho vê-los incógnitos em uma folha de papel quando suas

⁵⁰ “☉☉◆ ♁☉◆ Ωℳℳ■ ⚡◆□◆□◆ℳ⊖ ☉■⊖○◆◆◆ Ωℳ □ℳ◆ ◆□□ℳℳ, shouted Ra.” (p. 179).

moradias deveriam ser em uma tela de computador – onde provavelmente poderiam fazer mais sentido se aplicados como ícones em um *software*, por exemplo.

Com isso tudo, supomos que a escrita também não necessariamente precisa se adequar às limitações do formato alfabético que a própria língua possa proporcionar, muito menos precise se adequar a formatos canonizados, tais como os códices. Retomando o já exposto anteriormente na crítica de Umberto Eco (2010), é sempre bom ressaltar que a escrita não é algo inerente ao humano, mas, antes, um processo artificial que envolve uma performance de conscientização e capacitação tecnológica. Dessa forma, a tomada do poder da fabricação de livros e suas variantes, como tecnologia acessível somente a quem dela se apropria, desde seu nascimento já vem carregada com pressupostos hierarquizantes. Daí a irrelevância ingênua do presente oferecido por Theuth a Thamus na fábula de Fedro, como citamos no primeiro capítulo da tese. Tendo-se isso em vista, Rushdie joga com a linguagem e critica a linearidade e a familiaridade da escrita em um gesto simples de imaginar outras formas que não as do Ocidente, bem como as do Oriente – e suas possíveis implicações na reformulação da própria língua inglesa e sua manipulação lúdica feita pelos falantes nativos ou não.

Para finalizar essa discussão, nos aproximamos, então, das ideias de Brian Sutton-Smith (2001), que vê o conceito de jogo, finalmente, como algo ambíguo e também em construção. Ele relativiza o uso feito do termo por acadêmicos ao deslocá-lo para seu uso corrente na sociedade e na natureza, como no caso de jogos de palavras na escrita, brincadeiras entre animais e crianças, esportes ou, então, comemorações festivas, tais como o Carnaval:

É bem possível, por exemplo, que jogadores tenham um discurso enquanto os “especialistas” tenham outro. Mas é também possível que os especialistas usem um discurso quando estiverem falando sobre a resposta dos jogadores e outro discurso

quando estiverem discutindo teoricamente o que eles acham ser a função fundamental das formas de jogo⁵¹ (SUTTON-SMITH, 1997, p. 17, tradução nossa).

Portanto, os livros-jogo, os hipertextos digitais, os *games* ou até mesmo os romances, via paródia pós-moderna, ao exporem uma multitude de vozes em seu dialogismo intertextual e intermidial, 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*. Isso nos leva para a discussão seguinte, mais aprofundada, sobre as implicações dessa prática de leitura relacional nas esferas social e mercadológica.

3.3. A todo vapor! As novas tecnologias e a cultura da convergência

Após termos problematizado as fronteiras entre os *games* e os textos escritos propostas por alguns teóricos, percebemos que as estruturas intertextual e intermediária presentes nesses objetos nos leva a uma outra discussão que tem a ver com o caráter transemiótico que os jogos eletrônicos possuem. Nessa toada, é necessário dizer que a maneira como os artistas lidam com as representações canônicas de personagens conhecidos de histórias pode nos levar a repensar como as produções contemporâneas se imiscuem no mundo dos textos e imagens e necessitam de outros olhares no trato das mesmas. Tome-se a exemplo, clássicos da literatura universal tais como as aventuras de Alice de Lewis Carroll e suas reescritas em outros romances, filmes e em *games*, como os de McGee. A possibilidade de narrar Alice em outros

⁵¹ “It is quite possible, for example, for players to have one rhetoric while “experts” have another. But it is also possible for experts to use one rhetoric when talking about the players’ responses and another rhetoric when discussing theoretically what they think is the underlying function of the forms of play.” (SUTTON-SMITH, 1997, p. 17).

meios que não sejam somente o livro dá asas a outras formas de se contar uma mesma história e, conseqüentemente, reformula futuras tentativas de se recontá-la. A estrutura de *mise-en-abyme* encontrada em contos de fadas, por exemplo, é transposta para o meio fílmico através do “livro que se abre” como um “era uma vez”, expondo assim uma metaficcionalidade que explicita a imersão da cultura no mundo da linguagem, isto é, o mundo da fantasia dos livros. Como no cinema a história é contada preponderantemente através das imagens, deve-se encontrar um meio para que o espectador perceba essa crítica à artificialidade da própria construção do filme. O caso dos romances *Alice no País das Maravilhas* (1865) e *Alice no País do Espelho* (1871) ainda é mais emblemático pelo fato de que desde que foram publicados, o objetivo das editoras era terem feito livros que conjugassem texto e imagem, isto é, deslocassem o livro para uma função lúdica, como mostra Alice em seu questionamento “E de que serve um livro [...] sem desenhos ou diálogos?” (CARROLL, 2014, p. 13). O *leitmotif* paródico que Rushdie faz em *Haroun* (1991) tem um outro propósito no romance, porém, não menos prático. “*Pra que servem essas histórias que nem sequer são verdade?*” questiona o poder das ficções sobre a vida do sujeito que faz a pergunta curiosa. Sendo assim, as imagens se tornam relevantes nesse contexto de Alice, pois acabam por se tornar o meio primeiro de contato de muitas pessoas com essas histórias, constituindo verdades na sociedade. Além disso, o aparato visual também se torna importante no caso dela e de seus amigos, principalmente se se pensar que, com a difusão de filmes de Walt Disney, sua popularização foi ainda maior – apesar do empresário estadunidense ter sido questionado em estudos críticos por sua fórmula “capitalista e patriarcal” de construção de seus filmes (KÉRCHY, 2012).

De fato, a contribuição dos desenhos do cartunista Sir John Tenniel e subsequentemente, os desenhos animados de Disney foram preponderantes para o imaginário que temos atualmente em torno de Alice. Mesmo que os livros de Carroll tenham sido,

primeiramente, concebidos como livros ilustrados, eles já continham em si uma carga imagética muito grande apenas em seu conteúdo verbal. Independentemente da imagem, a própria forma como o texto foi feito através, por exemplo, de seus poemas que percorriam o rabo do rato ou os escritos do Jaguadarte refletidos (e invertidos) no espelho (figura 6)⁵², já tinha um apelo visual.

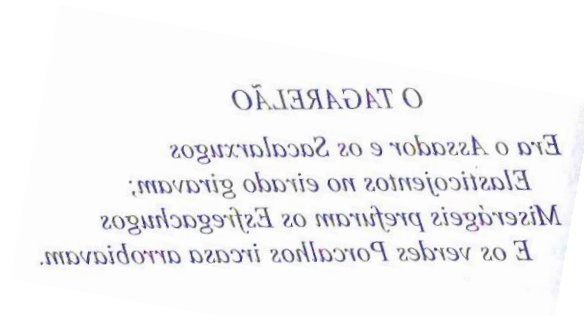


Figura 6. Poema invertido em *Alice no País do Espelho*

Como Anna Kérchy (2012) comenta,

A linguagem figurativa e pictórica de Carroll geralmente ganha uma forma imagética literal nos desenhos de chapeleiros malucos e gatos risonhos de Tenniel graças às suas traduções gráficas de jogos de linguagem visuais⁵³ (KÉRCHY, 2012, tradução nossa).

O jogo lúdico que autores possam fazer com as representações canônicas de imagens e de escritas das personagens nos leva, então, a pensar como a construção das narrativas, tanto nos livros, quanto em outros meios, perpassa pelas próprias condições de produção dos artefatos culturais – ou seja, como os respectivos autores conseguem produzir determinado conteúdo imagético ou textual de acordo com seu poder aquisitivo e utilizando recursos artísticos e tecnológicos de suas épocas. Como já expusemos anteriormente, se antes, só possuíamos o relato oral como único acesso a um conhecimento sobre algo, com a introdução da escrita, passa-se a retirar a oralidade de um *status* privilegiado e enfoca-se o livro e outros

⁵² CARROLL, 2013, p. 32.

⁵³ “Carroll’s picturesque, figurative language often gains literalized image-form by virtue of their graphic translations into visual puns on Tenniel’s drawings of mad hatters and grinning cats” (KÉRCHY, 2012).

objetos como receptáculos da cultura. A identidade do sujeito, então, está indissociavelmente atrelada aos “papéis” que ele carrega. Quem não os possui, encontra-se excluído de uma cultura letrada ou influenciada por livros. Se, por um lado, acreditava-se que com a chegada das novas tecnologias, haveria um maior acesso à informação; por outro, expande-se essa exclusão à medida em que as máquinas tem um determinado preço de compra (não acessível a todos os estratos sociais) e mesmo aos que podem comprá-las, encontra-se ainda um outro problema, que é o *savoir-faire* de uma determinada tecnologia.

Nesse panorama, 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 ([2006] 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 vem 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 transição⁵⁴ (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 “di-versão” 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,

⁵⁴ “[...] 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).

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 (figura 7)⁵⁵. 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.



Figura 7. Fim de jogo. Alice anda nas ruas de Londres, que agora se misturam harmoniosamente com o País das Maravilhas de sua mente.

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

⁵⁵ *Print screen* da aplicação no sistema operacional Windows 8.1.

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 expusemos o caráter hipertextual dos livros ilustrados ou não-ilustrados) pode conter funções que remetam a um jogo de tabuleiro, 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 do aplicativo *BookTrack*. 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.

Continuando nossa análise, retomamos a construção de uma ideia de sujeito do conhecimento, moderno em seu projeto, calcado na técnica, que passa, então, por transformações e reformulações na modernidade líquida. Estudiosos de áreas intimamente

ligadas à tecnologia de informação e produção de jogos eletrônicos, como Joost Raessens (2006) e Perron e Wolf (2009) e Eric Zimmerman (2009), defendem que para se conseguir viver em um mundo como o de hoje, seria necessário o reconhecimento de um posicionamento por parte dos sujeitos que capacitasse a interação ativa com a(s) realidade(s), e não somente com o seu consumo – o que não deixa de ser o que os sujeitos traduzidos já fazem. Para tanto, eles argumentam que estamos vivendo uma “ludificação da cultura”, um processo que exige uma postura “brincalhona” (*playful*) face às adversidades, postura necessária para o sujeito do século XXI, que deve ansiar por essa energia transgressora. Para Zimmerman (2009), “há uma série de habilidades e competências emergentes, uma série de novas ideias e práticas que serão cada vez mais uma parte do que significa ser alfabetizado no século por vir.”⁵⁶ (ZIMMERMAN, 2009, p. 23, tradução nossa). Em uma pós-modernidade, onde as relações inter-gêneros, inter-textuais, inter-disciplinares e inter-linguagens são cada vez mais aguçadas e esfaceladas, há de se propor uma nova atitude perante às novas exigências, pois os

[...] diferentes estilos de brincar, modos de jogar, motivações para representar e o entrelaçamento de brincadeiras e jogos com o cotidiano reconfiguram as barreiras entre a pessoa e a persona, o natural e o digital, o real e o virtual [...] ⁵⁷ (PERRON E WOLF, 2009, p. 14, tradução nossa).

Essa atitude “brincalhona”, que desafia a seriedade da estrutura, é o que McGee e Rushdie defendem em suas narrativas. Como dito anteriormente, para dar sentido à sua crítica, os intelectuais recorrem a representações tradicionais da dita “alta literatura” e as reformulam para questionar o modo como são recebidas culturalmente. Para eles, o principal

⁵⁶ “[...] there is an emerging set of skills and competencies, a set of new ideas and practices that are going to be increasingly a part of what it means to be literate in the coming century. [...]” (ZIMMERMAN, 2009, p. 23).

⁵⁷ “[...] Different styles of play, modes of play, motivations for playing, and the interweaving of play and game with everyday life reconfigure boundaries between person and persona, natural and digital, real and virtual. [...]” (PERRON E WOLF, 2009, p. 14).

alvo de contestação simbólica se encontra justamente nas representações intocáveis, sacralizadas, tidas como inquestionáveis. No entanto, enfatizamos mais uma vez que se por um lado, o maior contato entre as culturas cria outras representações (e, conseqüentemente, identidades), por outro, várias culturas atávicas insistem em se afirmarem em sua idealização de essência. Daí a dificuldade de muitas editoras, por exemplo, continuarem no mercado, pois não conseguem se adaptar à cultura da convergência. Encontra-se, assim, a constatação de Stuart Hall (2006), que vê o retorno dos mitos de fundação (e, nesse panorama, uma efervescência das religiões, principalmente após o 11 de setembro) como um problema ainda sem solução nos dias atuais:

[...] a globalização não parece estar produzindo nem o triunfo do “global” nem a persistência, em sua velha forma nacionalista, do “local”. Os deslocamentos ou os desvios da globalização mostram-se, afinal, mais variados e mais contraditórios do que sugerem seus protagonistas ou seus oponentes [...] (HALL, 2006, p. 97).

Para Salman Rushdie, por exemplo, uma forma de lidar com tantos temas sérios tais como a guerra, a morte, o ódio, seria transformá-los em algo cômico. O anjo da morte em *Luka e o Fogo da Vida* (2010), por exemplo, não é aterrorizante. Pelo contrário, Ninguémpai chega a ser uma figura carismática. Os terroristas e políticos (Ratos) são representados como seres irracionalmente idiotas. Os deuses, longe de serem astronautas, nada mais podiam afetar na vida dos humanos. Nessa inversão paródica, o escritor potencializa as contradições das identidades e expõe quão complexas são as bases que as constroem. O mesmo se diz de McGee, que em sua recriação de fantasia vitoriana e surrealista, expõe que os monstros encontrados no jogo não são mais do que o exagero dos próprios medos de Alice.

Ao jogar com os sons das palavras para desestabilizar núcleos de *status* e poder, como no caso de personagens carrollianas reinventadas em seu romance, Rushdie faz uma crítica artilosa em *Luka e o Fogo da Vida* (2010) a respeito desses a quem ele chama de “Ratos”,

invasores no Mundo Mágico, personagens egocêntricas que se ofendem facilmente por qualquer motivo. O território ocupado por eles, batizado de “Respeitorato do Eu” é uma inversão cômica de categorias de identidade as quais Rushdie acredita estarem crescendo atualmente: as categorias dos sujeitos que se caracterizam por seu ressentimento em relação aos outros.

O autor critica aqui a todos os indivíduos e nações intolerantes que se fecham, obviamente, em seus compartimentos identitários, sendo incapazes, assim, de conviverem com as diferenças. Os Ratos, idiotas descontrolados, vivem em um terreno limitado por um arame farpado chamado “O-Fencerca” e seguem o comando de um líder, o Respeitorato. Eles vivem em constante guerra com os Lontras, habitantes de um território vizinho, a “estranha terra de On-t-t, Ontt, uma terra cercada de águas brilhantes, cujos habitantes, as Lontras, entregam-se a todo tipo de excesso [...]”⁵⁸ (RUSHDIE, 2010c, p. 76). O termo em inglês para as Lontras é “Otters”, o que já causa uma confusão irônica de sentido com a palavra “Others”, ou “Outros”, em português. Os outros, nesse romance, representados como desestabilizadores da ordem, lontras que se ofendem tanto mutuamente que, “em razão disso, ficam todas tão casca-grossas que ninguém mais liga para o que qualquer um diz”⁵⁹ (RUSHDIE, 2010c, p. 76), acabam por adquirirem vantagem sobre os Ratos, que prontamente se irritam com os insultos da Rainha Lontra, a *Insultana* – que, ao contrário das expectativas de um rei (sultão), homem, sentado em seu trono; era uma moça jovem, guerreira, com cabelos vermelhos como fogo.

A inserção da crítica às representações tem sua razão de ser, pois, com a multiplicidade de categorias sociais e discursos existentes, torna-se cada vez mais difícil uma pessoa manter uma posição privilegiada na sociedade à semelhança de uma determinada

⁵⁸ “is the unusual land of Oh-tee-tee, Ott, a land ringed by bright waters, whose denizens, the Otters, are devoted to all forms of excess. [...]” (RUSHDIE, 2010b, p. 77).

⁵⁹ “[...], and as a result they have all grown so thick-skinned that nobody minds what anyone else says.” (RUSHDIE, 2010b, p. 77).

personagem em um romance. A personagem Insultana, por exemplo, ao se portar como uma princesa fora dos moldes convencionais, quebra as expectativas de que os contos de fada tenham que ser estruturados sempre com as mesmas fórmulas. Da mesma maneira, os Ratos de Rushdie mantêm as características carrollianas de terem ódio e medo de outras “raças”, porém, tornam-se alvo de chacota nesse romance. A própria Alice de McGee possui cabelos escuros e um semblante triste e atormentado pela sua dúvida, ao contrário da curiosa loira menina dos olhos azuis de Carroll.

Jogar com as adversidades dentro da ficção, assim, é perceber que minam-se as possibilidades de totalização na linguagem. Como sugere Derrida (2009), a criação textual não se limita porque o próprio material com o qual lidamos (o universo enquanto significante) é infinito: *cria-se* para dar possibilidades, e não para manter objetos fixos. Mesmo quando há a criação de sistemas, isso é feito para que o jogo da linguagem aconteça. Por conta disso, Zimmerman (2009) defende que o fato de ainda não existirem modelos de postura diante dos textos que sejam capazes de abarcar o mundo multiterritorializado no qual nos encontramos hoje, o aspecto *jogativo* (*playful*) perante a eles será de grande valia para que se faça da dimensão lúdica da vida algo de maior relevância. O teórico ainda comenta que, assim como histórias, jogos não são somente jogos e estes terão um papel preponderante nos tempos que virão, pois “o modo como vivemos e aprendemos, trabalhamos e relaxamos, comunicamos e criamos, se assemelhará cada vez mais à maneira como jogamos jogos”⁶⁰ (ZIMMERMAN, 2009, p. 30, tradução nossa). Dentro desse panorama, inserimos a prática dos autores estudados aqui, que, desafiando a importância dada às convenções, nos propõem uma outra postura diante dos textos que, enquanto múltiplos, atravessam e são atravessados por diversas instâncias criativas. Aplicando isso em termos, percebe-se uma crítica ao próprio processo de

⁶⁰ “the way we live and learn, work and relax, communicate and create, will more and more resemble how we play games.” (ZIMMERMAN, 2009, p. 30).

(re-)criação e distribuição dessas paródias; incitando o leitor a se questionar que papel ele desempenha nesse jogo.

3.4. Co-autorizar: com qual Alice estou jogando?

Na diversidade do contexto pós-moderno, onde o *game designer* faz o papel de um incitador de histórias a partir de sua proposta de jogo nutrida por uma fonte intertextual, questiona-se a própria autoria da ficção a exemplo de como as cartas em Alice, enquanto clones, podem se questionar quais delas é a original. Eis o próprio motor da textualidade: não há um começo e um fim no contar de histórias e, se existe uma cópia original autorizada, esta deve ser vista com olhos desconfiados. O próprio fato do metafórico uso de clones como soldados em *Alice: Madness Returns* (2011) ou num filme tal como *Star Wars* e sua guerra dos clones já exprime uma crítica ao controle de massa dos indivíduos. Obviamente que no mundo de Carroll, as cartas acordam com a queda da Rainha em uma rebelião criativa, mas no caso da guerra nas estrelas, há uma discussão maior sobre os limites entre humano e não-humano nos episódios da série em desenho animado, por exemplo – onde os próprios soldados se questionam se são mesmo humanos ou não. O que acontece é que, posteriormente, são todos subjugados pela ideologia monologizante (autoritária) de Darth Vader – perdendo, de vez, qualquer resquício de voz individual. As empresas produtoras de conteúdo cultural, no entanto, se encontram atualmente nessa revisão do papel que elas possuem em relação aos seus produtos, pois elas se encontram num contexto onde não há espaço para um controle total dos meios de produção e divulgação. Não há mais como considerar os compradores de livros, filmes e jogos como somente “números”. Entrando no jogo do ditado popular que diz que “o consumidor tem sempre razão”, estes agora participam cada vez mais ativamente do processo de elaboração e difusão dos bens culturais. Se há a

manipulação dos meios tecnológicos, tal como a escolha de conteúdo disponível via algoritmos, isso já é outra história, mas o que queremos dizer é que as empresas estão cada vez mais atentas a essa interferência do usuário na criação das histórias que elas supõem ter posse.

Nesse sentido, a cultura da convergência é, então, um processo tanto *top-bottom* (grandes empresas que controlam o fluxo e os conteúdos) quanto *bottom-up* (os usuários/consumidores criam seu próprio conteúdo e detêm controle sobre ele, manipulando-o e distribuindo-o em canais específicos, tais como o YouTube, por exemplo). Isso pode nos levar para uma outra discussão, que é a de que o controle do jogador seja equivalente ao de um espectador do filme, pois, apesar de suas pequenas intervenções, o roteiro já foi pré-dado e Alice, mesmo que indo por tortuosos caminhos não tão objetivamente assim, só poderá, no final, chegar aonde o roteirista já havia planejado.

Porém, o que se questiona é se esse tipo de pensamento também não se aplicaria ao livro de ficção, já que neste a ideia de “jogo” com a linguagem também ocorreria de forma “executável” pelo leitor se este fosse ingenuamente conduzido pelo autor a pensar algo x ou y a respeito de um determinado trocadilho, por exemplo. As maneiras de se jogar são diferentes, obviamente. Enquanto no videogame os caminhos são percorridos com uma certa presencialidade física na simulação (mesmo que dentro de uma tela), no livro, isso é feito somente na mente do leitor. As inferências intertextuais irão depender, da mesma forma, de um esforço intelectual em ambos os casos. Se, no romance, a paródia pós-moderna ressalta sua construção através da exposto mecanismo do diálogo com outros textos feito pelo escritor, no *videogame*, além desse recurso feito pelo diretor, haveria uma possibilidade de os próprios jogadores criarem outros “textos” a partir do original via *mods*. Esse recuso possibilita a inserção de personagens, cenários ou até mesmo armas em um jogo. Como vírus que invade um corpo, os *mods* podem aplicar alterações que ajudariam os jogadores a evoluírem no *game*

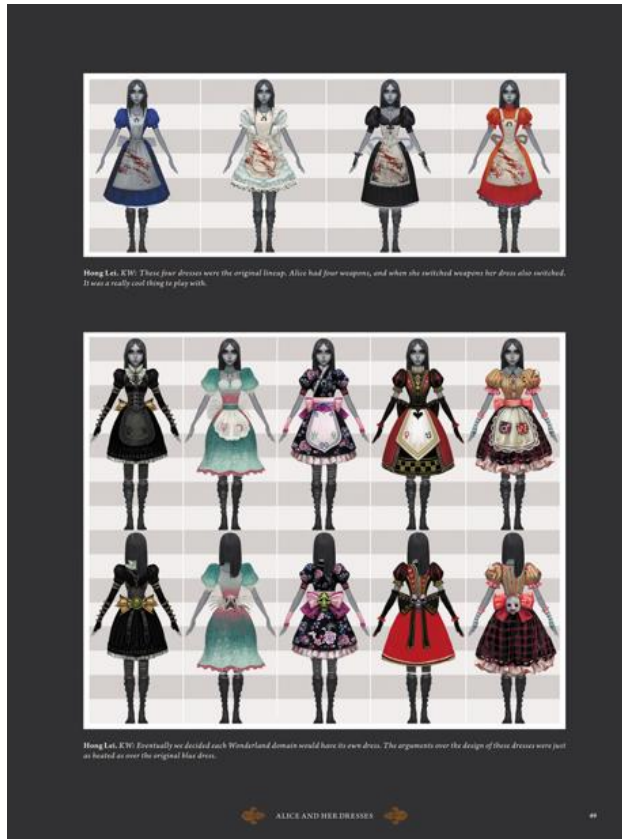
ou então modificar uma estrutura prévia criada pelo programador – *modificando-se*, assim, um roteiro de jogo eletrônico, por exemplo.

Segue-se a exemplo os *mods* de *games* de ação como *Counter-Strike* (1999), onde o próprio jogo eletrônico em si já era uma modificação feita de outro *game* da Valve, o *Half-Life* (1998). Considerado por muitos jogadores como um “pacote de expansão” do *game* em questão, o *Counter-Strike* permitia a conexão online com outros jogadores, via internet, criando-se, assim, um ambiente de guerra em tempo real com outros jogadores reais mundo afora. Outro exemplo, mais recente, foi o caso do RPG *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), onde os jogadores criaram outros mundos pertencentes a jogos anteriores (como, por exemplo, vilas pertencentes ao jogo *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, de 2006) e os inseriram dentro do jogo *multiplayer*.

Em *Alice: Madness Returns* (2011) não há a possibilidade de *mods* não-oficiais criados pelos jogadores em comunidades virtuais, tais como eles os fazem em outros *games*. A única modificação disponível em *Alice* nesse sentido é a possibilidade de *download* de vestidos, usados em partes diferentes do País das Maravilhas, que ajudarão a compor uma leitura semiótica do *game*, bem como a adição ou supressão de habilidades, portanto, possuem uma função específica em si dentro das dificuldades apresentadas ao jogador dentro do jogo eletrônico, como se pode notar no esquema da figura 8⁶¹.

Essas dificuldades, porém, não dependem exclusivamente dos vestidos para serem superadas. Elas também dependem do jogador e de sua habilidade em lutar com as armas que *Alice* adquire (a espada *Vorpal*, espremedor de pimenta, cavalo de brinquedo) e a capacidade de evasão dos golpes de inimigos encontrados pelo caminho. Há seis vestidos e cada um deles é utilizado em um dos capítulos, ou fases, do *game*. Dessa forma, impõem-se novos desafios à medida em que se avança no jogo.

⁶¹ Quadro contido em MARSHALL, 2011, p. 49. Tabela descritiva elaborada pelo autor da tese.



Vestido clássico – quando Alice encolhe, ela recupera as rosas (vidas).

Vestido *steam* – os monstros derrubam mais dentes do que normalmente fariam.

Vestido de sereia – os monstros derrubam mais rosas do que normalmente fariam.

Dama de linho (oriental) – os monstros derrubam mais rosas do que normalmente fariam.

Vestido Real – sua vida é reduzida a apenas quatro rosas.

Vestido de Boneca – o efeito de encolhimento de Alice é prolongado no jogo.

Figura 8. Alguns vestidos em Alice: Madness Returns.

A inserção de elementos visuais, no entanto, como já dito, possui uma preponderância na leitura de *Alice: Madness Returns* (2011), pois é através desses elementos que se constitui a adaptação e/ou reinvenção feita por McGee. É nela que reside o diálogo com Carroll, com Disney, com Burton, com Tenniel e com muitas outras Alices que vieram antes da dele. Nesse sentido, a jornada de sua Alice é uma metáfora à própria composição da personagem e de seu país das maravilhas, sempre na eminência de ser questionada, de morrer (literalmente no *game*), de se constituir enquanto mais uma Alice dentro das tradições e de ser validada enquanto autêntica. O jogo da significação, assim, é sempre atento ao fato de que Alice não está acabada. O mundo da linguagem em que ela vive a nutre e ao mesmo tempo é fruto dela. Os elementos que a constituem, assim, se tornam, importantes no sentido de que são decisivos para a fixação do significado naquele momento e sua subsequente revisão em seguida. Como

Kérchy (2012) comenta, a Alice pós-moderna, como é o caso da personagem de McGee, é uma personagem híbrida:

O mundo estranho de Alice preserva sua familiaridade asseverada em um plano visual tanto para os leitores vitorianos, que foram gratificados com “frequentes prévias do País das Maravilhas” nos famosos *cartoons* políticos de Tenniel desenhados para [a revista] *Punch*, quanto para as audiências contemporâneas, superexpostas à iconografia de Alice em contextos consumistas do romance em repaginações pós-modernas – desde propagandas da IBM até fantasias sensuais de Dia das Bruxas que, juntamente com as vagas memórias de infância das histórias de Alice, constituem, simultaneamente, uma satisfatória e problemática experiência de *déjà vu*. [...] A Alice pós-moderna é marcada por uma crescente complexidade de autoria: é a re/visão de Burton da re/leitura de Woolverton da visão de Tenniel da Alice de Carroll⁶² (KÉRCHY, 2012, tradução nossa).

Isso é relevante, pois é nesse jogo intertextual que se reconhece que a utilização desse material (a “caixa de ferramentas” de Wittgenstein) é feita com o propósito de dar um outro significado ao texto de Carroll. A junção de som, imagem e texto só são feitas com o intuito de manter uma (des-)lógica interna no jogo. Daí se reconhece que a Alice de McGee não é a Alice de Burton, que, por sua vez, também não é a de Carroll, apesar de todas elas conterem o mesmo germe. Isso interessa à suposta autenticidade da reinvenção, dotando aquela obra de caráter pretensamente “único” e também interessa aos fins mercadológicos enquanto produção de signos que serão utilizados posteriormente para a venda de seus produtos: uma Alice morena e sangrenta com um vestido sujo de sangue não é a mesma Alice loira dos filmes da Disney, logo, percebe-se que se trata de uma outra abordagem ao texto literário de Carroll, com propósitos distintos, inclusive. O próprio nome do autor, nesse caso, como o de McGee, se torna um signo responsável por alavancar as vendas do jogo – uma vez que, como

⁶² “Alice’s strange world preserves its reassuring familiarity on a visual plane both for Victorian readers who have been granted “frequent previews of Wonderland” in Tenniel’s well-known political cartoons drawn for *Punch*, and also for contemporary audiences overexposed to the Alice-iconography in novel consumer-oriented contexts’ postmodern repurposings, ranging from IBM advertisements to sexy Halloween costumes (29) which, mingled with vague childhood memories of the Alice-tales, constitute a simultaneously pleasing and troubling *déjà-vu* experience. [...] The postmodern Alice is marked by an increasing complexity of co-authorship: it is Burton’s re/revision of Woolverton’s re/reading of Tenniel’s view of Carroll’s Alice.” (KÉRCHY, 2012).

poderemos perceber, não se trata de uma criação individual, mas sim, coletiva (tanto no espectro interno das empresas de desenvolvimento de *games* quanto no externo dos jogadores que interagem com o produto). A autoria se deve não somente ao roteirista, mas também ao diagramador, o programador, o designer gráfico, os desenhistas, os publicitários e aos próprios usuários, que criam desenhos baseados no primeiro jogo (*Alice*, de 2000) e esses desenhos, futuramente, serão absorvidos pela própria equipe criativa da Spicy Horse para a composição das personagens do segundo jogo da série.

Nesse sentido, o encaixe de histórias na constituição das personagens é ressaltado, pois a Alice de McGee possui elementos de várias Alices constituídas ao longo do tempo, mostrando, assim, que é uma bricolagem pós-moderna usada para combater a significação última da linguagem (figura 9)⁶³. Isso constitui um espectro na significação, uma múltipla perspectiva ao se analisar o jogo eletrônico enquanto texto transemiótico.



Figura 9. Capa de *Alice no País das Maravilhas* de uma edição brasileira, capa do filme em desenho animado de Walt Disney, pôster de divulgação do filme dirigido por Tim Burton e capa do game produzido por McGee.

⁶³ Capas e pôsteres disponíveis em:

<http://www.lpm.com.br/livros/Imagens/alice_no_pais_dasmaravilhas_9788525400307_9788525409430_m.jpg>;
 <http://ecx.images-amazon.com/images/I/71HGD2SR5FL._SS500_.gif>; <
<http://aliceinwonderland.tribute.ca/gallery/movieposter3.jpg>>; <<http://2.bp.blogspot.com/-mU3hPN4zE2o/UnmV5Njk7DI/AAAAAAAAAM8/Psa4ZLuM7Wo/s1600/AliceMadnessReturns.png>>. Acesso em 25. Out. 2014.

No caso de *Luka* (2010), Rushdie irá buscar inspiração para a composição de suas personagens nessa dupla face: elas são e, ao mesmo tempo, não são personagens tipicamente conhecidas de contos de fada ou outras obras literárias. Seguindo a proposta pós-moderna de dessacralização do passado, como aponta Linda Hutcheon (1991) em um outro tópico de sua discussão sobre a poética do pós-modernismo, Rushdie utiliza certas características de arquétipos, tais como o herói épico (Prometeu) ou o romântico (Dom Quixote), de gêneros sexuais predominantes dos heróis de aventuras (geralmente o masculino), uma motivação moral (salvar o pai para viver uma grande aventura) e uma constante reverência ao passado (a referência à letras de músicas e personagens de outros autores) para, em seguida, desafiar esses próprios modelos utilizados para a constituição da identidade da personagem. Como bem expõe a teórica, na paródia pós-moderna,

O passado como referente não é enquadrado nem apagado, como Jameson gostaria de acreditar: ele é incorporado e modificado, recebendo uma vida e um sentido novos e diferentes (HUTCHEON, 1991, p. 45).

Uma vez que o passado não pode ser recuperado com exatidão, a personagem só pode se recompor em fragmentos, como já vimos anteriormente. Ironizando a máxima gramsciana de que “para nascer de novo é preciso morrer primeiro”, como o autor o cita em *Os Versos Satânicos* (1989, p. 10), Luka não pode ter sua identidade abordada por um viés teleológico, como se acreditava fazer com os antigos heróis épicos. Ele tem instaurada em si a dúvida, marca do herói moderno e, em outros momentos, o pessimismo pós-moderno, como ocorre quando ele constata, por exemplo, que os deuses antigos já não mais tinham efeito algum sobre as pessoas: “É bem triste”, Luka dissera ao pai. “Pra falar a verdade, o Coração da

Magia parece muito com um asilo de velhos para super-heróis acabados.”⁶⁴ (RUSHDIE, 2010c, p. 124). A comparação de deuses épicos a “super-heróis acabados” desmonta toda e qualquer pretensão de dar importância a este ou aquele ser que poderia, em uma outra situação, reger a sina da humanidade. Sendo assim, o destino da protagonista do romance de Rushdie não pode se basear em premissas tais como progresso ou a fortuna, pois a total obediência a instituições (religiosas ou não) encontra no contexto pós-moderno um lugar de contestação.

Outro ponto a se destringir nessa rede que é a constituição de um sujeito traduzido tal qual Luka se mostra é a reformulação de Alice que, enquanto linguagem viva, heroína de sua aventura, já continha em si os germes de sua própria desconstrução, como proporião o pós-estruturalistas. O fato de uma garota protagonista curiosa desbancar as autoridades no romance de Carroll já imbui Luka desse “passado” literário, ao mesmo tempo que o modifica, como preconiza Hutcheon (1991). Rushdie opta por trazer o (a princípio famigerado) herói masculino à baila, porém, com o mesmo ímpeto característico da heroína de Carroll. Contesta-se lugares-comuns de gênero textual e sexual, então, sem necessariamente precisar colocar uma protagonista feminina em seu romance. Questiona-se, assim, o estereótipo de que o ato de fantasiar seja exclusivo do universo feminino. Subvertendo uma tradição de representações de protagonistas *à la* Madame Bovary, Rushdie escolhe, então, um menino para ser o herói de sua paródia – um menino que vê as coisas à sua volta como se fossem parte das histórias que sempre ouviu de seu pai. Nesse ímpeto, o garoto fica deslumbrado ao se encontrar em um mundo onde até mesmo as coisas impossíveis podem ser verdade. Seu próprio nascimento é concebido como uma surpresa, pois Soraya e Rashid já não esperavam mais ter filhos com uma idade avançada como a que eles tinham. Para os pais, o garoto foi recebido como um presente que os faria rejuvenescer, pois ele era tido como um “sujeito

⁶⁴ “That’s pretty sad,” Luka said to his father. “To be honest with you, the Heart of Magic sounds a lot like an old folks’ home for washed-up superheroes.” (RUSHDIE, 2010b, p. 129).

capaz de fazer o próprio Tempo voltar atrás, de fazer o Tempo correr para o lado errado e nos deixar moços de novo”⁶⁵ (RUSHDIE, 2010c, p. 14). O olhar atento para a manipulação do tempo é, a nosso ver, uma preocupação tácita do escritor em perceber que a relação com a escrita é algo que se faz e se desfaz a todo o momento. Rashid vê no filho uma nova esperança no contar de histórias, pois, ao transpor as fronteiras do mundo real com o mundo da magia, Luka estaria mais uma vez fazendo o percurso de Alice, só que dessa vez, em uma aventura diferente.

Visto como um “receptáculo” fragmentado, Luka, a personagem, bem como *Luka* (2010), o romance, tornam-se caleidoscópios de referências (TEVERSON, 2013) que aludem não somente ao mundo ficcional de Carroll, mas também a outros lugares, como à série de filmes *De volta para o futuro* (1985-90), ao conto “O jardim dos caminhos que se bifurcam” (1941) de Jorge Luís Borges ou até mesmo a *Hamlet* (1599-1602), de William Shakespeare. Como Teverson (2013) expõe,

Rushdie não tem *um* gênero em mente quando ele evoca a concepção de “história” em *Haroun* e em *Luka*: ele quer se referir a toda forma de narração à mão – oral ou literária, *low-tech* ou *high-tech*. “História”, para Rushdie, significa a inteira, irrefreável e maravilhosa diversa produção da imaginação narrativa humana e não pode, de modo algum, estar restrita aos clássicos gêneros de contação de histórias, tais como o conto de fadas, a lenda, o mito ou a saga [...]”⁶⁶ (TEVERSON, 2013, p. 79, tradução nossa, *grifos nossos*).

Para Teverson, ainda, apesar de Rushdie des-hierarquizar suas escolhas formais nos modelos de construção de seu romance, as tradições populares paradoxalmente tem um papel preponderante na escrita de Rushdie, pois, para o escritor, elas são histórias ou fórmulas sem

⁶⁵ “[...] a fellow who can turn back Time itself, make it flow the wrong way, and make us young again.” (RUSHDIE, 2010b, p. 10).

⁶⁶ “Rushdie has no one genre in mind when he evokes the concept of ‘story’ in *Haroun* and *Luka*: he means to refer to every form of narration that is to hand – oral or literary, low-tech or high-tech. ‘Story’, for Rushdie, means the entire, irrepressible and wonderfully various output of the human narrative imagination, and is by no means to be restricted to the classic storytelling genres of fairy tale, legend, myth or saga. [...]” (TEVERSON, 2013, p. 79).

autoria definida. Sendo assim, há um reconhecimento de que elas já existiam muito antes de entrarem na escrita do autor, por isso aludem a serem formas mais democráticas de “circulação, adaptação, transmissão e transformação”⁶⁷ (TEVERSON, 2013, p. 79, tradução nossa) das histórias. Nesse sentido, Rushdie também se torna um co-autor de *Alice no País das Maravilhas* (1865), bem como de outros tantos livros, filmes e músicas. A perpetuação dessa memória cultural ocorre, então, à medida que o romance, híbrido em sua tessitura, abre caminhos para que haja o contato com diversas narrativas advindas de múltiplos lugares. O leitor, nesse caso, não poderá recriar o mundo de Alice com suas próprias mãos à maneira como ele o poderia fazer em um *videogame* através do jogo eletrônico, mas, em sua prática de leitura, ele vem a conhecer esse híbrido país das maravilhas, mantendo viva a chama dessas histórias, podendo, posteriormente, transmiti-la a outras pessoas, seja através de um relato oral ou emprestando o livro para um amigo.

Voltamos mais uma vez, então, à discussão lançada no início deste capítulo, que diz respeito à propagação das histórias. A migração dessas, como proposta pelos autores estudados aqui, não se encontra mais nas mãos de poderosos ou colecionadores. Antes, elas se encontram mais dispersas e fragmentadas. Isso faz com que se multipliquem as possibilidades de inscrição da pluralidade e da diversidade tanto em textos escritos quanto em outros lugares. Retomando o que Spivak (2003) argumenta sobre a necessidade de se oferecer a “solidariedade das fronteiras” (SPIVAK, 2003, p. 15) aos escritores, dizemos que esse trânsito deva ser cada vez mais estimulado, para que não se monologize a língua, a identidade cultural e o próprio sujeito (para sempre) traduzido, como é o caso de tantos migrantes e não-migrantes mundo afora. McGee mesmo se afina a essa crítica em uma postagem feita em sua página pessoal em uma rede social. Nesse desabafo, ele expõe a questão de como as empresas

⁶⁷ “[...] circulation, adaptation, transmission and transformation [...]” (TEVERSON, 2013, p. 79).

podem atrapalhar o fluxo de materiais com suas táticas de coerção à pirataria⁶⁸. Para ele, ao se tentar impedir a veiculação de uma cópia falsificada de um produto em um país como a China, por exemplo, as corporações poderiam estar “dando um tiro em seu próprio pé”. Segundo o *designer*, esse tipo de atitude implicaria, por exemplo, na saturação do mercado de *videogames* (a China já possui muitas empresas que produzem *consoles* similares a preços mais acessíveis); um afastamento das relações entre a empresa e os hábitos culturais da audiência (que está acostumada a baixar conteúdo da internet e não mais, necessariamente, a comprá-los); além das restrições de conteúdo e censura existentes no país de regime comunista (que controla tudo o que for vendido oficialmente no território). Sendo assim, haveria muitos fatores que impediriam o acesso a determinadas histórias se houvesse a persistência na falácia de que somente o produto original é o melhor ou autêntico. O mecanismo de controle da memória cultural, nesse caso, é atravessado por interesses de poder, que usam negociações políticas, sociais ou econômicas para justificar uma censura da veiculação de um determinado conteúdo se bem assim precisar. Por isso, a importância de se evidenciar o poder das histórias, de sua distribuição e de suas outras versões. É o que aprofundaremos em nossos próximos capítulos.

⁶⁸ Post disponível na página de American McGee na rede social Facebook. C.f. Referências Bibliográficas.

4. DA(S) ÁGUA(S)

4.1. O círculo mágico e a imersão em mundos ficcionais

Como já expusemos nos capítulos anteriores, a escolha de se analisar obras de Rushdie e de McGee veio para nós justificada pelo interesse que temos no trabalho dos autores em contestar o autoritarismo, seja ele expresso via discursos específicos (como os de normalização), seja via instituições (como no caso de um Estado regido por um sistema político mais fechado) ou via modelos literários e midiáticos (tais como os gêneros textuais ou padrões gráficos em *games*). Sendo sujeitos que vivem em países que, apesar de conter suas especificidades culturais, dialogam de certa maneira em sua troca de artefatos culturais, ambos os autores inscrevem em suas produções a complexa e paradoxal experiência de sujeitos traduzidos em um mundo conectado em redes.

A dissolução de fronteiras na modernidade líquida, como pudemos notar, produz outros lugares e paradigmas para a constituição do sujeito e para a circulação de histórias. O processo de criação e de contação dessas histórias, então, não é mais localizável definitivamente, mas, antes, está fragmentado, disperso em múltiplos territórios – como rizomas. Sendo assim, chegamos ao terceiro capítulo desta tese, que visa reafirmar o caráter fluido da linguagem e sua preponderância na percepção de que o espaço, as histórias e as identidades são construções, e como tais, passíveis de revisão.

Nesse sentido, notamos que as produções escolhidas para análise nessa tese tramitam entre territórios multimodalizados. Nossa ideia é a de que a reescrita de histórias feita pelos autores leva em consideração não somente uma discussão ideológica acerca do deslocamento dos sujeitos no espaço, mas também uma inventiva construção de aspectos formais que evidenciam como esse deslocamento está atrelado à postura jogativa que esse mundo enredado exige – inclusive com os próprios materiais aos quais se pode utilizar para contar histórias. Dessa forma, percebemos que o trânsito entre mídias e o diálogo com outros textos

da cultura ocorre de forma lúdica tanto no romance de Rushdie quanto no *game* de McGee. Cada objeto terá suas especificidades e limitações, porém, percebemos vários aspectos em comum na crítica de ambos em relação à fluidez da linguagem, principalmente no que concerne à questão da imersão – elemento presente nos mundos ficcionais das histórias escritas e em outras mídias, incluindo as interativas, tais como os *videogames*.

Retornando ao que dizíamos no capítulo anterior sobre a ludificação da cultura, é preciso ressaltar, porém, que ela não é gratuita, como se pode perceber com os insistentes e constantes bombardeios publicitários que criam necessidades tecnológicas interativas a serviço, muitas vezes, apenas do lucro de grandes empresas. Antes, devemos olhar para esse processo também como algo mais amplo que também tem a ver também com o dia-a-dia das pessoas, sem necessariamente se limitar à justificativa econômica dos fatos. Em seu estudo *Homo ludens* (1949), hoje um clássico no que se refere à inserção do jogo como pertencente às diversas facetas da vida, Johan Huizinga ([1949] 1999) já criticava essa situação e considerava os jogos como elementos fundamentais à compreensão de como a cultura se configura. Para ele, o modo como ocorrem as relações interpessoais, políticas ou religiosas, por exemplo, são diretamente ligadas aos jogos que, por sua vez, criam núcleos de *status* e poder na sociedade. Com isso, criam-se valores que podem instituir hierarquias (como a vitória do bem sobre o mal ou a redenção de um grupo em detrimento de outro) e constituir identidades. Nesse sentido, jogos podem servir ao Poder para fins de controle. Por outro lado, os jogos contêm em si uma estrutura passível de ser modificada, pois, antes de mais nada, sua função é a de divertir. Por isso, Huizinga (1999) argumenta, eles são uma “suspensão temporária da vida social normal” (HUIZINGA, 1999, p. 13). Nesse contexto, podem-se aplicar regras, subvertê-las ou criar novos jogos a partir de um modelo pré-estipulado. Para o teórico, ao aceitar entrar no jogo, o jogador assina uma espécie de contrato, onde ele tem consciência de que aquele momento não se trata de algo que acontece no mundo dito real,

mas, sim, em uma realidade alternativa. Essa alternativa à vida social normal seria o que ele chamaria de “círculo mágico” (HUIZINGA, 1999, p. 18).

Chegamos, assim, à discussão dos limites entre jogos, a ficção e a realidade empírica nos objetos escolhidos para análise nesta tese. Como veremos adiante, o caráter imersivo que os dois primeiros podem assumir tem seus efeitos sobre o último e vice-versa. A título de exemplo, já víamos em Carroll a representação de jogos em seus romances. Representações que podem englobar tanto fatos cotidianos institucionalizados (tais como um momento de pausa no dia para o chá das cinco na Inglaterra) quanto o trabalho da própria escrita (como no caso dos trocadilhos nos poemas recitados por Alice). Essas representações, porém, não são exclusivas a Carroll e podem remeter a tempos mais antigos, onde talvez a escrita ainda nem fosse a forma predominante de registro na cultura. Huizinga (1999), assim, desenvolve sua concepção desse momento de suspensão para uma determinada atividade (tal como um esporte ou uma reunião de amigos para beber) e mostra como os jogos serviriam também, dentre outras coisas, para a confecção de histórias. O conceito do “círculo mágico” foi cunhado a partir do exemplo dado do *Mahabharata*, onde a ação principal ocorre em torno de uma mesa com a execução de um jogo de dados. O teórico aponta, assim, para os efeitos que os jogos possam ter também fora de seu universo inventado. No épico indiano, traça-se o círculo na mesa, que adquire um caráter sagrado. E dentro desse círculo, a sorte é lançada. A disputa de terras para os clãs determinados no poema ocorre, assim, tanto dentro quanto fora do jogo de mesa. Como Zimmermann (2004) irá apontar em um outro estudo de sua autoria conjunta com Katie Salen, a noção de círculo mágico é importante para a territorialização envolvida em jogos, pois é a partir dela que se institui lugares possíveis para que eles aconteçam, como podemos ver em sua citação, onde ele diz que esse círculo

[...] é onde o jogo tem seu lugar. Jogar um jogo significa entrar em um círculo mágico ou, pelo menos, criar um quando o jogo começa. [...] Todo jogo existe

dentro de um quadro: um tempo e espaço especialmente demarcados. O quadro comunica aos jogadores, consciente ou inconscientemente, que um jogo está sendo jogado. O *círculo mágico* de um *game* é o espaço onde um jogo acontece. Apesar de modalidades mais informais de jogo não possuírem um limite preciso, a natureza formalizada dos jogos deixa seu círculo mágico explícito. Para jogar um jogo, um grupo de jogadores aceita as limitações das regras por causa do prazer que este jogo oferece⁶⁹ (SALEN & ZIMMERMAN, 2004, p. 97-100, tradução nossa, *grifos dos autores*).



Figura 10. Alice pula sobre engrenagens de relógio.

Como os próprios teóricos apontam, os jogadores aceitam entrar nesse mundo ilusório do jogo e aí ele começa a acontecer. Como eles metaforizam, “[...] o jogo é um sistema formal esperando ser habitado, como um pedaço de partitura esperando ser tocado [...]”⁷⁰ (SALEN & ZIMMERMAN, 2004, p. 99, tradução nossa). Ao entrar nesse sistema, decide-se que aquele será um momento especial, com tempo de duração específico e que, ao final deste prazo, todos os jogadores voltarão à sua vida rotineira. Em *Alice: Madness Returns* (2011), essa

⁶⁹ is where the game takes place. To play a game means entering into a magic circle, or perhaps creating one as a game begins. [...] Every game exists within a frame: a specially demarcated time and space. The frame communicates to players, consciously or unconsciously, that a game is being played. The *magic circle* of a game is the space within which a game takes place. Whereas more informal forms of play do not have a distinct boundary, the formalized nature of games makes the magic circle explicit. To play a game, a group of players accepts the limitations of the rules because of the pleasure a game can afford (SALEN & ZIMMERMAN, 2004, p. 97-100).

⁷⁰ “[...] the game is a formal system waiting to be inhabited, like a piece of sheet music waiting to be played. [...]” (ZIMMERMAN, 2004, p. 99).

imersão é ironizada com a presença de engrenagens e relógios a todo tempo no decorrer do *game* (figura 10⁷¹). Daí a escolha por um *design* de inspiração híbrida, que contempla a arte pictórica chinesa, o surrealismo moderno europeu e o *steampunk* vitoriano para a composição dos objetos e personagens do jogo, como poderemos ver mais adiante neste capítulo. Os relógios e suas peças estão lá para nos lembrar que, naquele ambiente, o tempo passa de maneira diferente. É um chamado tanto ao contexto do jogador, que decide imergir no país das maravilhas de McGee quanto ao da própria personagem, que tem pressa para descobrir sua história e o motivo pelo qual ela se sente tão atordoada. Acontece que, como os limites entre o jogador e a personagem acabam se diluindo (por acabarem sendo, no jogo, *um* fruto do controle do *outro*), a passagem do tempo acaba sendo relativizada pelo investimento dado à continuidade (ou não) do *game* no ato de se jogar.

A imersão, porém, não é exclusividade dos jogos. O que torna este momento temporalmente relativizado, quase que sagrado, não é, todavia, uma responsabilidade total por parte dos jogadores envolvidos. A arquitetura desses mundos ficcionais (sejam eles em jogos de tabuleiro, esportes, *games* ou, no caso de um leitor, em obras escritas ou audiovisuais de ficção) também contribui bastante para esse deslocamento para o círculo mágico no jogo ou na leitura. No *Mahabharata*, a história que temos é contada por outrem e a representação da imersão no jogo ocorre de maneira um pouco similar em *Luka e o Fogo da Vida* (2010), pois há um narrador que conta a história vivida por Luka que, por sua vez, é sonhada por Rashid dentro da trama. Como já expusemos no capítulo anterior, há também uma estrutura de *mise-en-abyme* no livro de Rushdie que parodia o que Carroll faz em *Alice no País das Maravilhas* (1865). Rushdie traça o círculo mágico de seu jogo na escrita com o encantamento contido no acróstico MILAN antes de começar sua narrativa:

⁷¹ *Print screen* da aplicação no sistema operacional Windows 8.1.

*M ágicas terras em qualquer direção,
I nternas, externas, debaixo do chão.
L á, mundos de espelho sempre existirão.
A s suas histórias revelam esta verdade:
N ada, só amor faz da magia realidade.*⁷² (RUSHDIE, 2010c, p. 5)

A palavra em destaque é o nome do segundo filho do autor, para quem ele diz ter escrito o livro. O que é uma singela homenagem de Rushdie a seu filho (assim como ele também o fez em *Haroun e o Mar de Histórias* (1991), só que para seu primogênito Zafar) poderia propor, além de uma motivação para a escrita, é que talvez o autor empírico não seja tão ingênuo em relação ao seu processo criativo. É sabido que Carroll escreveu seus romances mais famosos em homenagem às filhas de seu amigo Henry Lidell (CARROLL, 2014, p. 1), sendo uma delas, inclusive, homônima da protagonista desses livros. Rushdie, então, veste sua máscara de função-autor e convida o leitor a entrar dentro desses “mundos de espelho” contidos em sua narrativa. O que percebe-se, porém, é que esse convite insere o leitor em um momento de suspensão da realidade – que é a própria prática da leitura –, como bem Luka comenta posteriormente numa conversa com os deuses do Olimpo:

[...] Quando a história de vocês é bem contada, as pessoas acreditam em vocês, não do jeito que acreditavam antes, não com adoração, mas do jeito que as pessoas acreditam em histórias: alegres, animadas, querendo que nunca terminem [...]”⁷³ (RUSHDIE, 2010c, p. 176).

Diante dos deuses, afirma-se uma ritualidade em torno do contrato assinado entre o mundo da ficção e o real, mas ao mesmo tempo, a destitui de seu peso sagrado, “com adoração”, e a revela como sendo temporária e artificial. A vontade de que as histórias nunca

⁷² M agic lands lie all around,
I nside, outside, underground.
L ooking-glass worlds still abound.
A ll their tales this truth reveal:
N aught but love makes magic real. (RUSHDIE, 2010b, p. 1)

⁷³ “[...] When your story is well told, people believe in you; not in the way they used to believe, not in a worshipping way, but in the way people believe in stories – happily, excitedly, wishing they wouldn’t end. [...]” (RUSHDIE, 2010b, p. 184).

terminem faz com que Rushdie siga, assim, os mesmos passos de seus antecessores. Porém, o autor adiciona sua própria “pitada” nesse tempero. Ele conta as mesmas histórias já canonizadas, mas ao mesmo tempo as derruba de seu pilar. Ele recria a introdução dos romances de Carroll, que também vêm em forma de poemas que convidam o leitor a adentrar em suas “terras da invenção” (CARROLL, 2014, p. 6), mas enfatiza a “alegria e o frescor deste conto de fadas” (CARROLL, 2013, p. 8) que ele pretende reinventar. Dessa forma, ele expõe que aquela não é somente uma reinvenção da história de Alice, mas também das histórias de outras personagens que “moram” em outros “espelhos”: o folclore, livros canonizados, contos de fadas, filmes hollywoodianos e bollywoodianos, bem como dos *consoles*.

A escrita de um romance, como o de Rushdie, já contém em sua forma marcada no papel um material abundante para que possamos analisar e fazer alusões a outros textos (audiovisuais ou não) e, no caso dele, é o que pode proporcionar em termos gráficos no papel. O mesmo já não pode-se dizer de um jogo eletrônico. Por se tratar de uma caixa preta, fechada, nem sempre podemos acompanhar a transformação que uma máquina como o *console* faz da linguagem de programação em gráficos na tela. Felizmente, parece que McGee se preocupou não somente com a diversão que seu *game* poderia proporcionar em um produto acabado, mas também deu margem para que possamos investigar sua “reescrita” das aventuras carrolianas de Alice através de recursos que dizem respeito tanto à feitura do jogo eletrônico quanto à adaptação das representações de jogos contidas nas fontes das quais ele bebeu.

Com o propósito de dar uma noção de linearidade a um objeto hipermediático tal qual o jogo eletrônico o é, alguns artifícios são utilizados. Muitas vezes eles podem ser próprios de um *game*, tais como a escolha de uma personagem para dar uma dica que levará o jogador a continuar seu percurso ou então o posicionamento de uma escada ou de uma porta trancada

que delimitará (ou não) os limites de um dado cenário. Outras vezes, esses artifícios podem ser da ordem de outras mídias que se inserem no jogo eletrônico, tais como o uso de *cutscenes*, trilhas sonoras ou quadros informativos escritos sobre a utilização de uma arma ou golpe.

Seguindo nessa crítica, Tim Biggs (2014) considera que a escrita de um jogo deve levar em consideração não somente um enredo envolvente ou diálogos bem construídos. A escrita desse material transemiótico deve, portanto, se atentar tanto para elementos narrativos quanto para elementos técnicos do *design* de um *game*. De acordo com o crítico,

com a exceção da pura narrativa (por exemplo, numa *cutscene*), a escrita em jogos deve ser primeiramente função, o que quer dizer que tem menos a ver com a criação de uma história e mais a ver com questões não-literárias, como a retenção e atenção dos jogadores⁷⁴ (BIGGS, 2014, tradução nossa).

Para ele, mais do que belos gráficos, os elementos visuais (incluindo textos escritos) devem proporcionar ao jogador uma noção prática dentro do *game*.

Voltando ao que dizíamos a respeito dos artifícios utilizados para se escrever um jogo eletrônico e dar a ele uma mínima linearidade (uma vez que o jogador poderia ele mesmo escolher sua trajetória com o controle na mão), temos alguns recursos utilizados por McGee em *Alice: Madness Returns* (2011) para que seu jogo aconteça com princípio, meio e fim. Por vezes, podemos encontrar esses recursos representados no romance de Rushdie também, mas com outro objetivo, porque, pelo fato de se tratar de uma mídia não-eletrônica, o livro usará o próprio texto escrito como marcador temporal. Em Rushdie, há um intenso diálogo com outros recursos midiáticos e interativos, no entanto, eles aparecem no texto de outras maneiras, como poderemos ver. Algumas dessas diferenças de uso de estratégias nas obras

⁷⁴ “With the exception of pure narrative (for example in a cutscene), writing in games must be function first, which is to say it’s less to do with crafting a story and more to do with non-literary concerns like player retention and awareness. [...]” (BIGGS, 2014).

podem ser demarcadas, tais como: o uso de *cutscenes* no *game* de McGee e a contaminação pela linguagem do cinema no uso de câmeras no *game* e sua presença nas estratégias narrativas em Rushdie; os diálogos e o uso de legendas, quadros informativos ou avisos escritos nos dois produtos; a escolha de grafias, imagens e cores nos cenários e suas representações em ambos.

O mini-filme (*cutscene*) em McGee, por exemplo, a nosso ver, parece assumir a mesma função que os poemas introdutórios em Carroll e o acróstico em Rushdie: o de convite à imersão (figura 11)⁷⁵. O jogador assiste a relógios e cordões com chaves que balançam como pêndulos na tela ao som do tic tac desses instrumentos e à melodia de uma caixinha de música. Em seguida, uma voz masculina diz “Não se preocupe, Alice, é apenas um sonho”⁷⁶ (MCGEE, 2011, tradução nossa).

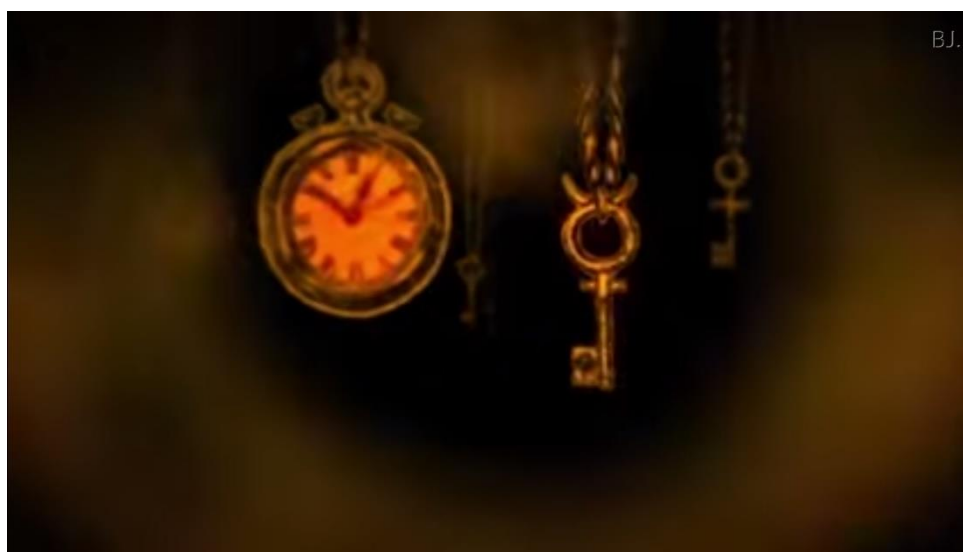


Figura 11. Abertura de Alice: *Madness Returns*.

Alice, contudo, não parece estar dormindo. Ela conversa com esse homem e percebemos, assim, que se trata de uma sessão de regressão que ela está fazendo no consultório de um psicanalista. Ela diz não conseguir voltar por estar com uma memória presa

⁷⁵ *Print screen* da aplicação no sistema operacional Windows 8.1.

⁷⁶ “Calm down, Alice, it’s only a dream.” (MCGEE, 2011)

em sua mente. O psicanalista, então, pede a ela que esqueça essa memória: “Abandone essa lembrança. Ela não é produtiva. Vá... para o País das Maravilhas”⁷⁷ (MCGEE, 2011, tradução nossa). A garota responde que não consegue ir, pois está presa em seu passado e então começamos a ver várias imagens passando na tela. Imagens que se misturam e que incluem tanto referências a criaturas que habitam o país das maravilhas quanto a londrinos tentando conter o fogo do incêndio que destruiu a casa da menina no enredo da trama. Percebe-se, assim, que se trata de uma proposta pós-moderna de ver o território do *game* como enredado, caracterizado por sua hibridação e metaficcionalidade.

Essa dificuldade que Alice tem de regressar à sua terra encantada, no entanto, possui uma dupla face: tem um propósito narrativo, pois é o *leitmotif* da história no *game*; mas também parece expor uma crítica à própria dificuldade de criação de um mundo ficcional (e funcional) para que os jogadores o habitem – como é o caso de um jogo eletrônico. Esse outro lado do espelho, que é o *game* de McGee, deve *parecer ser* tão quanto ou até mais atraente que o mundo real para que o jogador possa atravessá-lo, mesmo que virtualmente. No romance de Rushdie, por outro lado, essa diferenciação entre o mundo real e o mundo do espelho acontece através da descrição de um mundo que parece ser o mesmo, mas não o é:

[...] Como se um nível secreto tivesse sido destravado e eles todos passado por um portal que permitia que o explorassem. Estremeceu um pouco, e o urso e o cão tremeram também, embora não fosse uma manhã fria. As cores do mundo estavam estranhas, o céu muito azul, a terra muito marrom, a casa mais rosa e mais verde que o normal... *e seu pai não era seu pai*, a menos que Rashid Khalifa tivesse ficado parcialmente transparente. [...] ⁷⁸ (RUSHDIE, 2010c, p. 28)

⁷⁷ “[...] Abandon that memory. It’s unproductive. Go... to Wonderland!” (MCGEE, 2011).

⁷⁸ “[...] As if a secret level had been unlocked and they had passed through the gateway that allowed them to explore it. He shivered a little, and the bear and the dog shivered, too, although it was not a cold dawn. The colors of the world were strange, the sky too blue, the dirt too brown, the house pinker and greener than normal... *and his father was not his father*, not unless Rashid Khalifa had somehow become partly transparent. [...]” (RUSHDIE, 2010b, p. 25).

A ênfase na descrição de um lugar com cores mais vivas que o usual é uma maneira de chamar a atenção para a proposta pós-moderna de representação que Rushdie pretende fazer em seus romances. Essa determinação específica das cores desnaturaliza o modo como representamos territórios. Ela serve para apontar que o que concebemos como as cores naturais de um determinado objeto ou de uma construção, bem como de um arquétipo conhecido, como é o caso de um fantasma (Ninguémpai), não são mais que meras convenções. Diferencia-se, assim, a *representação* de um mundo de um *mundo* de representação. Luka atravessa uma “fronteira invisível” e se depara com um ambiente que remete a um famoso jogo eletrônico: *Super Mario World* (1990), produzido pela empresa japonesa Nintendo (figura 12)⁷⁹. Rushdie escolhe a referência a esse *game* para dar um efeito de imersão ao leitor, deixando-o consciente de que Luka não mais se encontra em um lugar onde uma lógica conhecida possa funcionar. A partir daqui, ele terá que aprender regras para conseguir jogar e sobreviver ao desafio de salvar seu pai.



Figura 12. *Super Mario World*. Reprodução.

⁷⁹ *Print screen* da aplicação em um emulador da plataforma Super Nintendo (SNES) no sistema operacional Windows 8.1.

Por outro lado, o próprio *game* da Nintendo parece ter bebido da mesma fonte que Rushdie: o país das maravilhas de Alice e os contos de fada. Mario come cogumelos e muda de tamanho, assim como a protagonista carrolliana. Ele também tem uma missão de resgate, que é a de salvar uma princesa. No caso de *Luka* (2010), Rushdie subverte as prioridades de uma *quest story* tradicional e coloca o garoto para salvar a pessoa que ele mais ama na vida: Rashid.

Aarseth (2007, p. 163), com seu enfoque na ergodicidade, considera que o círculo mágico no caso de um jogo eletrônico seria fechado, pois se trata de um uso específico do espaço para fins de uma representação simbólica, dotada de regras. Para ele, isso é o que diferencia esse espaço de um *game* de um espaço real: o primeiro é representativo e possui regras automáticas. O segundo, segue leis físicas e sociais.



Figura 13. Símbolos na roupa de Alice. Arte de divulgação.

O uso de símbolos místicos na roupa de Alice e nas chaves encontradas por ela no decorrer do *game* parece também alimentar esse mistério em torno do funcionamento desse país em ruínas (figura 13)⁸⁰. A história, aqui, é dividida em seis capítulos e, ao se aproximar do final de cada um deles, o jogador precisa de uma chave para abrir uma porta. Essa porta o leva sempre a uma cena de transição (geralmente uma *cutscene*) que revela algum detalhe importante da história da protagonista. A cada chave adquirida, Alice inscreve seu símbolo em sua roupa e, cresce emocionalmente no desenrolar do enredo. Os usos ou a ênfase no apelo emocional das cores, sons e símbolos pode se dar por uma escolha do autor por conta da falta de diálogos na maior parte do tempo do jogo. Se, num romance, as palavras têm que

⁸⁰ MARSHALL, 2011, P. 185).

estar necessariamente ali descrevendo, de-marcando seu território; no caso do *game*, o mesmo não acontece. É preciso reforçar as regras e as possibilidades dentro do jogo através dos aparatos visuais e sonoros – que fagocitam outras imagens e melodias e produzem novos sentidos a partir deles.

É por isso que por se tratar de um elemento mediador, o círculo mágico deve se atentar às conexões estabelecidas entre o mundo da fantasia do jogo eletrônico e o mundo fora dele. Em alguns casos, como os jogos de realidade aumentada (ARGs), esse círculo é expandido, pois o *console* ou o celular é capaz de captar elementos do ambiente externo e inseri-los dentro do *game* através de câmeras (figura 14)⁸¹.



Figura 14. No game *Your Shape Fitness Evolved 2012*, um sensor da câmera leva a imagem em movimento do jogador para a tela.

No caso da realidade aumentada, nem sempre esse espaço do círculo mágico será muito bem delimitado, ao contrário do que se configura em *Alice: Madness Returns* (2001), que, apesar de tematizar o assunto de certa maneira, não chega a concretizá-lo em sua execução. A noção clássica do conceito de Huizinga talvez não funcione, então, para esses *games* de realidade aumentada. O *game* de McGee, apesar de não ser um desse tipo, não deixaria, contudo, de quebrar o que Janet Murray (2003) irá chamar de “quarta parede” em

⁸¹ Print screen da aplicação em emulador da plataforma Xbox360 no sistema operacional Windows 8.1.

uma primeira camada de imersão. Essa “parede invisível” diz respeito a uma ferramenta utilizada no teatro, sob a qual a estadunidense teoriza em sua aplicabilidade aos *videogames*. Essa parede consiste em estabelecer uma certa distância entre o espectador e o ator – deixando claro que cada uma das partes se encontra em mundos diferentes e autônomos. Para tanto, ela faz com que na execução de uma peça, sejam comedidos alguns recursos dramáticos utilizados para dar um efeito de veracidade com o intuito de não confundir o espectador quanto à percepção daquilo enquanto real ou não. Um exemplo clássico é a cena de Édipo, em que ele arranca seus próprios olhos, mas não o faz na frente da plateia. Dessa forma, poupa-se uma possível explicação se o ator realmente fez aquilo ao vivo ou se foi uma encenação. Assim como o contrato estabelecido entre os jogadores no círculo mágico, a quarta parede também garante que o mundo do teatro ou do jogo seja um mundo de representação, e não mais que isso.

Acontece que, com outras propostas de teatro que visam uma participação da plateia em sua execução, há um transbordamento dos limites da quarta parede. O mesmo acontece em uma mídia interativa como o *game*, pois o jogador tem papel preponderante no andamento da história, nesse caso. O jogador vira uma personagem na tela e, diferentemente de uma peça tradicional de teatro ou um romance, ele agora pode sugerir rotas, escolher caminhos e construir sua própria narrativa, hipertextual. Em *Alice: Madness Returns* (2011), a protagonista se questiona a todo tempo se conseguirá voltar ao país das maravilhas e, quando o faz, se pergunta se conseguirá fugir desse inferno que virou seu mundo particular dos sonhos. Nesse sentido, percebe-se que, ironicamente, os *designers* colocam limites nos cenários em que Alice se encontra para, justamente, obrigar o jogador a descobrir uma outra saída que não seja a única que ele persistir em tentar sugerir. O pesadelo de Alice vira o pesadelo do jogador, que não vê escapatória a não ser lutar contra monstros e seguir adiante por caminhos desconhecidos. A própria tela do monitor (seja ele o de um computador ou um

aparelho televisor) já se mostra um limite para uma maior percepção do mapa do *game*. Por isso, o jogador tem a possibilidade de controlar uma câmera, que determinará um olhar fragmentado do espaço em que ele se encontra virtualmente. Por vezes, ele pode escolher dar um *zoom*, que é “pra ver melhor”, como queria o lobo mau na fábula de Chapeuzinho Vermelho. Ocorre que enxergar melhor, nesse caso, também é uma percepção fragmentada e tem suas vantagens e desvantagens: se o jogador usa esse recurso no meio de uma batalha, por exemplo, ele consegue acertar mais rapidamente um determinado inimigo, mas, em contrapartida, pode não perceber um outro monstro que esteja mais próximo dele (figura 15)⁸².



Figura 15. Alice foca em apenas um inimigo por vez.

Esses elementos, tais como as portas fechadas no jogo, bloqueiam a saída do jogador para outros espaços dentro e fora do jogo, delimitando, assim, o círculo mágico ali instaurado. As escolhas que o jogador faz, nesse caso, tem seus efeitos apenas no universo do *game*, mas marcam uma flexibilização na quarta parede ao darem a chance de alguém poder modificar uma história já dada.

Essa possibilidade de reescrever é o que move Alice e Luka em suas jornadas. Vale dizer que isso também tem muito a ver com o resgate de uma tradição oral, que, como já

⁸² *Print screen* da aplicação no sistema operacional Windows 8.1.

expusemos, não sumiu totalmente do mapa na criação de novas histórias, mas antes, se encontram igualmente inscritas em textos no papel ou em mídias interativas. Nesse contexto nostálgico, o narrador poderia sofrer interrupções, intervenções e mudaria o foco da narrativa se o público assim o quisesse. No romance de Rushdie, o leitor não o pode fazer; mas, no enredo, ficcionalmente, as próprias personagens o fazem. Elas dialogam a todo o tempo e questionam suas ações com o objetivo de efetivarem a escolha certa para um determinado desafio no jogo em que Luka se adentrou. O texto é recheado de diálogos, poemas, letras de músicas e até mesmo algumas apresentações de dança por parte de personagens como Cão, o Urso. Percebe-se, assim, que o flerte com outras instâncias lúdicas mais características de uma tradição que vem, pelo menos desde o *Mahabharata* ou *As Mil e Uma Noites*, teve de ser inserido, adaptado e, conseqüentemente, ressignificado no texto escrito.

Como o próprio personagem Ninguémpai comenta, “[...] A coisa toda é extremamente irregular. A Fronteira não pode ser ignorada com tanta facilidade.”⁸³ (RUSHDIE, 2010c, p. 29). Instauram-se modelos e regras para se contar uma história em um texto escrito, como ditam muitas generalizações feitas em manuais a respeito de movimentos literários. A paródia pós-moderna, então, assume uma postura de questionamento ante essa sacralização (ou reverência) perante a uma situação estabelecida, tal como a de uma história contada e lida (ou ouvida) passivamente. Como Hutcheon (1991) argumenta, “[...] o romance realmente encena a percepção de que aquilo que “conhecemos” sobre o passado provém dos discursos desse passado” (HUTCHEON, 1991, p. 177). Se na tradição oral, as histórias eram multimodalizadas e não havia motivo para percebê-las como não sendo assim, na paródia escrita por Rushdie, ele tenta buscar novamente esse divertimento que a literatura pode proporcionar através da desnaturalização na instituição dos compartimentos nas artes, que visam dar autonomia a cada uma delas para, somente depois, concebê-las como

⁸³ “[...] The whole thing is exceeding irregular. The Frontier is not supposed to be this easily ignored.” (RUSHDIE, 2010b, p. 26).

interdisciplinares. Para o autor, então, há um fracasso na tecnologia de reprodução de discursos essencializantes, nesse sentido, pois evidencia-se, cada vez mais, a hibridação dos artefatos culturais.

No caso do objeto hipermediático, as músicas, poemas e intervenções são realizadas virtualmente, como mágica diante dos nossos olhos. Nesse ponto, podemos ver que a retenção e a atenção de que Biggs (2014) diz serem primordiais para a escrita de um *game* se concretizam através do estabelecimento de diversos recursos tecnológicos. Nos jogos, as palavras são mágicas porque instituem lugares, a começar pelo círculo mágico. E no caso de *Alice: Madness Returns* (2001), elas, juntamente com as imagens (em movimento ou não) determinam um posicionamento do jogador, que deve, a todo momento, renegociar para poder continuar. No próximo tópico, trataremos dessas renegociações que tanto os autores(-programadores) quanto os leitores(-jogadores) fazem, via jogos dentro da ficção, para poderem des-re-velar suas identidades no ato de se contar novas histórias.

4.2. As torrentes de palavras e o encantamento visual: imagens vivas

Diante desse panorama de hibridação de materiais, texturas e histórias nas obras escolhidas, podemos notar que a metaficcionalidade é uma constante nessas paródias. No caso da paródia pós-moderna, como sugere Hutcheon (1991), o texto que se pensa enquanto *textos* des-vela-se em camadas múltiplas em sua tessitura. O leitor, dessa forma, não faz uma leitura somente para se divertir. Ele se diverte, em sua prática de leitura joga com o texto e descobre os caminhos que levaram o romance a ser como ele é. Ao mesmo tempo, revisa suas próprias concepções a respeito de como as histórias devem ou não ser contadas. Da mesma forma esse “texto sobre o texto” se encontra no *game* de McGee, mas usando os recursos das imagens em movimento, como poderemos ver a seguir. O jogo da leitura intertextual (que também implica

a intermedialidade), nesse caso, vira um jogo de verdade diante do monitor e passível de interação através do controle, o *joystick*.

É por isso que McGee e Rushdie se afinam a uma crítica revisionista pós-moderna e sugerem que, se atualmente há a crença de que tanto o texto quanto o sujeito sejam um “espaço em branco” (um “neutro” barthesiano), essa incipiência de narrar a partir do nada é justamente o lugar onde pode ocorrer uma inscrição. Se é que não existe mais originalidade, a única forma de se inovar seria através da colagem de textos, imagens e outras artes em seus romances e *games*. Acontece que essa colagem, como eles as fazem, não é gratuita. Além de funcional, ela é também estética e tem o propósito de pensar como os gêneros (literários, pictóricos ou próprios dos *games*) continuarão a ser perpetuados ou não futuramente. Uma pista para a solução disso pode se encontrar, por exemplo, no comentário feito por Marianne Corrigan (2012), em sua análise da obra de Rushdie. Para ela, o romance desse escritor

mantém uma relação histórica e discursiva com os gêneros recebidos e ainda tenta mapear novos padrões de significação através da justaposição de tropos desses gêneros e a estética dos *games*. Interconectividade é central para o crescimento e a existência de ambos os movimentos políticos e culturais, portanto é particularmente interessante examinar os modos pelos quais os autores do século XXI estão registrando os vários rizomas que possibilitam a circulação e a conexão da cultura, tais como a internet, ou mundo *online*, em textos ficcionais. Enquanto as formas ficcionais de texto audiovisual e o romance se diferem em termos de propriedades materiais, romances como *Luka e o Fogo da Vida* demonstram como a interseção de ambos provê possibilidades emocionantes para a emergência de novas formas ficcionais no século XXI⁸⁴ (CORRIGAN, 2012, tradução nossa).

⁸⁴ “[...] maintain an historical and discursive relationship to received genres, yet seek to map new patterns of meaning by juxtaposing such genre-tropes with gaming aesthetics. Interconnectivity is central to the growth and existence of both political and cultural movements, therefore it is particularly interesting to examine the ways in which 21st century authors are registering the various rhizomes which enable the circulation and connection of culture, such as the internet, or online world, in fictional texts. Whilst the fictional forms of the audiovisual text and the novel differ in terms of their material properties, novels such as *Luka and the Fire of Life* demonstrate how the intersection of the two provides exciting possibilities for the emergence of new fictional forms in the 21st century.” (CORRIGAN, 2012).

Isso explica, por exemplo, o fato de que, em Rushdie, os gêneros, palavras, personagens e histórias disputam uns com os outros para coexistirem no mesmo lugar – o que poderia facilmente ser solucionado, por exemplo, em uma ficção hipertextual eletrônica ou no *game* de McGee através de recursos de programação através da inserção de lexias, músicas ou um vídeo em um único *link* (que pode vir disfarçado de cogumelo, de chave ou de uma etiqueta escrito “BEBA-ME” (figura 16)⁸⁵).



Figura 16. Garrafa com etiqueta em *Alice: Madness Returns*.

No romance, no entanto, os recursos audiovisuais são mais limitados, mas ainda assim o escritor pode usar de artifícios para simular a convergência tecnológica existente em um *game*. Uma simples palavra ou uma mesma personagem pode fazer referência a vários textos e tecnologias de origens diferentes, como veremos nos casos de Rashid, Luka e Ninguémpai no próximo capítulo.

O mesmo raciocínio vale para outras instâncias presentes na obra. Um mesmo território representado, como o rio Silsila, pode igualmente servir para várias coisas. Em

⁸⁵ *Print screen* da aplicação no sistema operacional Windows 8.1.


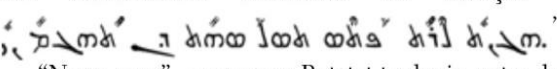
primeiro lugar, ele pode fazer alusão a locais históricos existentes no mundo real, tais como o rio homônimo, afluente do Nilo, no Egito – caminho de passagem para importantes sítios arqueológicos. Ou então ele pode fazer alusão também ao rio Ganges, na Índia, com seus milhares de fluxos, onde milhares de coisas acontecem – desde rituais hindus de purificação à plantação de alimentos nos locais banhados por ele, determinando sua importância na religião, na agricultura e na cultura indiana.

Em segundo lugar, ele pode se referir ao termo “silsila”, um conceito filosófico em algumas culturas muçulmanas, tais como as vertentes árabe e chinesa. A palavra, de origem árabe, significa “corrente” e é usada pelos muçulmanos para se referir à cadeia de pessoas que ouviam as palavras de Maomé e as repetiam ao longo dos séculos até o ponto desse ensinamento específico chegar a um registro escrito. Na vertente Sufi da religião (geralmente adotada por muçulmanos falantes da língua chinesa), o termo também remete aos fundadores da doutrina. Dessa forma, “silsila” se torna uma estratégia narrativa de reprodução discursiva que garante a autenticidade ou não de um determinado ensinamento do Profeta nesse contexto religioso.

Nessa cadeia de significação no romance de Rushdie, por outro lado, exalta-se o poder transgressor do “telefone sem fio” (um que contou pro outro, que, por sua vez...) e ironiza-se a noção de que “duas coisas não podem estar no mesmo lugar ao mesmo tempo”. Recontam-se histórias ancestrais e experimentam-se vários territórios na linguagem no estalo de um instante – simulando uma possível convergência tecnológica, aspecto cultural enfatizado, sobretudo, pela presença das novas tecnologias na criação artística (apesar da convergência não ser uma característica exclusiva de ferramentas como computadores ou celulares, por exemplo). Paradoxalmente, isso não significa que haja um rompimento com discursos ficcionais, históricos ou territoriais já institucionalizados. Formalmente, o autor ainda se depara com os sistemas de escrita: a palavra marcada no papel. Ele é obrigado, então, a


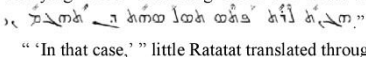
selecionar o que virá primeiro no corpo de seu texto e seguir convenções pré-estabelecidas antes de tentar subvertê-las. Além disso, ele também terá que lidar com as fórmulas existentes no(s) gênero(s) escolhido(s) para estruturar seu romance.

Vejam, por exemplo, a adição de símbolos ou de grafias não utilizadas na língua inglesa que o autor faz em seu romance. Além da crítica aos usos e desusos desses alfabetos em contextos diferentes, como já citamos no capítulo anterior desta tese, o recurso também pode ser visto como uma maneira de apontar para a crítica da (in)suficiência da materialidade do texto escrito no que se refere à criação de imagens na folha de papel. No enredo, quando Luka chega no Coração da Magia e percebe que os deuses já notaram que o Fogo sagrado havia sido roubado, Rushdie mostra como algumas línguas muito antigas, como o árabe ou o chinês, já possuíam um caráter imagético em sua grafia e as coloca lado a lado com o alfabeto indo-arábico para expor o quanto estamos desacostumados a perceber que o alfabeto que utilizamos no dia-a-dia *também* tem sua beleza e potencial gráfico:

Enquanto ele falava, o céu escureceu; nuvens de tempestade, negras e iluminadas por raios, engrossaram no alto. “”, disse uma voz aterrorizante emanando do coração das nuvens, “”.

“Nesse caso”, a pequena Ratatat traduziu entre dentes que batiam de medo, “você vai achar esta última etapa um tanto dura.” (RUSHDIE, 2010c, p. 170)

86

As he spoke the sky darkened; storm clouds, black and lightning-lit, thickened overhead. “”, said a terrifying voice emanating from the heart of the clouds, “”.

“In that case,” little Ratatat translated through teeth that were chattering with fear, “you might find this last step a trifle tough.”

A imersão sensorial aqui exaltada leva em conta também que o uso desse alfabeto oriental (ou talvez médio-oriental) possa persuadir o leitor a imaginar uma voz saída da boca de uma entidade muito antiga, como um deus raivoso, no caso, Anzu, o deus-trovão sumério. Portanto, o encantamento visual aqui também serve para a sinestesia do texto.

Em relação a isso, mas focando nas possibilidades de escrita dos jogos eletrônicos, pode-se dizer que o mesmo artifício pode acontecer no uso que McGee faz de imagens em movimento no seu *game*, porém, com a ressalva de que a materialidade das palavras aqui se depara com a estrutura rizomática que sua “ficção” hipertextual poderá proporcionar. Ele insere, em um mesmo plano, a personagem (controlada pelo jogador) e um mundo de textos e imagens que fazem reverência e referência a diversas artes. Veja, por exemplo, o caso do “oriental misterioso” representado no capítulo 3 do *game*. O autor joga com a iconicidade da escrita e expõe a artificialidade das convenções gráficas e de gêneros de pintura. Como uma pintura chinesa viva, o território em que Alice se encontra também possui sua torrente de palavras (figura 17)⁸⁷. Como Harnold Osborne ([1974] 1983) aponta em seu panorama sobre a história da arte,

enquanto no Ocidente o desenho da forma humana sempre foi fundamental, as situações dramáticas e emocionais sempre constituíram um tema básico da representação naturalista, e a paisagem pura um desenvolvimento serôdio e secundário, na China a paisagem foi inicial e básica (OSBORNE, 1983, p. 100).

Osborne estabelece as diferenças entre as artes ocidental e oriental, porém, em McGee, encontramos a união das duas estéticas: temos o desenho tridimensional da forma humana (a personagem Alice) e a paisagem tanto no plano de fundo quanto transfigurada na própria roupa da garota (representada por flores coloridas). A pintura chinesa, marcada pela ênfase no

⁸⁷ Pintura disponível em

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Pintura_da_China#mediaviewer/File:Pine_Tree_Stone_and_Wisteria_by_Li_Shan.jpg>. Acesso em 02. Dez. 2014. Ao lado, *print screen* da aplicação no sistema operacional Windows 8.1.

traço e pela presença de ideogramas enquanto comentários funcionais na gravura; se depara aqui com o jogo de luzes, sombras e camadas de cores característicos do desenho ocidental. Além disso, o *designer* brinca com a convergência já presente na pintura chinesa para fazer sua própria versão híbrida de pintura viva, onde os ideogramas podem aparecer e desaparecer simultaneamente.



Figura 17. Li Shan: *Pinheiro, Pedra e Glicínias, Dinastia Qing* e a *pintura chinesa viva em McGee*.

Essa hibridação encontrada nesse momento do *game* provavelmente tem a ver com o fator da migração que o *designer* sofre. Para entendermos um pouco melhor as relações entre a reinvenção que McGee faz em sua arte e as fontes (inter-)nacionais às quais ele recorre, precisamos nos voltar para os “mestres”, tanto ocidentais quanto orientais. Se, no romance de Rushdie, Luka segue o curso do rio Silsila; no *game* de McGee, o próprio universo interativo servirá como uma “corrente” onde se reproduz a técnica e a maestria dos pintores ancestrais. Essa reprodução na pintura oriental, no entanto, tem mais a ver com uma prática ritualística de

união do artista com uma concepção de ordenação cósmica, o *Tao*⁸⁸; do que com a necessidade de ser fiel à realidade em suas réplicas, como quer a pintura ocidental.

As condições de produção dessas pinturas, então, ocorrerá de modo diferente de como estamos acostumados a ver na crítica ocidental. Ela não é calcada em uma representação naturalista ou em conceitos tais como mimese ou perspectiva aos moldes como o é a grande parte da produção da pintura europeia. Talvez, em relação a isso, Mondrian tenha sido o que mais se aproximou do “hábito mental chinês” (OSBORNE, 1983, p. 101) com sua objetividade na composição plástica. O pintor dessa tradição chinesa, por outro lado, é um artesão muito preciso e segue regras bem estritas na composição de sua arte. Essas regras, transmitidas de geração em geração, são o que Osborne (1983) irá sistematizar em seu estudo: são “os seis cânones da pintura”. Antes de passarmos para uma breve descrição desses cânones, é preciso ressaltar, porém, que muitos conceitos existentes na cultura e língua chinesas são intraduzíveis em outras culturas e línguas. Por isso, até hoje ainda há um fascínio e um temor do Ocidente em relação a essa arte. Dessa forma, tentaremos expor aqui apenas algumas ideias que se aproximam da análise que queremos fazer de nossos objetos. A dificuldade na tradução cultural, nesse caso, também será tematizada em McGee como fator intrínseco à sua composição gráfica e intertextual, como poderemos notar.

Percebemos que *Alice: Madness Returns* (2011) usa de um artifício estrutural, como a divisão de sua “narrativa” em seis capítulos, para expor sua própria condição de produção gráfica e suas relações com as várias histórias contidas nos livros de Carroll. Os seis capítulos, a nosso ver, correspondem a uma tradução intersemiótica dos seis passos para o pintor chinês

⁸⁸ O *Tao* é um conceito filosófico chinês, que diz respeito a uma ordenação do universo onde cada coisa tem o seu lugar. A palavra, que pode significar “caminho”, “estrada” ou mesmo “doutrina”, sugere que, ao contrário do que possa parecer em uma ideia rígida de cosmologia, há fluxos de energia cósmicas que se entrelaçam e determinam o correr dessa ordem natural das coisas. Em algumas vertentes, como no Taoísmo ou no Budismo chinês, o indivíduo deve procurar alcançar ser Um com o Todo, ou um com o *Tao*.

realizar a sua obra. Isso também tem a ver com o caminho que Alice percorre na narrativa, cheio de fluxos e contravenções.

Como Osborne (1983) aponta, a pintura chinesa é calcada em uma técnica milenar de sobreposição de figuras que garante a ela uma perspectiva múltipla. Dessa forma, há o manejo de vários objetos, palavras, e conceitos no mesmo lugar e ao mesmo tempo em uma única arte. O próprio ideograma já constitui um entre-lugar na escrita, pois sua composição gráfica pode consistir na sobreposição de duas imagens. Vale ressaltar que, nesse *game*, à medida que se passam os capítulos, eles vão absorvendo os “cânones” anteriores e adicionam as ideias de um novo cânone em sua composição. No entanto, é possível notar que, por vezes, essas propostas de “desenho” se imbricam e é possível encontrar fragmentos de uma técnica correspondente ao quarto cânone da pintura no capítulo 1, ou vice-versa. O que ocorre, porém, é que em cada capítulo, McGee parodicamente constrói suas texturas e territórios de modo a ressaltar e desconstruir as características de um determinado conjunto de regras na composição gráfica da pintura chinesa. Dessa forma, o jogador submerge tanto nesse mundo da arte quanto no mundo do *game Alice: Madness Returns* (2011), bem como também no de outros jogos eletrônicos. Dessa forma, seguem-se algumas orientações à composição dos traços, objetos e cores na pintura chinesa e sua subsequente desconstrução no *game* de McGee, como poderemos ver a seguir⁸⁹:

O primeiro cânone: *Ch'i yün sheng tung*. “A ressonância do espírito que traz o movimento da vida” → de acordo com os manuais de crítica chinesa, o pintor, enquanto criador, deveria planejar pacientemente a imagem que gostaria de desenhar antes mesmo de

⁸⁹ Como dissemos, abordaremos aqui preliminarmente apenas alguns aspectos que achamos relevantes desses seis cânonos. A cultura chinesa possui diversas palavras e conceitos que não correspondem exatamente aos conhecidos por nós, ocidentais. Para um estudo mais aprofundado disso, recomendamos a leitura do livro de Harnold Osborne que viemos citando no decorrer deste tópico. Lá, ele explica a tradução de cada frase em mandarim e sua subsequente consequência na aplicação de regras na pintura.

fazê-lo. Com isso, ele deixa que o pincel seja somente um instrumento de mediação que propicia os fluxos de energia tanto do indivíduo quanto da natureza externa. Como uma corda de instrumento musical vibra ao ser tocada, o pintor também colocaria em sua pintura o resultado de uma “vibração” em relação a um determinado objeto. A pintura é concretizada, assim, quando os movimentos e o ritmo do pincel se igualam aos do crescimento do objeto pintado, como, por exemplo, o de uma árvore ou de uma flor de lótus. Cada objeto tem seu ritmo e ele deve ser respeitado.

Em McGee, o capítulo 1, Os Domínios do Chapeleiro (“*Mad Hatter’s Domains*”) é onde o jogo começa e o jogador tem de aprender a andar, correr, usar a saia de Alice como paraquedas e voar (através do duplo toque no botão de pular), usar a sua primeira arma (a lâmina Vorpal), além de aprender que alguns elementos no *game* não são somente decorativos, mas servem para algo: as flores de lótus servem para recuperar energia e desaparecem assim que são utilizadas; os dentes servem para serem coletados e, posteriormente, trocados por aprimoramentos para armas; os cogumelos não servem para crescer, mas sim, para serem pulados, levando o jogador a uma altura no cenário que Alice não poderia alcançar, como podemos ver na imagem abaixo (figura 18)⁹⁰.



Figura 18. O cogumelo-mola.

⁹⁰ Print screen da aplicação no sistema operacional Windows 8.1.

Dita-se o ritmo do jogo e Alice responde às primeiras “vibrações” do controle do jogador. É aqui também que ele aprende que a habilidade de crescer ou de “murchar” de Alice está apenas a um dedo de distância.

O segundo cânone: *Ku fa yung pio*. “Estrutura do osso, uma técnica do pincel” → para se fazer o desenho de uma montanha na pintura chinesa, por exemplo, é necessária a firmeza exata do pincel para desenhar sua geologia rugosa. Sendo assim, a relação entre a caligrafia (o osso dando firmeza à mão) e a pintura é sempre inerente, pois o pintor usava as técnicas de firmeza e força mais comumente encontradas na arte caligráfica. Por isso, é comum dizer que ele “escreve” a pintura, e não a “pinta”. Nas palavras de Osborne (1983), “[...] tais propriedades eram associadas às qualidades humanas de constância, retidão, firmeza e procedimento inalterável, as principais virtudes confucianas” (OSBORNE, 1983, p. 106).

No capítulo 2 do *game*, o Domínio do Mar (“*Deluded Depths*”), Alice percebe que o cenário em que se encontra é mais instável e tortuoso do que ela poderia imaginar. Essa fase é preponderantemente em um cenário de gelo. Em nossa leitura, atribuímos a esse ambiente uma desconstrução da arte da “escrita” da pintura chinesa, pois o cenário não exprime a retidão e rigidez que se esperaria de uma paisagem pintada. Pelo contrário, ele se torna sempre perigoso a Alice, pois ela está sempre passível de escorregar. É um cenário que une a incapacidade de adquirir forma fixa do líquido com a fragilidade da estrutura rígida do gelo. Além disso, nesse cenário, Alice também pode caminhar por “estradas” invisíveis quando diminui de tamanho. Essas estradas, a princípio não podem ser vistas a olho nu e somente se revelam quando o jogador muda a perspectiva de Alice. O contorno dessas estradas, porém, se assemelham a esquemas inacabados, feitos à mão. Isso também desconstrói a noção de que o traço do pincel deveria ser constante e firme (figura 19)⁹¹.

⁹¹ *Print screen* da aplicação no sistema operacional Windows 8.1.

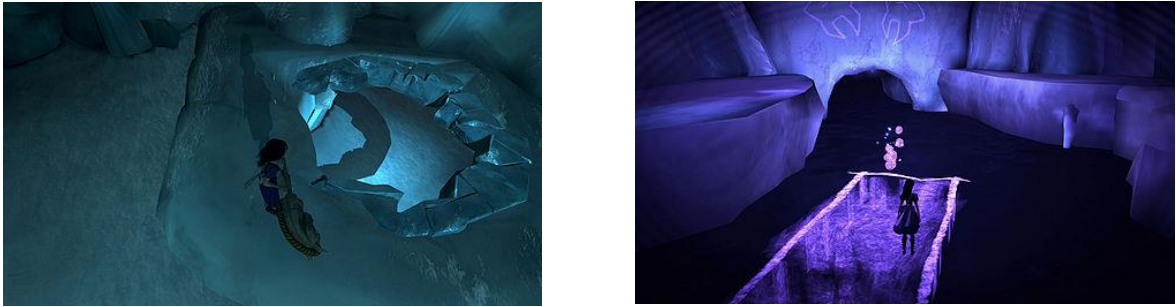


Figura 19. Alice nos domínios do mar. Alice escorrega e anda por caminhos invisíveis.

O terceiro cânone: *Ying wu hsiang hsing*. “Refletindo o objeto, o que significa pintar (desenhar) as suas formas” → nesse cânone, há a sugestão da existência de “qualidades estéticas” que deveriam ser exteriorizadas na forma. Os mestres chineses condenavam a noção de aparência que tem um fim em si mesma. Eles valorizavam mais a sensualidade do traço (como as curvas e os tons) do que, propriamente, a representação fiel do exterior de algo. O que há “por trás” da aparência, escondido, é o que deveria estar na pintura. Nesse jogo de mostrar e esconder, outro ponto deve ser ressaltado: as pinturas tradicionais chinesas não são feitas em telas, tais como os quadros dos pintores ocidentais. Elas são feitas em rolos. Isso possibilita, então, “ler” o quadro aos poucos, desenrolando-o. Sendo assim, pode-se ver o quadro inteiro ao desenrolá-lo totalmente, ou então pode-se vê-lo de forma fragmentada quando quiser.

No terceiro capítulo, Alice chega ao Mundo Oriental (“*Oriental Grove*”). O oriente “misterioso” de McGee desconstrói a percepção eurocêntrica de ver o lugar como uma sucursal do inferno, um “coração das trevas”. O *designer* recria um “vale da morte” e leva Alice por uma viagem na qual ela tem a certeza de estar caminhando por domínios satânicos. Ironizando a máxima dantesca de que todos que ali chegam devem deixar do lado de fora “toda a esperança”, McGee reverte a lógica ocidental e mostra que desde o início do jogo Alice já estava dentro desses círculos infernais. A representação estereotipada do inferno como um lugar cercado de fogo é aqui, então, desconstruída, pois a garota se encontra

também, dentre outros lugares, como em uma colmeia e, por isso, ironicamente, o cenário só pode ser destruído com o poder do próprio fogo que o deveria constituir. Como pintura viva, Alice se transforma em uma “flor” desterritorializada e agora caminha pelo inferno do imaginário cristão (figura 20)⁹².



Figura 20. Alice na colmeia infernal.

Nessa fase do jogo também se encontram alguns mini-jogos, que servem de transição de um ambiente a outro no capítulo. Esses mini-jogos se diferenciam do jogo principal através do uso de uma técnica de desenho em 2D, diferentemente do núcleo principal, todo em 3D. Esse recurso de desenho, além de ter a função de fazer com o que o jogador perceba que se trata de um núcleo secundário na história, pode conter uma crítica ainda mais audaz à identidade do *game* enquanto território múltiplo. Os mini-jogos são inseridos em uma moldura de pergaminho, evidenciando a prática não-linear de “leitura” da pintura chinesa no rolo. Mais que isso: McGee atualiza o rolo chinês e inverte sua posição, antes vertical, para a agora horizontal (figura 21)⁹³. O jogador pode ir e voltar com Alice quando bem entender e, além disso, só descobre os desafios à medida que se percorre um determinado espaço na tela.

⁹² *Print screen* da aplicação no sistema operacional Windows 8.1.

⁹³ *Print screen* da aplicação no sistema operacional Windows 8.1.

Essa leitura horizontalizada, típica de ficções hipertextuais, questiona a linearidade da leitura de uma história. A representação do rizoma aqui, então, é um recurso metaficcional usado por McGee tanto para a mecânica do jogo eletrônico quanto para o seu diálogo com o mundo da pintura chinesa.

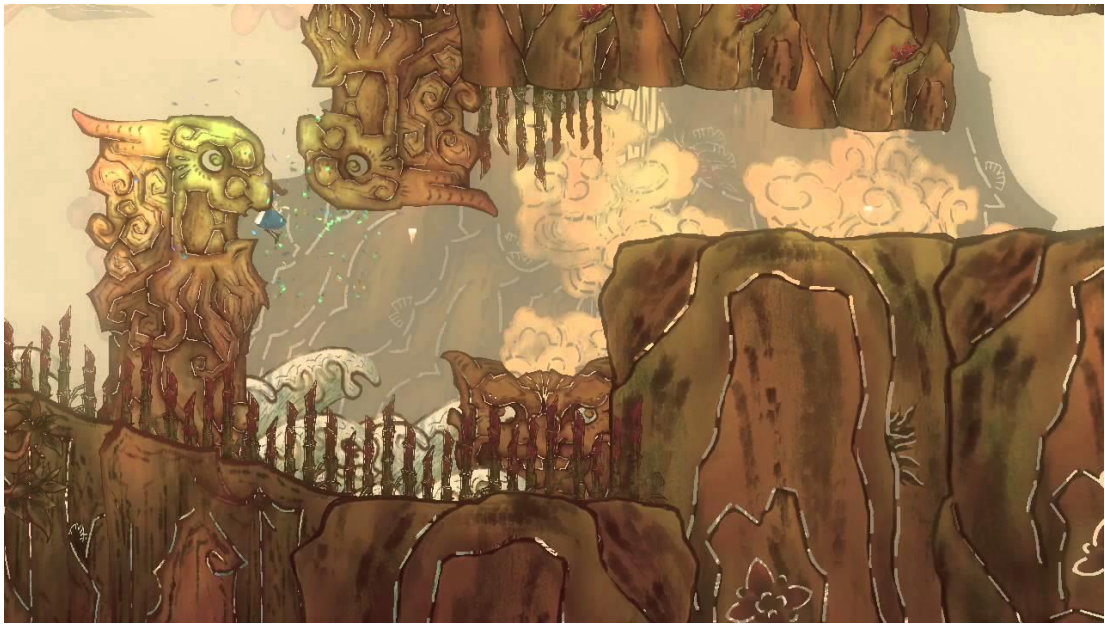


Figura 21. O rolo chinês reinventado.

Quarto cânone. *Sui lei lu ts'ai*. “Correspondência ao tipo, relacionada com a aplicação das cores” → o simbolismo da cor na pintura chinesa tem mais importância do que sua função representativa. Como Osborne (1983) comenta,

[...] o estado de espírito e atmosfera de uma pintura logram-se mediante uma técnica apropriada de esfregação de tinta. [...] o impacto emocional da pintura dependia muito mais da técnica do pincel e da tinta que da representação formal do assunto” (OSBORNE, 1983, p. 111).

No quarto capítulo de *Alice: Madness Returns* (2011), Alice chega ao castelo de cartas no Domínio da Rainha Vermelha (“*Queensland*”). Neste capítulo, McGee se apropria, então,

do humor de Carroll em relação à crítica da biunivocidade entre uma cor e um determinado objeto. Em *Alice no País das Maravilhas* (1865), a Rainha Vermelha ordena que todas as rosas do canteiro de seu palácio sejam vermelhas. Como seus súditos haviam se confundido e plantado rosas brancas ao invés de vermelhas, os jardineiros tem de pintar cada rosa da cor que a Rainha desejava. Acontece que, como cosmético, a tinta logo se esvai e a Rainha percebe. “Cortem as cabeças deles!” (CARROLL, 2014, p. 110), grita a Rainha de Copas. No *game*, por sua vez, é Alice quem obedece a Rainha e tem de cortar a cabeça de todos os inimigos que encontrar, inclusive os próprios soldados-carta.



Figura 22. Alice no labirinto.

Nessa fase, Alice passa por um labirinto (figura 22)⁹⁴ onde as cores vermelha e branca demarcam as barreiras (paredes de rosas) ou os seres vivos presentes ali (soldados-carta ou a própria protagonista) e chega às “trevas do coração” (“*the dark of heartness*”). McGee reverte a lógica no trocadilho de palavras e Alice, então, se encontra, literalmente, em um “coração de trevas”. Nesse momento, ela se depara com a Rainha Vermelha, transfigurada numa versão

⁹⁴ *Print screen* da aplicação no sistema operacional Windows 8.1.

gigante da própria protagonista (figura 23)⁹⁵. A dupla referência, tanto ao romance de Joseph Conrad, quanto ao banquete no final de *Alice no País do Espelho* (1871), aqui é reescrita usando o imaginário do mundo de Carroll. Alice experimenta o mesmo “horror” que Kurtz de Conrad sentiu em relação às suas ações e ao imperialismo ao se confrontar consigo mesma.

Como o próprio Gato de Cheshire diz no *game*, esse é o “lugar do mal no coração das trevas”⁹⁶. McGee insere a personagem em um “mundo selvagem” para evidenciar que aquele cenário não é mais do que fruto de seu próprio olhar em relação a ele. Esvazia-se o continente colonizado de sua exotividade, insere-se uma “cor local” do autor e atribuem-se novos significados a esse “coração” a ser explorado.



Figura 23. Alice nas "trevas do coração" e a Rainha.

Quinto cânone. *Ching ting wei chih*. “Organização e planejamento, que envolvem colocação e arranjo” → a pintura chinesa não segue um padrão lógico ou matemático, como poderia acontecer na pintura ocidental. A disposição dos objetos, na pintura, tem um fim dramático em si. Para o pintor, cada um deles tem seu lugar determinado e esse objeto está de acordo com o *Tao*. Por isso, algumas flores no canto de um rolo entram em contraste com um imenso vazio do resto branco da pintura. O desenho visa, assim, mais à simplicidade e à economia do que à complexidade. Contudo, a noção de proporção é seguida à risca, assim como na pintura ocidental.

⁹⁵ *Print screen* da aplicação no sistema operacional Windows 8.1.

⁹⁶ “This place of evil in the heart of darkness.” (MCGEE, 2011).



Figura 24. Alice e as casas bagunçadas. "Boneca-dragão".

No quinto capítulo de Alice, a Casa de Bonecas (*"The Dollhouse"*), Alice incorpora o próprio fantoche que percebeu ser e revida em sua vingança. Cabeças vão, literalmente rolar nessa fase. O mundo ordenado da pintura chinesa se encontra, então, desconstruído, quando Alice chega na casa de bonecas (figura 24)⁹⁷. Há objetos espalhados em todos os cantos. Cabeças, braços e pernas de bonecas estão desorganizadamente dispostos no cenário. A casa de bonecas, enquanto metáfora de construção de uma identidade associada ao "feminino" é, então, desconstruída. As bonecas, aqui, não são fadas do lar. Pelo contrário, elas viram monstros dignos dos vilões de um conto de fadas. Adquirem, literalmente, poder de fogo e, como dragões, podem atacar e cuspir chamas.

Neste quinto capítulo, temos outro mini-jogo que aparece duas vezes no decorrer da fase. Nesse momento, Alice literalmente "perde a cabeça" e o jogador tem que controlar essa "bola de pinball" por caminhos tortuosos. O que ocorre é que, nessa reinvenção de um jogo *dentro* do jogo, McGee faz com que a cabeça de Alice vire um personagem que desestabiliza todo o cenário à sua volta. A cabeça bate no cenário, destrói objetos e por vezes, cai em vazios, representados por abismos (figura 25)⁹⁸.

⁹⁷ *Print screen* da aplicação no sistema operacional Windows 8.1.

⁹⁸ *Print screen* da aplicação no sistema operacional Windows 8.1.

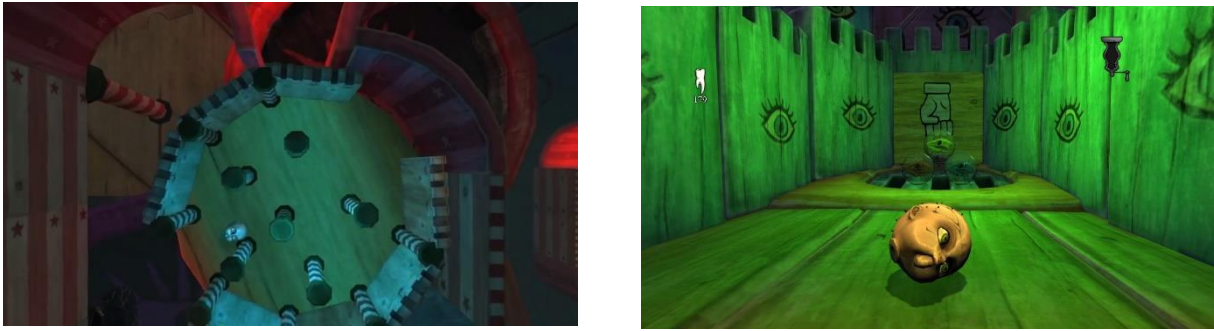


Figura 25. Alice vira uma cabeça.

Como a fama estereotípica do país já dita, o respeito à tradição na China é um fator preponderante para que se analisem essas pinturas orientais às quais nos referimos aqui. Desde que a corrente de experiência passou da cultura oral para a escrita, confeccionou-se muitos registros escritos sobre as pinturas chinesas, geralmente vindos sob a forma de manuais escritos pelos mestres. Um desses, o *Manual de Pintura do Jardim da Semente de Mostarda* (1679-1701), de Mai-mai Sze, por exemplo, contém valiosas informações a respeito da prática, técnica e identidade do pintor. De acordo com o manual, a tradição chinesa diz que a pintura deve ser vista não como

[...] uma profissão, mas urna extensão da arte de viver, pois a prática do *tao* da pintura é parte do tradicional *tao* da conduta e do pensamento, da vida em harmonia com as leis de *Tao*. Em tais circunstâncias, a pintura chinesa tem sido, por via de regra, uma expressão de maturidade: quase todos os grandes mestres se distinguiram primeiro como funcionários, eruditos ou poetas, e muitos foram calígrafos habilidosos antes de se voltarem para a pintura. Ao adquirir a educação prescrita pelo *tao* da pintura, um pintor se submetia à rigorosa disciplina intelectual e a um treinamento intensivo da memória. Adquiria uma reserva de conhecimentos coroados pela essência do pensamento chinês — os ideais e as ideias da pintura compreensíveis a quantos tiveram o mesmo treinamento bem como a todos aqueles cuja educação se completou pelo costume e pela tradição. A antiga sabedoria lhe modelava o caráter e lhe alimentava os mais secretos recursos (SZE, *apud* OSBORNE, 1983, p. 95-96).

Dessa forma, percebemos que McGee se afina a essa tendência de perseguir os “mestres” no jogo da memória de sua arte. Chegamos, assim, ao sexto e último cânone: *Chuan mo i Hsieh*. “A transmissão de modelos, que envolve a reprodução e a cópia” → para o pintor chinês, a perfeição era alcançada quando se absorvia tão bem a técnica do mestre que a pintura se tornava espontânea. De acordo com eles, é essa deglutição que “empurra a grande carroça da tradição” (OSBORNE, 1983, p. 114).



Figura 26. O trem infernal.

Em McGee, o capítulo 6 não acontece em uma carroça, mas sim, no Trem Infernal (“The Infernal Train”). Consideramos este capítulo final do jogo como primordial para entendermos a proposta de reinvenção de McGee. Desde o início do jogo, Alice tem pressa em descobrir sua história e essa pressa, ao contrário do que Carroll faz, não é representada na personagem de um coelho com relógio; mas, sim, em um trem que voa descarrilhadamente pelo céu. No último capítulo, Alice finalmente consegue alcançá-lo. O que ocorre é que esse trem, nas alturas, é o ápice da jornada da garota. McGee constrói um trem híbrido que não se consegue definir como sendo uma locomotiva ou uma catedral. Como o próprio *designer*

comenta, o trem é uma “monstruosidade gótica, com carruagens do tamanho de catedrais”⁹⁹ (MARSHAL, 2011, p. 161, tradução nossa). Uma mistura irônica de construções geralmente associadas ao fechamento de fronteiras e à coerção, tais como a grande muralha da China, igrejas medievais e o próprio Parlamento Inglês (figura 26)¹⁰⁰.

Revestindo o veículo de um caráter sagrado como é a reverência comumente pedida em uma igreja, a sugestão é de que Alice realmente tenha chegado em uma espécie de Olimpo para se ajoelhar diante de um deus, no caso, o chefe final do jogo. A luta com o manipulador fabricante de bonecas (*Dollmaker*) representa, para nós, a desconstrução da autoria da história, como poderemos ver melhor na análise do próximo capítulo. O enorme trem-catedral em *Alice: Madness Returns*, mostra que o jogo da reverência e da referência em McGee desborda limites na constituição do sujeito e também em suas manifestações na linguagem.

Como vimos no decorrer deste capítulo, tanto McGee quanto Rushdie, nesse sentido, irão transformar discursos e imagens comumente associadas a determinados modos de pensar em linguagens vivas em suas produções. Essa autonomia dada às palavras e às imagens possibilita que se escape de pretensas regras cristalizadas. Rushdie e McGee jogam, então, com as representações e desmantelam bases que uma vez foram consideradas intocáveis – incluindo a própria percepção de originalidade na composição de sua arte. Isso nos lança, então, para uma outra discussão nessa tese, que é a irônica presença do autor nos objetos de estudo escolhidos, a seguir.

⁹⁹ “[...] a gothic monstrosity, with carriages grown to the size of cathedrals. [...]” (MARSHAL, 2011, p. 161).

¹⁰⁰ MARSHALL, 2011, p. 160).

5. DO(S) FOGO(S)

5.1. “A Água da Vida”: des-autorizando histórias

Após termos problematizado os des-limites das representações do espaço no romance e no *game* no capítulo anterior, prosseguimos para uma outra discussão, que também diz respeito ao olhar pós-moderno sobre as fronteiras da representação na linguagem. Falaremos, portanto, do jogo intertextual e intermediário que ambos os autores fazem em suas obras. Esse jogo, como estratégia narrativa, é crucial para entendermos a proposição de uma literatura que se abre para o diálogo e a negociação, combatendo, assim, a imposição de discursos monologizantes, autoritários. Ele serve igualmente para a crítica que viemos fazendo até então sobre os lugares de enunciação dos sujeitos traduzidos, que não mais possuem um local físico específico como única referência de identidade.

A inscrição de múltiplas vozes no discurso diz respeito, como vimos, à noção de máscara bakhtiniana que falamos no primeiro capítulo desta tese. Com uma diversa gama de opções de escolha para se relacionar com um *alter*, é necessário que se desvele posicionamentos tanto por parte dos autores empíricos quanto por parte das personagens de suas artes. A consequência é que, com isso, esses posicionamentos se revelam *construtos* na escrita e, como tais, se tornam temporários e passíveis de esvaziamento ou dissolução. Como Teverson (2013) argumenta, essa é uma tendência na literatura pós-moderna pelo fato de que, hoje, os contadores de histórias tendem a se identificar como *sujeitos em trânsito*. Dessa forma, sua experiência com a multiterritorialização do globo tem seus efeitos na recepção e na produção de obras de arte com as quais eles se nutrem. De acordo com o crítico, esses artistas olham com desconfiança modelos e estruturas que visam reforçar uma relação unidirecional entre território e a linguagem. Não é de se admirar, então, que eles tenham

começado a ‘se distanciar da nação como um local potencial para o cumprimento de promessas da descolonização’ e usar sua ficção para promover modelos

cosmopolitas de identidade que transcendem a nação¹⁰¹ (TEVERSON, 2013, p. 74, tradução nossa).

Dessa forma, a inserção de modelos literários, mídias e histórias que tem várias origens na escrita desses autores é mais que uma fonte de inspiração para a contação de novas histórias. Tramadas em uma rede, as relações intertextuais e intermediáticas, aqui, tem um propósito político: o de questionar a influência que os discursos têm sobre a constituição do sujeito e suas manifestações na linguagem. No caso de *Luka* (2010), há uma multitude de vozes que tentam se impor a todo o tempo, mas são desbancadas por outras que as atravessam nas conversas das personagens. Um dos exemplos mais significativos que encontramos no romance foi o momento em que Luka percebe que Ninguémpai muda sua personalidade à medida em que o tempo vai passando:

[...] Ninguémpai não merecia nenhuma confiança. Ou talvez houvesse uma discussão furiosa dentro dele, talvez a rashidês que ele absorvera estivesse em guerra com a criatura mortífera que fazia essa absorção. Talvez morrer fosse sempre assim: uma discussão entre morte e vida¹⁰² (RUSHDIE, 2010c, p. 123).

Abala-se, assim, o parentesco existente entre Rushdie e seus pais literários. O desaparecimento de Rashid na personagem de Ninguémpai evoca uma batalha de discursos. Recontar histórias não é um processo fácil e exige muita negociação. Como pudemos notar no capítulo anterior, o resultado híbrido dessa negociação também é exposto como recurso para se contar a história em *Alice: Madness Returns* (2011), pois a protagonista não aceita ser considerada a culpada pela morte de sua família. Por isso ela foge mais uma vez para o país das maravilhas para tentar narrar sua própria versão da história. Ela diz, em uma conversa

¹⁰¹ “begun to look away from the nation as a potential site for fullfilling the promises of decolonization and to use their fiction to promote cosmopolitan models of identity that transcend the nation.” (TEVERSON, 2013, p. 74).

¹⁰² “[...] Nobodaddy was not to be trusted an inch. Or maybe there was an argument raging inside him, maybe the Rashid-ness he absorbed was at war with the death-creature that did the absorbing. Maybe dying was always like this: an argument between death and life.” (RUSHDIE, 2010b, p. 128).

com o Gato Risonho: “Eu não estou de volta procurando uma briga”¹⁰³ (MCGEE, 2011, tradução nossa). Ele responde: “É uma pena, pois uma luta está certamente procurando por você”¹⁰⁴ (MCGEE, 2011, tradução nossa). A estruturação de ambas as narrativas em torno das representações dos jogos nos leva a crer, então, que é a partir da lida com esses elementos na linguagem é que o sujeito, atado por discursos, negociará sua identidade. Os jogos aqui, mais do que metáforas, servem de ferramentas para que se construam fluxos de possibilidades para os artistas; pois é a partir das lutas na assimilação de regras e de sua subsequente trapaça que os jogadores (empíricos ou ficcionais) poderão achar meios de se combater as armadilhas que a linguagem possa proporcionar.

Em relação a isso, é importante voltar ao estudo que Linda Hutcheon faz a respeito da inserção e seleção de vozes em um romance. Seguindo os passos de Kristeva, a teórica comenta em sua *Poética do Pós-modernismo* (1991) que a intertextualidade tem um papel fundamental na paródia pós-moderna, pois é “[...] como parte de discursos anteriores que qualquer texto obtém sentido e importância” (HUTCHEON, 1991, p. 166). Questiona-se, assim, a própria relevância e política das representações desde suas estruturas formais mais fundamentais, como, por exemplo, o gênero literário escolhido para estruturar o romance. No livro de Rushdie, por exemplo, o autor recria sua própria versão de Alice tanto a partir do que Carroll fez quanto a partir de outras fontes literárias, como os contos de fada. O próprio título do romance já faz alusão a uma tradição, pois faz reverência e referência a textos anteriores.

O autor aproveita o oceano em que suas personagens já mergulhavam no mundo ficcional criado em *Haroun e o Mar de Histórias* (1991) para reverter a lógica de sua metáfora do líquido criador de ficções. Assim como Prometeu rouba o fogo da montanha no mito registrado por Hesíodo na *Teogonia*, Rushdie “rouba” o título de uma história tão antiga

¹⁰³ “I will not come back here looking for a fight.” (MCGEE, 2011).

¹⁰⁴ “That’s a pity. One is certainly looking for you.” (MCGEE, 2011).

quanto a de Prometeu, “A Água da Vida”, e propõe que, ao contrário do que se pode pensar, um líquido também pode se tornar combustível e pegar fogo. Os papéis assumidos por um determinado elemento da natureza, são assim, postos em xeque. Para o autor, a metáfora da água lhe serve para expressar um conduto de liberação de mais e mais fluxos nas linguagem, mas o resultado final desse movimento pode ser fruto de uma evaporação ou uma combustão desse líquido – a depender da forma como ele é utilizado.

Essa revisão metafórica tem a ver, sobretudo, com o olhar pós-moderno, pois contesta lugares comuns. Nessa esteira, Cristina Bacchilega (1997) faz um estudo a respeito de como os contos de fada e as fábulas foram se modificando ao longo do tempo em seu livro *Postmodern Fairy Tales*. Para ela, estamos há tanto tempo imersos em ficções e expostos a tantas versões estereotipadas dessas histórias que, quando elas surgem à nossa frente, seja na forma de um novo livro, uma piada, música, propaganda ou via outra produção cultural, muitas vezes temos dificuldade de responder criticamente ao material que nos é apresentado. De acordo com ela,

A magia do conto de fada preenche múltiplos desejos¹⁰⁵. Como literatura infantil, contos de fadas oferecem simbolicamente cenários poderosos e opções, nas quais aparentes heróis improváveis sucedem em resolver alguns problemas para crianças modernas. Essas narrativas dão os limites socialmente aceitáveis para esses cenários e opções, trabalhando, assim, mais frequentemente do que não o fazendo, as aspirações civilizatórias dos adultos. *Dulce et utile*: a ficção em seu maior êxito, no topo de sua magia. Como um gênero híbrido ou transicional, o conto de fada também oferece, magicamente, aos escritores/contadores e leitores/ouvintes acesso ao passado coletivo da comunhão social, se ficcionalizado. Um acesso que permite uma aparente ilimitada, altamente idiossincrática recriação daquilo que “era uma vez”¹⁰⁶ (BACCHILEGA, 1997, p. 5, tradução nossa).

¹⁰⁵ A autora aprofunda melhor as questões da vida na linguagem a partir de alguns conceitos lacanianos de subjetividade, dentre os quais se inclui a discussão da metáfora dos espelhos tendo o desejo enquanto prisma. Em nossa tese, não entraremos no mérito da questão psicanalítica (apesar da possibilidade de se fazer uma leitura com esse viés, principalmente no caso de *Alice: Madness Returns* (2011), onde a loucura da protagonista é evidente e é motor para o enredo). Antes, nos interessa mais a metáfora do “espelho quebrado” como é proposta por Rushdie, que absorve o uso dos espelhos feito por Lacan e exponencializa as questões culturais e suas afinidades ou paradoxais contradições.

¹⁰⁶ “The fairy tale’s magic fulfills multiple desires. As literature for children, fairy tales offer symbolically powerful scenarios and options, in which seemingly unpromising heroes succeed in solving some problems for

Como a teórica se posiciona, os próprio gênero, nesse caso, já proporciona uma fluidez em sua constituição, pois se abre para sua própria modificação. A partir disso, ela propõe que autores contemporâneos estejam utilizando desse caráter fluido inerente à linguagem para revisar essas histórias em suas produções ficcionais. Recordam-se tempos ancestrais, mas os revisam, adaptam, transfiguram para nosso contexto contemporâneo. O relato da “Água da Vida”, citado há pouco, por exemplo, se popularizou, sobretudo, devido às suas várias versões na história da cultura. Sendo assim, sobreviveu ao tempo, mas, como qualquer fenômeno sujeito a diversos fatores externos, se manteve e ao mesmo tempo se modificou em sua aparência e em seu conteúdo. Claro que com a seleção e publicação de contos de fadas feita pelos irmãos Grimm ele tenha talvez atingido a um público maior de uma outra maneira e, como texto escrito, seja talvez mais difícil de ter *essa* versão publicada no papel adulterada.

Mas de qualquer forma, retomando o que dissemos em relação à transfiguração realizada por Rushdie, esse conto citado não possui uma versão única, como se pode parecer quando ouvimos uma história ou lemos um livro pela primeira vez desatentamente. Antes, ele

[...] pode ser encontrado em diversas formas em tradições escandinavas, britânicas, caribenhas, mediterrâneas, médio-orientais, africanas, russas, romenas e judias. Também foi registrado, no que provavelmente possa ter sido uma de suas mais antigas variações, como um tradicional conto folclórico oral da Caxemira [...], terranatal ancestral para Rushdie e modelo no mundo real para a geografia fantástica de *Haroun e Luka* [...]”¹⁰⁷ (TEVERSON, 2013, p. 82, tradução nossa).

modern children. These narratives set the socially acceptable boundaries for such scenarios and options, thus serving, more often than not, the civilizing aspirations of adults. *Dulce et utile*: fiction at its most successful, at the height of its magic. As a hybrid or transitional genre, the fairy tale also magically grants writers/tellers and readers/listeners access to the collective, if fictionalized past of social communing, an access that allows for an apparently limitless, highly idiosyncratic re-creation of that “once there was.” (BACCHILEGA, 1997, p. 5).

¹⁰⁷ “[...] can be found in diverse forms in Scandinavian, British, Caribbean, Mediterranean, Middle-Eastern, North African, Russian, Romany, and Jewish traditions. It has also been recorded, in what is likely to be one of its oldest variations, as a traditional oral folk-tale in Kashmir [...], ancestral homeland for Rushdie, and real-world blueprint for the fantasy geography of *Haroun and Luka*. [...]” (TEVERSON, 2013, p. 82)

Rushdie vai beber dessa água e transformá-la; não em vinho, como o Jesus bíblico o fez, mas, sim; em fogo no seu romance – como mostraremos adiante. Em sua versão mais conhecida, a registrada pelos irmãos alemães, o conto trata de um rei prestes a morrer, que tem como única salvação a ingestão de uma poção mágica: a água da vida. Seus três filhos partem em uma jornada para buscar esse líquido precioso. Acontece que os dois filhos mais velhos, com interesse de ganharem uma herança, foram rudes com um duende que encontraram no caminho e acabaram enclausurados em uma armadilha. Já o terceiro filho foi mais agradável e ganhou dicas da criatura para conseguir o que ele queria. A missão, porém, não iria ser tranquila: o jovem teria que entrar em um castelo, passar por uma “cova dos leões”, pegar a água da vida e voltar antes que o relógio batesse às doze – hora em que os portões fechariam. Ele entra no castelo, consegue vencer os desafios e ainda, por cima, acorda uma princesa com um beijo, que se torna apaixonada por ele. Posteriormente, os irmãos foram libertados, mas, maquiavelicamente, enganam o irmão mais novo. Trocam a água da vida por água salgada do mar – o que faz muito mal ao rei. Por isso, eles acusam o jovem de tentar envenenar o próprio pai e o rei, então, manda um caçador para matar seu terceiro filho. Reconsiderando seu gesto, o rei se arrepende e pede para trazerem o filho de volta, porém, ele descobre que, na verdade, o suposto envenenamento foi uma farsa. Ele decide, então, punir os verdadeiros culpados. Ao final da história seu filho se casa com a princesa não mais adormecida e todos vivem felizes para sempre.

A fórmula do romance de Rushdie, então, estaria dada: há uma missão em que um filho irá procurar um elemento mágico para salvar seu pai. Ele enfrenta alguns desafios, o vence e retorna para casa para um final feliz. Como se pode perceber, esse tapete intertextual deixa alguns fios soltos que também nos fazem lembrar de outros contos de fadas conhecidos, como, por exemplo, a história de Branca de Neve. Se substituirmos o rei do conto alemão por uma bruxa e o filho jovem por Branca de Neve, percebemos que a fórmula se mantém. O

mesmo se pode dizer com a história da Bela Adormecida, se se substituir a princesa de um pela princesa do outro. O que parece acontecer, assim, é que se organiza um compêndio de reescritas infinitas quando se sistematizam essas histórias. Como sugerimos anteriormente, as fábulas, assim, mantêm fórmulas (como o “felizes para sempre”) determinantes de seu gênero e este, por sua vez, se encontra intimamente ligado a uma cosmogonia específica, geralmente enredada em um objetivo moralizante. No contexto das fábulas tradicionais, uma personagem é reinsertada em outra história, ao mesmo tempo em que se mantêm papéis e se ditam maneiras de ler, ouvir, receber e se portar no mundo.

Não é de se espantar, então, que o gênero não seja fixo mas, antes, fruto de adaptações de narrativas que, em suas versões mais antigas poderiam ter um caráter mais adulto pelo fato de haver uma maior ênfase na representação da violência nessas histórias. No entanto, essas histórias foram se modificando com o tempo e se estabeleceu, posteriormente, que seu público-alvo seria o infantil. Com a modificação da própria noção do que é infância e do que uma criança deveria ver ou não, surge a necessidade dessas histórias serem adaptadas e reescritas mais uma vez (ou várias vezes), pois, agora, elas tem o objetivo de poupar essas crianças de uma certa violência, ao mesmo tempo em que se ensinam valores morais, geralmente normatizantes a elas.

Rushdie mostra, então, que essas regras adotadas pela sociedade eurocêntrica não valem somente a crianças. Ele reescreve, então, o conto da Água da Vida em seu romance e sugere que a linguagem pode ser usada para impor esses valores tanto a crianças quanto a adultos; mas que, em contrapartida, também pode ser usada para reformulá-los. Veneno e remédio estão contidos, então, na mesma garrafa. Por isso o autor questiona, ficcionalmente, os valores embutidos no gênero textual através, por exemplo, da inserção de elementos *low* e

*high tech*¹⁰⁸ em sua tessitura, dotando suas personagens de uma carga histórica, mas ao mesmo tempo dando voz a elas para que não se deixem constranger por um discurso único que as defina.

Um dos exemplos é o rei em apuros do conto que tomamos como referência original. Esse rei é reescrito posteriormente por Carroll como o rei do time vermelho de xadrez em *Alice no País do Espelho* (1871). Em Carroll, esse rei, porém, não está em apuros, mas, sim, dormindo profundamente enquanto outras personagens completam os desafios propostos por ele no grande jogo de xadrez, que é a narrativa sonhada por ele no romance. O que acontece depois é que esse dorminhoco de Carroll, por sua vez, vira um “belo adormecido” em Rushdie.

Os níveis de autoridade, assim, vão se des-hierarquizando à medida que uma história entra dentro da outra. N’A Água da Vida, a palavra do rei é lei (mandos e desmandos); em *Alice no País do Espelho* (1871), ele não fala e há a sugestão de que esse país em que as personagens se encontravam era “apenas uma parte do sonho dele” (CARROLL, 2013, p. 81). Em Rushdie, ele próprio inscreve sua mão no texto para, em seguida, a des-autorizar quando Rashid acorda e comenta com Luka a respeito do sonho que teve: “Você não sabe nada sobre esse sonho, sabe, meu pequeno Luka? Será que por um acaso poderia preencher as partes que faltam?”¹⁰⁹ (RUSHDIE, 2010c, p. 202). Como, ficcionalmente, foi Luka quem se aventurou em um *game* idealizado por Rashid (e não o próprio sonhador), somente o filho poderia preencher os “espaços em branco” dessa história, ou seja, deixa-se a história a cargo de outros contadores e desnaturaliza-se a noção de uma autoria única no texto.

¹⁰⁸ Os termos fazem referência aos aparatos tecnológicos considerados menos avançados (como um martelo, uma caneta ou a própria escrita no papel) e outros considerados mais “modernos”, tais como computadores, telas sensíveis ao toque ou os recursos audiovisuais em um monitor.

¹⁰⁹ “You wouldn’t by any chance know anything about that dream, young Luka? You wouldn’t by some unlikely chance be able to fill in the blanks?” (RUSHDIE, 2010b, p. 212).

Em *Alice: Madness Returns* (2011), McGee também usa a paródia para desestabilizar convenções não somente nas representações de territórios (como pudemos ver no capítulo anterior), mas também nas de personagens conhecidas dos contos de fadas. Ao contrário do que se faria em uma adaptação de uma fábula para uma criança, o *designer* não poupa o jogador de um país das maravilhas marcado por sangue e violência. A transemiose de um mundo de fantasia encontrado na literatura atenta-se, no entanto, não à construção ou reprodução no *game* de um gênero *literário*, próprio de textos orais e escritos, tais como os contos de fada, histórias de detetive ou a paródia pós-moderna que Linda Hutcheon teoriza. O que ele vai fazer é se atentar a esses e outros gêneros textuais e literários e usá-los como elementos para a concepção de seu jogo eletrônico, que também conversa com outros gêneros próprios do universo dos *games*, tais como: ação, aventura, *hack 'n slash*, *horror survival*, RPG, *pinball* e plataforma.

Como igualmente expusemos no capítulo anterior, no *game*, há uma sugestão de que, assim como no romance de Rushdie, o jogador esteja imerso em ficções que podem ou não o constrangir. Dessa forma, o *game designer* tem um papel preponderante na crítica da construção do *game* enquanto um território elástico ou não. Ele seleciona as histórias contidas em contos de fada ou mesmo as existentes em *Alice no País das Maravilhas* (1865) e em *Alice no País do Espelho* (1871), tais como a da morsa ou o episódio do cavaleiro branco e as leva para seu próprio mundo ficcional.

Além disso, McGee ironiza sua própria figura, ao mesmo tempo que ironiza a figura de seu “pai”, Lewis Carroll, nas personagens de Angus Bumby, o psiquiatra dono do orfanato, e de seu duplo, o fabricante de bonecas (Dollmaker). No capítulo 6 do *game*, Alice descobre que o Dr. Bumby era, na verdade, o grande responsável pela morte de sua irmã. Em uma das *cutscenes* do *game*, ela chega ao lugar onde ela encontra o chefe do jogo: o próprio médico,

agora transformado em monstro (figura 27)¹¹⁰. Na cena, Dr. Bumby, tal como um bicho-papão das histórias infantis, come as bonecas que ele mesmo havia feito.



Figura 27. O fabricante de bonecas na Winderland transformado em bicho-papão.

Alice descobre, então, que seu mentor no orfanato era, na verdade, um abusador sexual de crianças, pedófilo. Ela percebe o quanto foi manipulada por ele e, de certa forma, cúmplice com seus atos. Era ele quem conduzia o fio da história que Alice supunha ser o correto, portanto, era ele o autor e causador da ruína no país das maravilhas da garota. O pós-modernismo, enquanto lugar discursivo de fronteiras (HUTCHEON, 1991), se atenta à aglutinação de quaisquer discursos que possam ser usados para a (des-)construção de uma dada situação. Sendo assim, suas narrativas podem recorrer, como dissemos, a diversas fontes: jornalísticas, biográficas, históricas ou literárias, para citar alguns exemplos. Dá-se uma ênfase especial aos fatos históricos porque pretende-se, muitas vezes, contestar esses limites entre o discurso histórico, que se pretende real, verdadeiro, e o literário, que é da ordem da fantasia, da ficção. Em McGee, há essa fusão de ambos os discursos, bem como o de muitos outros provenientes de pinturas, da arquitetura ou até mesmo de outros *games*. Essa rede intertextual e intermediática, então, nos leva tanto a discursos verificados quanto a

¹¹⁰ *Print screen* da aplicação no sistema operacional Windows 8.1.

periféricos, como, por exemplo, um boato literário a respeito da biografia de Lewis Carroll: o de que ele poderia ter sido acusado de pedofilia. Ainda vivo, o escritor já era acusado de abusar de crianças pelo fato de que ele se sentiria mais confortável no mundo infantil do que no adulto. Tanto o é que atribui-se ao fato o motivo dele ter escrito o livro para Alice Lidell. Como alvo de polêmicas nunca comprovadas, o imaginário em torno de Carroll esteve sempre povoado por casos de abuso infantil, criaturas fantásticas, juventude eterna e seus efeitos sobre a saúde mental de um homem adulto.



Figura 28. Alice luta contra as mãos do Dollmaker.

McGee decide, então, concomitantemente alimentar esse imaginário e se alimentar dele ao inserir esse fato que não se sabe ser verdade como elemento (des-)estruturante do enredo de seu *game*. É o mistério em torno da comprovação disso que faz com que Alice enfrente seus monstros e medos. Ao final, ela luta contra o chefe derradeiro, que é o próprio Dr. Bumby em forma de gigante: o fabricante de bonecas (Dollmaker). Como um mágico de Oz transfigurado, o médico cresce e ataca Alice com suas mãos enormes e a persuade a não tentar revirar esse passado: “Você estava quase lá. Quase livre do que você temia. Você

poderia ter sido curada, poderia ter esquecido”¹¹¹ (MCGEE, 2011, tradução nossa). Ironiza-se a manipulação das bonecas à medida que Alice não aceita ser controlada pelos fios provenientes dessas garras do autor (figura 28)¹¹². A mesma postura se espera de um jogador, que rebate e se esquiva dos ataques usando os recursos que possui.

Apesar de não se saber se a própria morte do autor (e do *designer* enquanto autor-programador) aqui já era premeditada propositalmente, é mister ressaltar que o jogador pode fracassar ou não nessa batalha. Como Alice comenta, “a destruição do País das Maravilhas é a destruição de mim”¹¹³ (MCGEE, 2011, tradução nossa). Dessa forma, se ele desistir do jogo nesse ponto, ele pode nunca terminá-lo, concretizando a vontade do psiquiatra manipulador de bonecas: a de que Alice nunca receba alta.

Ainda no universo de médicos e monstros, precisamos retornar ao romance de Rushdie, onde temos um outro exemplo de inversão paródica de personagens. Esse é até um exemplo já comentado algumas vezes nesta tese: o do fantasma Ninguémpai. Essa personagem, ambígua em sua constituição, não se posiciona a favor e nem contra Luka. Ele dá algumas dicas ao garoto, tal como o duende fazia n’A Água da Vida, mas, ao mesmo tempo, é o anjo da morte, símbolo do esquecimento de Rashid no mundo real. Por isso, ele confunde e tenta manipular Luka, similarmente ao que o psiquiatra faz em *Alice: Madness Returns* (2011). Ao se ver incompreendido pelo garoto, Ninguémpai pergunta se o menino esperava encontrar algo diferente em uma criatura tal qual ele era, como exposto na seguinte conversa:

¹¹¹ “You were almost there. Almost free from what you fear. You could have been cured. You could have forgotten.” (MCGEE, 2011).

¹¹² *Print screen* da aplicação no sistema operacional Windows 8.1.

¹¹³ “The destruction of Wonderland is the destruction of me.” (MCGEE, 2011).

“Você é alguma espécie de fantasma?”, ele perguntou com voz fraca. “Porque é, no mínimo, bem esquisito e inesperado.”

“Estou vestido com lençol branco? Estou sacudindo correntes? Acha que eu pareço diabólico?”, perguntou o fantasma, desdenhoso. “Eu assusto? Tudo bem, não responda essa. A verdade é que não existe nem fantasma nem espectro e, portanto, eu não sou nada disso. E posso observar que neste momento estou tão surpreso como você?”¹¹⁴ (RUSHDIE, 2010c, p. 29).

A surpresa de Luka, nesse caso, ocorre por conta de uma reversão de hierarquias no discurso presente no romance. Se era esperado que a representação de um fantasma deveria ser sempre a de uma criatura com um “lençol branco” e dois furos nos olhos, tais como as fórmulas poderiam ditar, Rushdie acaba frustrando as expectativas do leitor, pois, seu fantasma não se adequa a padrões pré-estabelecidos. Ele não usa essas “roupas” comumente associadas às representações tradicionais de fantasmas e também não é diabólico. Porém, ele também não deixa de agir como um fantasma e dar um susto em quem o vê. Só que aqui, esse susto ocorre por um outro motivo: o de sua própria constituição enquanto personagem híbrida, expondo, assim, que nem sempre um monstro precisa de uma “carcaça” específica para ser representado enquanto tal. Nesse sentido, ele é e ao mesmo tempo *não é* um fantasma. Esse jogo de se mostrar e de se esconder nos leva, então, a uma outra discussão, que diz respeito à diluição da autoria nos objetos de análise desta tese.

5.2. Os animais contadores de histórias: narrativas e fronteiras revisitadas

Como parte integrante de um imaginário literário, o leitor atento não terá dificuldades em reconhecer, disseminada na fábula de Rushdie, essas narrativas ancestrais, reproduzidas

¹¹⁴ ““Are you some sort of ghost?” he asked in a weak voice. “You are certainly something peculiar and surprising, to say the very least.”

“Am I wearing a white sheet? Am I clanking chains? Do I look ghoulish to you?” demanded the phantom dismissively. “Am I scary? Okay, don’t answer that. The truth is that there are no such things as ghosts or specters and therefore I am not one. And may I point out that right now. I am just as surprised as you?” (RUSHDIE, 2010b, p. 26).

através de contos de fadas ou de épicos. Essa época dos grandes heróis e dos grandes feitos que foi-nos trazida por Homero, por exemplo, e que, subsequentemente, foi instauradora de toda a nossa cultura ocidental, coincidentemente, é alvo de muitas das críticas de Rushdie, em especial, quanto ao autoritarismo e poder. Podemos notar que a mitologia grega, enquanto convencionalizada como origem de muitos aspectos da cultura ocidental, também se encontra presente nas produções de McGee, como poderemos ver. Neste tópico, iremos analisar como os autores inserem histórias e criaturas fantásticas pertencentes a este universo da mitologia em suas produções em vistas de fazer-nos pensar como a aglutinação de discursos e ficções é uma arma que pode ao mesmo tempo constranger e deixar que se flua a linguagem e o sujeito traduzido.

Na *Ilíada*, o desentendimento entre os troianos e os aqueus teve como estopim a *hýbris*, ou a desmedida, de Agamêmnon. A captura de Helena, assim, é a ação que desencadeia todo o enredo do poema épico. A ira de Aquiles moverá soldados e cavalos, conclamando os heróis a grandes lutas. A função da poesia épica homérica tinha, assim, por finalidade, a propagação e a perpetuação dos feitos, dos nomes e da glória desses heróis. A poesia era cantada pelo rapsodo, que, ao invocar as Musas, invocava os eventos da história e da saga, compondo e criando um mundo já conhecido por todos, mas que, como possuidor de um caráter mítico, dava sentido a toda aquela comunidade de pessoas que o ouviam. Assim nasceu a Grécia. Como Jacyntho Brandão (2005) expõe em seu estudo sobre o tema, a noção que possuímos de Grécia Antiga não foi construída, portanto, a partir de fatos totalmente verídicos, mas a sua essência se encontra nesses mitos que se sobrepõem à realidade, sendo um construto totalmente imaginário, “[...] cuja autoria, transmissão e fruição são obra de povos inteiros [...]” (BRANDÃO, 2005, p. 60). A *Ilíada* e a *Odisseia* formaram, assim, toda a tradição épica ocidental. A trajetória do herói, seus ritos de passagem, seus feitos e a

consequente restauração da ordem perdida são elementos que compõem, então, o gênero épico em Homero.

A título comparativo, todas as ações ocorridas na *Iliada* e na *Odisseia* constroem as paredes desse labirinto que é o texto, criando assim um mundo coerente e verossímil que, na ótica clássica, se encontra perfeitamente ordenado. Paralelamente, o autor indo-inglês tenta fazer isso em sua fábula, porém, como veremos adiante, esse senso de ordem acaba se desmantelando pela própria linguagem, que possui as sementes de sua própria desconstrução, ou, para utilizar os termos do universo ficcional de Rushdie, um rio que possui diversos fluxos coloridos em sua própria composição, como se pode ver em *Luka* (2010).

Nesse contexto de desconstrução de uma realidade já dada e impossível de ser modificada, vemos que, tanto Rushdie quanto McGee, irão adotar alguns elementos encontrados no universo épico para expor como essas antigas histórias ainda continuam vivas atualmente. A diferença é que a reconstrução de um mundo onde cada coisa possui seu lugar determinado, como quer uma Moira ou um *Tao*, não é mais possível com as reformulações ocorridas ao longo do tempo, enfatizadas, sobretudo, pela crítica pós-moderna da subjetividade estável. “Quebrem todos os espelhos!”¹¹⁵ (RUSHDIE, 2010c, p. 179), Vênus, Afrodite e outras deusas da beleza gritam no romance de Rushdie. Como cacos de vidro de um “espelho quebrado” (RUSHDIE, 2010a, p. 20), as personagens, territórios e ideologias contidas nos épicos gregos se encontram, então, fragmentados no romance do indo-britânico e no *game* do sino-estadunidense.

Algumas coisas, como já dissemos, se mantêm; mas, em contrapartida, podem adquirir uma nova maquiagem. Uma delas é a questão encontrada na percepção que temos atualmente de que a cosmologia do homem épico talvez contivesse também suas contradições. Parece-nos que os aedos, ao evocarem esse mundo ordenado, lançaram sementes que pudessem reverter a

¹¹⁵ “Smash all the mirrors!” (RUSHDIE, 2010b, p. 187).

própria lógica de suas narrativas. O homem épico, ao caminhar em sua missão, parece estar predestinado a cumprir determinado feito. O que acontece, porém, é que já víamos em Ulisses, por exemplo, as ardilosas trapaças que o faziam escapar das armadilhas que os deuses ou o destino pudessem lhe impor. Sendo assim, ao nosso olhar, lança-se a pergunta: o caminho dessas personagens já foi predestinado por uma voz controladora ou são eles é que criaram sua própria jornada?

Essa noção de predestinação, posteriormente levada também ao conto de fadas, muda de foco na modernidade, pois, então, instaura-se a dúvida e o homem, agora sozinho, se quer senhor de seu destino. Como se pôde perceber adiante com a própria midiaticização das guerras, esses rumos tomados por ele não eram frutos de uma escolha individual, mas, sim, uma construção de identidade calcada na sobreposição e imposição de muitas vozes que poderiam subjugar-lo a viver de uma determinada maneira. A crença nas grandes narrativas é, então, retomada na pós-modernidade. Ela, porém, não se constitui enquanto verdade única para o sujeito. Ainda contaminado pela dúvida, marca da modernidade, o homem agora percebe que essas histórias as quais ele sempre acreditou serem verdadeiras não são mais que construções, passíveis de serem revisadas.

Isso nos remete, por um instante, às considerações supracitadas de Jacques Derrida (2005) acerca da linguagem como *phármakon*, na qual ele diz que esta, operando através da sedução, faz com que o sujeito saia de seus caminhos e leis gerais, naturais e habituais. Imbuídos do *Zeitgeist* pós-moderno, onde não existem mais referências fundamentais às quais recorrer, as personagens, em Rushdie, encontram-se, então, flutuando em um tapete voador, na eminência de caírem em anéis de fogo ou nos olhos de um furacão. Retomam-se elementos fantásticos do mundo épico para, em seguida, desconstruí-los.

Retomando outro mito já citado nesta tese e seguindo o curso para encontrar um outro pai literário do escritor em questão, temos a antiga história de Prometeu, também pertencente

à mitologia grega e contada por Hesíodo. Nela, Prometeu e Epimeteu eram irmãos. Incumbiu-lhes a tarefa de criar e nomear todos os animais, incluindo o próprio ser humano. Decidiram dividir a tarefa: Epimeteu faria o serviço e Prometeu ficaria por conta da supervisão. O primeiro atribuiu todas as habilidades aos animais e, quando chegou na vez do homem, com recursos escassos, o criou a partir do barro. Pediu ajuda a seu irmão, Prometeu, para terminar o serviço. Prometeu, então, roubou o fogo dos deuses e presenteou-o aos homens. Isso fez com que esta criatura, em particular, fosse superior às outras. A dádiva dos deuses, porém, não ficou impune: os deuses descobriram o crime de Prometeu e decidiram puni-lo. Como castigo, ele deveria ficar preso no topo do monte Cáucaso, onde uma águia todos os dias arrancaria um pedaço de seu fígado, que se regeneraria no dia seguinte. Muito tempo depois, Prometeu foi libertado por Hércules, mas sua libertação tinha um preço: os deuses impuseram que ele colocasse alguém em seu lugar para cumprir a pena. Um centauro, então, substituiu o prisioneiro em seu castigo.

Percebemos que essa história, como tantas outras épicas, no romance e no *game* vem reconfigurada: como expusemos no tópico anterior, Rushdie reveste sua narrativa sob as lentes da crítica pós-moderna e cria personagens e territórios híbridos que pensam seus lugares na narrativa. No caso de *Luka* (2010), Rushdie envolve a protagonista em um Mundo Mágico em que nada é ordenado aos moldes das grandes narrativas. Pelo contrário, esse mundo fantástico em sua narrativa se torna um simulacro, um efeito de real, onde tudo é aparência. Como o narrador o descreve, “[...] seus fundamentos mais profundos estavam abalados, sua geografia estava ficando incerta, sua própria existência havia começado a ser uma coisa intermitente – liga/desliga.”¹¹⁶ (RUSHDIE, 2010c, p. 178). A energia cósmica ordenadora aqui se transforma em energia elétrica. Um interruptor em um *game* seria capaz de desligá-lo. Se o jogador não houver salvo seu progresso no jogo, ele terá que retomar o jogo

¹¹⁶ “[...] Its deepest foundations were shaking, its geography was becoming uncertain, its very existence had begun to be an intermittent, on-off affair. [...]” (RUSHDIE, 2010b, p. 185-186).

de onde parou no último *savepoint*. Acontece que, ao fazer isso, seu percurso não será repetido igualmente como ele haveria feito da última vez. Esse é o mesmo processo que Rushdie usa para contar sua história.

O escritor, ainda, se aproveita do simulacro, onde “tudo é vaidade” e expõe quão ridícula pode ser a ideia de que um deus, tal como o cristão o é representado, seja justo. Os deuses em *Luka* (2010) são como os próprios gregos: se envolvem em brigas, são glutões e se preocupam excessivamente com a beleza; como se pode ver, por exemplo, na hilariante cena onde as deusas lutam em uma “arena” de lama para o olhar e para o puro entretenimento dos deuses masculinos. Essa desconstrução do deus tem, como podemos perceber, seus efeitos na crítica que perseguimos neste capítulo. Na pós-modernidade, perde-se a confiança em discursos e, como resultado, não há mais divindades para se seguir. Os deuses, no romance, entram em desespero e pedem a ajuda do próprio Luka para que eles não desapareçam de vez: “Salve-nos, senhor! Por favor, senhor, nós não queremos ser apenas contos de fadas. Queremos ser reverenciados de novo! Queremos ser... divinos.”¹¹⁷ (RUSHDIE, 2010c, p. 178-179). Os deuses se ajoelham perante Luka e o vêem, então, como seu único senhor e salvador. Reverte-se a hierarquia do discurso e ironiza-se a própria concepção de autoria.

Para Rushdie, não importa se quem veio primeiro foi “o ovo ou a galinha”, mas, sim, que o nascimento de um interfere no surgimento do outro. Rushdie recria, em seu romance, uma missão parecida com a de Prometeu e traz o mito antigo para as novas gerações. Luka, Prometeu transfigurado em uma criança, igualmente rouba um fogo sagrado; só que dessa vez, para salvar somente *um* homem, no caso, seu pai, o “Animal Contador de Histórias”¹¹⁸ (RUSHDIE, 2010c, p. 37), Rashid Khalifa. A ironia reside no fato de que Ninguémpai diz no início da jornada que, assim como na história original, para se salvar o “ladroão” – que no caso

¹¹⁷ “Save us, sir! Only, please, sir, we don’t want to be just fairy tales. We want to be nerved again! We want to be... divine.” (RUSHDIE, 2010b, p. 186).

¹¹⁸ “the Storytelling Animal” (RUSHDIE, 2010b, p. 34).

de Rashid, é um de histórias – alguém deveria ficar no lugar dele e receber a punição divina: “Quando alguém como eu é chamado”, disse Ninguémpai, alguém vivo tem de pagar com a vida pelo chamado. Desculpe, mas essa é a lei.”¹¹⁹ (RUSHDIE, 2010c, p. 45).

Por outro lado, em McGee, é o gato de Cheshire quem “pede a alma” de Alice. Assim como o Ninguémpai de Rushdie, o gato aqui também faz o papel de Virgílio, levando a garota nessa viagem aos submundos infernais do país das maravilhas em ruínas (figura 29)¹²⁰. O gato mantém o hábito da personagem original carroliana, no sentido de se deixar aparecer totalmente ou em partes a depender da ocasião. Suas múltiplas cabeças espalhadas no decorrer do *game* nos leva a crer que estamos diante de uma outra criatura mitológica: trata-se, portanto, de Cérbero, o cão de várias cabeças, guardião dos portais do Hades, agora transfigurado em um gato.



Figura 29. O gato-cão em Alice: Madness Returns.

O hibridismo característico na tessitura do *game* de McGee e no romance de Rushdie se revela mais uma vez, pois tanto o Gato de Cheshire quanto Ninguémpai, às vezes assumem

¹¹⁹ “Once someone like me has been summoned,” said Nobodaddy, “someone alive must pay for that summons with a life. I’m sorry, but that’s the rule.” (RUSHDIE, 2010b, p. 43).

¹²⁰ *Print screen* da aplicação no sistema operacional Windows 8.1.

uma outra faceta e evidenciam que suas identidades também são fruto de muitas narrativas. Em momentos como esse supracitado no romance, o fantasma veste sua “capa” de Dona Morte e relembra Luka o quão encrencado ele está após ter passado para essa “outra vida” através do espelho. Luka, percorre, assim, os nove círculos do inferno dantesco e, ao final, chega a um paraíso nada tranquilo, o Templo de Fogo. Assim como Alice faz em McGee, Luka aqui se põe diante de criaturas em que se acreditava serem superiores e, pela primeira vez, fala em voz alta seu nome e sobrenome: “[...] Quem sou eu? Eu sou Luka Khalifa. Eu sou a única chance de vocês”¹²¹ (RUSHDIE, 2010c, p. 177).

Chega-se, assim, ao clímax do enredo, onde a protagonista responde a pergunta que tanto perseguiu todo o tempo. “Quem sou eu”, a dúvida fundamental do homem moderno, revela uma resposta ambígua, como o pós-moderno poderá constatar. Luka remete ao sobrenome familiar para dizer que segue os passos do pai (tornando ele próprio um contador de histórias), mas, ao mesmo tempo, mostra que somente dizer isso não é o suficiente. A identidade do contador de histórias não é fixa, pelo contrário: ela contém milhares e milhares de histórias em sua constituição.

Essas histórias, porém, estão sempre na eminência de se desfazerem e refazerem de novo com a arma “tipo ficção científica” que o escritor lança sobre as palavras. Um fato curioso, por exemplo, é que o romance contém oito capítulos, e não nove, como o Inferno *n’A Divina Comédia*, poderia ditar. Isso, porém, pode se explicar pelo fato de que Rushdie decide não punir o ladrão do fogo ao final de sua história – ao contrário do que acontece com o semideus grego. Luka, no romance, foi absolvido de seu *status* de traidor e, como tal, não chega ao último círculo, que é onde esses tipos de criminosos deveriam se encontrar na “mitologia” dantesca.

¹²¹ “[...] Who am I? I’m Luka Khalifa. I’m the only chance you’ve got.” (RUSHDIE, 2010b, p. 184).

Se no mito de Epimeteu e Prometeu eram eles os responsáveis por brincar de Deus e nomear os animais, subjugando-os a uma inexorável identidade fixa a partir do próprio nome, em *Luka* (2010), são os próprios animais (incluindo os próprios seres humanos como deles) que querem criar seu mundo e contar suas histórias:

[...] e a Rainha Soraya à frente, a bordo do *Resham*, o Tapete Voador do Rei Salomão o Sábio, junto com o Coiote, corredor de distração, as Aves Elefantes (“Nós viemos também!”, gritaram para baixo. “Não queremos só lembrar das coisas! Queremos *fazer* coisas também!”) e um estranho de muita idade e tamanho improvável que estava completamente nu, com a barriga cheia de cicatrizes...¹²² (RUSHDIE, 2010c, p. 180).

Desloca-se, assim, mais uma vez, a autoridade do autor para os novos contadores. No tapete voador, há espaço para todos: jovens, adultos, velhos, homens, mulheres e criaturas fantásticas. O jogo inclusivo de Rushdie nos leva a pensar que seu universo criativo é, então, democraticamente povoado por personagens que não se constituem enquanto detentoras de um poder absoluto. Por isso, Rushdie desestabiliza, a todo tempo, as bases que constituem os discursos autoritários em seu romance, incluindo a própria temporalidade enquanto construção na linguagem possível de ser usada para sujeitar o texto. A própria representação do tempo através das personagens “Aalim” (palavra que denotam os sábios e eruditos da tradição islâmica) é um exemplo de como Rushdie usa a linguagem para desbancar a si própria. Jo-Hua, Jo-Hai, Jo-Aaiga; os três guardiões do Fogo da Vida, no romance, são representados como criaturas encapuzadas similares aos dementadores na série de livros *Harry Potter*, da inglesa J. K. Rowling. A inclusão dos sufixos hindis de marcação temporal “hua”, “hai” e “aaiga” sugere que “o que foi” (-hua), “o que é” (-hai) e “o que será” (-aaiga) aqui se imbricam e viram uma coisa só: o Tempo. Como criaturas que se alimentam da

¹²² “[...] and Queen Soraya at their head aboard *Resham*, the Flying Carpet of King Solomon the Wise, along with Coyote, the decoy runner, the Elephant Birds (“We came, too!” they shouted down. “We don’t just want to remember stuff! We want to *do* stuff, too!”), and a male stranger of great age and improbable size who was also completely naked, with a heavily scarred midriff...” (RUSHDIE, 2010b, p. 188).

memória, os “dementadores” de Rushdie tornam-se, assim, uma crítica aos próprios deuses das consideradas três principais religiões monoteístas: o judaísmo, o islamismo e o cristianismo. O autor contamina os nomes sagrados de deuses alheios com palavras de sua terra natal e mostra o quão artificiais são essas representações na linguagem.

Como vimos, é a promiscuidade da linguagem existente na constituição híbrida do romance do indo-britânico que faz com que o escritor vá, então, recorrer também a outras fontes para povoar esse “inferno” reformulado em sua narrativa. Além de retirar criaturas sagradas de seus pedestais, o autor também mexe com outras instâncias na linguagem tão sacralizadas quanto os deuses, tais como os elementos mágicos criadores do universo em várias culturas. Como vimos anteriormente, Rushdie transforma a água, símbolo do fluxo das histórias em seu romance, em fogo da vida. Com uma simples troca de uma palavra por seu oposto diferencial na linguagem, ele ironiza as metáforas ocidentais e orientais contaminadas por discursos que ele considera monologizantes, como os dogmas religiosos – sejam eles hebraicos, muçulmanos ou cristãos. Nesse último citado, em especial, a água e o fogo tem uma simbologia ambígua, relacionados ao processo de mudança de identidade através da conversão e, ao mesmo tempo, ao medo e mal. É através da água que se “incinera” a culpa e é através do fogo que os pecadores mergulham no “lago de enxofre”, ardendo, assim, no mármore do inferno. Se eles não se arrependem de seus erros através do batismo na Água da Vida, símbolo do próprio Espírito Santo, único senhor e salvador nesse contexto, o que lhes aguarda é o fogo eterno. Para Rushdie, porém, o fogo, sim, representaria melhor o que ele entende por “vida”, pois é através dele que se destitui objetos de sua materialidade e posteriormente os molda na criação de um novo artefato.

Essa inversão paródica joga com as palavras a fim de dismantelar determinados modos de pensar que contemplem um olhar acomodado sobre as próprias metáforas e

simbologia na língua. Em um trecho do romance, podemos encontrar, talvez, uma possível pista para saber o motivo pelo qual Rushdie escolheu o título de sua obra. Em um determinado momento, Luka esbarra com um pouco de fogo que, em um primeiro momento, ele acha ser parte do objeto que ele desejava roubar: o Fogo da Vida. A pequena chama, no entanto, não estava fixa em um lugar. Ela se movia e voava no ambiente. Luka percebe, então, que não se tratava de uma chama comum: na verdade, era um inseto, o Mosquito de Fogo. O escritor vai buscar, mais uma vez, as criaturas habitantes do país das maravilhas de Carroll e as trará para morarem em seu próprio mundo ficcional. Os insetos híbridos em Carroll, feitos de doce e partes de outros animais, em Rushdie se metamorfoseiam em puro fogo (figura 30)¹²³.

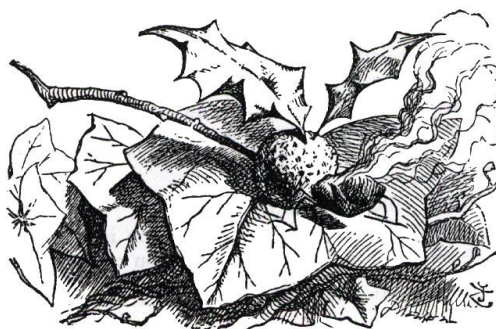


Figura 30. A Mosca-Dragão-de-Doce desenhada por Tenniel em Alice no País do Espelho.

A querela, contudo, é que Rushdie não joga essas personagens no enredo como se elas já soubessem quem são, com um objetivo teleológico, com uma missão pré-dada. O Mosquito de Fogo critica outras personagens, bem como tece críticas a seu próprio respeito. Eis a metaficcionalidade da paródia pós-moderna, como preconizava Hutcheon (1991). A hibridização de sua constituição enquanto inseto o faz questionar o porquê dele ser daquela

¹²³ CARROLL, 2013, p. 62.

maneira: “[...] Ninguém é amigo do fogo. Ah, é muito bom no seu devido lugar, as pessoas dizem, ilumina e esquentam uma sala, mas fique de olho para o caso de ele fugir ao controle, e sempre apague antes de sair [...]”¹²⁴ (RUSHDIE, 2010c, p. 58).

Questiona-se, assim, novamente, uma voz autoritária de um discurso que visa encaixar sujeitos em determinados lugares. Rushdie exprime, dessa forma, o potencial transgressor da linguagem ao atribuir poder de fogo à palavras que antes poderiam estar enclausuradas em um único lugar de significação. O inseto no romance se irrita por motivos banais e se mostra irritadiço, esquentadinho, como é a característica do próprio fogo. Parodiando a cena carroliana em que Alice conversa com um inseto no trem, Rushdie faz com que a personagem conhecida de uma outra história viaje agora para um território nunca antes navegado. O Mosquito de Fogo, em sua defesa, diz não estar satisfeito com o papel que lhe deram nessa “peça” de quebra-cabeças e resolve justificar o motivo de não ser o mosquito carroliano que um possível leitor procurasse encontrar:

“A Água, por outro lado, ah!, não tem fim os elogios que a Água recebe. Enchentes, chuvas, canos estourados, não fazem a menor diferença. A Água é a favorita de todo mundo. E quando chamam a Água de Fonte de Vida?! Ah! Bom, isso aí me esfria de uma vez.” O Mosquito de Fogo se dissolveu brevemente numa nuvenzinha de fagulhas zangadas, zunindo, depois se juntou de novo. “Fonte da Vida, sei”, chiou. “Que ideia. A Vida não é um líquido. A vida é uma chama. Do que você acha que é feito o sol? De *Pingos de Chuva*? Acho que não. A vida não é molhada, meu jovem. A vida *queima*.”¹²⁵ (p. 59)

O escritor, novamente, usa o deslizamento na significação para falar da própria constituição do sujeito traduzido enquanto uma arena de luta. O Mosquito, cansado de ser

¹²⁴ “Nobody’s friendly about fire. Oh, it’s fine in its place, people say, it makes a nice glow in a room, but keep na eye on it in case it gets out of control, and always put it out before you leave. [...]” (RUSHDIE, 2010b, p. 58).

¹²⁵ “[...] Water, on the other hand!—hah!—there’s no limit to the praise Water gets. Floods, rains, burst pipes, they make no difference. Water is everyone’s favorite. And when they call it the Fountain of Life!—bah!—well, that just bugs me to bits.” The Fire Bug dissolved briefly into a little cloud of angry, buzzing sparks, then came together again. “Fountain of Life, indeed,” it hissed. “What an idea. Life is not a drip. Life is a flame. What do you imagine the *sun* is made of? *Raindrops*? I don’t think so. Life is not wet, young man. Life *burns*.” (RUSHDIE, 2010b, pp. 58-59).

rejeitado por conta de sua indissociável característica ardente, não vê a vida como sendo algo fácil e questiona Luka a respeito de sua opinião acerca disso. Utilizando-se da metáfora da chuva enquanto uma bênção no contexto indiano, Rushdie a joga para o outro lado do espelho e reverte essa associação. No contexto do romance, a alegria, representada pelos pingos de chuva, são uma maldição ao olhar do inseto – que vê na transformação ardente um potencial para a construção de sua identidade. Isso nos leva a uma última discussão, que tem a ver com a fluidez na constituição não somente das personagens, mas também dos próprios gêneros, materiais e suportes usados para abrigar essas representações literárias.

5.3. Os contos de fada, a ficção científica e o horror: “evaporando gêneros”

Em relação à fluidez dos materiais e territórios literários, consequências de uma convergência tecnológica e suas subsequentes transformações dos artefatos culturais, temos, enfim, o estudo de um outro crítico a respeito de como as identidades são institucionalizadas e desconstruídas na pós-modernidade e como isso pode se manifestar na hibridação de gêneros textuais e literários. Gary Wolfe (2011), em seu livro *Evaporating Genres*, mostra como o fluxo de contos de fada, fábulas e outras histórias possibilitou o aparecimento do termo “fantasia” enquanto gênero independente. De acordo com Wolfe, a fantasia sempre existiu enquanto uma espécie de guarda-chuva que abarcava boa parte da produção literária de modo geral, mas o termo só foi cunhado e esvaziado graças ao desenvolvimento tecnológico da imprensa e do interesse mercadológico da literatura de massa. “Fantasia”, nesse contexto, vira, então, uma marca, um produto conhecido e, como tal, deve estar sempre se reciclando para manter o interesse de seus fãs e gerar novo público. Por isso, Wolfe argumenta que esse gênero foi “evaporando” e virando outras coisas. Ele diz que isso

não quer dizer que ele está desaparecendo completamente. Justamente o contrário: que ele está crescendo mais difusamente, lixiviando no ar à sua volta, conduzindo um cheiro estranho à atmosfera literária, provavelmente até impregnando em nossas roupas¹²⁶ (WOLFE, 2011, p. viii, tradução nossa).

Ele diz que esse gênero foi concebido inicialmente de uma determinada maneira, mas foi se transmutando com sua utilização nas histórias e outros componentes midiáticos, tais como a produção de mundos ficcionais em jornais, séries de livros ou películas cinematográficas. Isso resultou, conseqüentemente, na instituição e consolidação de novos gêneros, tais como a ficção científica e o terror, ou horror. Em seu estudo, Wolfe argumenta que esses gêneros nem sempre fizeram o sucesso que fazem hoje em dia e, por conta disso, tiveram que lutar para ter seu lugar ao sol, como diria o ditado popular. Acontece que, uma vez expostos a esse “sol”, seus limites foram sendo evaporados – expandidos ou reduzidos, de acordo com o determinado uso de autores, editoras e leitores.

É possível perceber, assim, que os motivos pelos quais os gêneros se transformam são de várias ordens, tanto para fins econômicos quanto sociais ou simbólicos. Isso ocorre tanto na literatura escrita quanto na digital (e aí incluímos os jogos eletrônicos como possíveis herdeiros dessa categoria). Determinados elementos de um gênero, tal como o de ficção científica, podem se adentrar em outro gênero, como o de fantasia, e gerar produções híbridas. Ou até mesmo os pesadelos representados em uma arte que contempla o horror podem se ver desterritorializados em um sub-gênero de ficção científica, tal como o *steampunk*. É o que ocorre, por exemplo, com alguns *games*, tais como *Final Fantasy*, da Square Enix, onde se encontram tanto elementos estruturais pertencentes ao mundo de fantasia dos RPGs de mesa quanto objetos e personagens característicos da ficção científica (robôs, naves espaciais, alienígenas ou armas com tiros de raio laser). Portanto, o *game* referido pode ser caracterizado

¹²⁶ “I don’t mean that it’s disappearing altogether – quite the opposite – but that it’s growing more diffuse, leaching out into the air around it, imparting a strange smell to the literary atmosphere, probably even getting into our clothes” (WOLFE, 2011, p. viii)

como sendo uma “fantasia científica”. Em *Luka e o Fogo da Vida* (2010) e em *Alice: Madness Returns* (2011), também encontramos elementos característicos dos três universos: a fantasia, a ficção científica e o terror, mas com uma pitada a mais de ironia e humor advindas dos mundos malucos de Carroll e de outras referências, literárias ou não.

Nesse sentido, tanto os jogos eletrônicos quanto os livros de ficção se tornam difíceis de serem encaixados em somente um gênero e não raramente podemos encontrar em suas descrições uma série de categorias nas quais eles podem pertencer, tais como “ação/aventura/RPG” ou “romance/conto/fábula”. Eis o motivo pelo qual Linda Hutcheon (1991) notou esse caráter híbrido, fluido e irônico na literatura pós-moderna e teorizou sobre um gênero que pudesse abarcar a maior parte da produção contemporânea: a paródia pós-moderna. O que Wolfe (2011) sugere, afinado ao pensamento dela, é que um dia esse gênero literário poderia se transformar em algo que fosse além das próprias convenções próprias de um gênero enquanto categoria literária dotada de certas características.

Gary Wolfe (2011) mostra em seu estudo, então, que nesse “banquete” oferecido ao leitor, os escritores podem não somente deglutir e regurgitar histórias, modelos, discursos e linguagens. Eles podem levar esses elementos para outros lugares que não se atenham somente à convencional folha de papel e fazer com que esses elementos também voltem para as suas narrativas de origem. De acordo com o teórico,

a fantasia deve acomodar os sonhos mutantes de um mundo não mais governado pelos convencionalizados desejos do idealismo pastoral. No fim, a ficção científica, a fantasia e o horror são gêneros que em seu melhor e pelos próprios termos dos processos imaginativos envolvidos, transcendem ou extravasam as velhas noções de gênero. Elas são modos narrativos que já vazaram para a atmosfera, que escaparam de suas piores debilitações e, portanto, sobreviveram¹²⁷ (WOLFE, 2011, p. 53, tradução nossa).

¹²⁷ “[...] fantasy must accommodate the shifting dreams of a world no longer governed by the conventionalized desires of pastoral idealism. In the end, science fiction, fantasy, and horror are the genres that at their best, and by the very terms of the imaginative processes involved, transcend or supersede the old notions of genre. They

Aplicando a fórmula de Wolfe e ao mesmo tempo já a subvertendo, podemos ver no decorrer desta tese, que os autores escolhidos como objetos de análise usam esses elementos de composição artística para mostrarem que, independentemente do lugar escolhido e autorizado como ponto de partida, ainda há como se contar histórias com a mesma vivacidade que os narradores orais o faziam. Da mesma forma, também pode-se escrever literatura *ad infinitum* de várias maneiras e em vários gêneros e suportes, pois as fontes de histórias continuam “ligadas”, à espera de alguém que consiga beber dessa água. A ironia presente nesse trânsito entre várias nações e culturas é que o “horror” contido na imagem refletida nos espelhos pós-moderno e pós-colonial pode igualmente servir como ferramenta para a produção de novas narrativas que compõem a identidade. Como Wolfe (2011) comenta a respeito dos gêneros analisados por ele em seu estudo,

alguém pode prontamente visualizar um cenário no qual a ficção científica, a fantasia e o terror continuem a evoluir para modos narrativos de pós-gêneros à medida em que deixam para trás os lagos das famigeradas autorreferenciais fórmulas comparativas de ficções [...] ¹²⁸ (WOLFE, 2011, p. 53-54, tradução nossa).

Dessa maneira, consideramos que as produções de Rushdie e McGee sejam livros e jogos fluidos, localizados entre duas ou mais “cadeiras” (RUSHDIE, 2010a, p. 15). Isso nos faz pensar se esses objetos seriam materiais produzidos para somente um determinado público específico, tal como somente crianças ou somente adultos. Estaríamos lidando com um romance que se quer jogo eletrônico ou com um *game* que se quer literaturizado? Nesse caso, a promiscuidade existente nas línguas e linguagens faz com que cada vez mais se entrelacem gêneros e estes, por sua vez, ousam escapar para outros suportes.

are narrative modes that already have leaked into the atmosphere, that have escaped their own worst debilitations, and that have therefore survived.” (WOLFE, 2011, p. 53).

¹²⁸ “One can readily visualize a scenario in which science fiction, fantasy and horror continue to evolve into postgenre modes of narrative discourse while leaving behind pools of comparatively degraded self-referential formula fictions. [...] (p. 52-53)

Podemos concluir, finalmente, que ambos os autores *gamificam* sua arte e, dessa forma, lançam novos olhares sobre suas identidades com a percepção de que essa fluidez da linguagem é primordial para a liberdade de suas práticas intelectuais, da escolha dos materiais utilizados para a criação e das fórmulas que compõem as histórias. Sendo assim, resgatam e potencializam o caráter lúdico que a literatura pode adquirir e criam jogos ficcionais que transcendem limites e fronteiras, enfim.

6. CONCLUSÃO

À guisa de conclusão, podemos dizer que este estudo contemplou uma (sempre preliminar) crítica ao audacioso caráter fluido da linguagem enquanto elemento capaz de combater as armadilhas inerentes a determinados usos de discursos que possam ser originados nela mesma. Para tanto, vimos como dois artistas tematizaram e construíram, ficcionalmente, os fluxos que (in)determinam o trânsito de ideias em suas produções. Imbuídos de uma concepção pós-moderna no trato da linguagem, esses autores expõem a fragilidade das instituições na escrita de um romance, como no caso de Salman Rushdie, ou de um jogo eletrônico, como o faz American McGee.

A crítica do exercício do poder está, assim, intimamente ligada às formações discursivas na linguagem. Vimos como os autores retomam estruturas anteriores canonizadas, tais como os modelos literários, cinematográficos ou pictóricos para, em seguida os desconstruir em suas escritas. Isso terá, conseqüentemente, seus efeitos sobre a constituição do sujeito pós-moderno, que, a princípio, se vê atado por discursos e não encontra saídas viáveis para fluir no rio de sua identidade. O que propomos é que tanto Rushdie quanto McGee criticam essa postura atávica que o sujeito possa crer ser sua única forma de viver e propõem esses escapes a partir de lugares onde ele não supunha ser possível fazê-los.

O fato de ambos serem autores migrantes (por seus diversos motivos) lhes oferece, então, um duplo olhar que possibilita um maior trânsito entre lugares da cultura. O deslocamento desses sujeitos por múltiplos lugares, então, será uma necessidade fundamental para a composição de suas identidades multiterritorializadas, bem como de suas manifestações “nada além do texto”, como sugeriria Derrida. A paródia pós-moderna de Rushdie, com seu olhar autorreferencial, autocrítico e autoconsciente (como diria Linda Hutcheon) pensa sobre seu próprio fazer literário e propõe que seu nascimento não ocorreu como uma *tabula rasa*. Antes, ela lança um olhar perspicaz para si mesma e para o Outro e evita se constituir enquanto uma literatura presa a convenções nacionais. Mais que isso: ela

parte de estruturas anteriores – como um lugar específico convencionalizado como origem – para depois seguir seu curso por outros territórios literários e midiáticos. Levando a ideia aplicada ao gênero textual e literário para outras mídias, podemos ver que o mesmo pode-se dizer a respeito do *game* de McGee que contempla, sobretudo, a adaptação transemiótica enquanto base para que se reescreva, parodicamente, uma nova história a partir de uma já conhecida.

Esse processo de escrita de si mesmo, porém, não se mostrou tão simples como pode parecer. Esse processo não percorre um caminho reto, como uma flecha. Ele é tortuoso e contém seus desafios e contradições. Podemos ver, ao longo desta tese, que no movimento de deslocamento, houve a necessidade de constantes negociações e renegociações, a exemplo do que Bhabha propõe em seus estudos sobre a tradução cultural. Com o desenvolvimento de técnicas na linguagem, abriu-se caminhos para novas possibilidades na literatura e nas artes, bem como o surgimento de novas tecnologias que permitissem uma maior circulação entre as culturas. A modernização dos artefatos trouxe uma maior velocidade às viagens, bem como à tarefa da criação artística e metodológica em uma pesquisa. Se, por um lado, podemos agora contemplar possibilidades estéticas antes impossíveis de se imaginar ao homem pré-moderno, a excessiva mediação com o mundo feita pelas tecnologias se torna também alvo de angústia e contestação tanto nos objetos estudados quanto em nosso trabalho.

Com o surgimento da escrita e, posteriormente, dos editores de texto digitais, por exemplo, a memória se torna fragilizada e a capacidade oral de se contar histórias evapora-se como água exposta ao calor de uma chaleira quente. Não se consegue mais, então, contar histórias como antigamente exatamente como foram concebidas. Por isso, para se manter o interesse de um expectador ou de um leitor, é necessário adaptar as técnicas mnemônicas e preencher os espaços de esquecimento. O mesmo vale para um pintor ou artista gráfico que não consegue mais reproduzir os traços e contornos de seus mestres com a mesma exatidão.

Perdem-se as referências fundamentais e cria-se a partir de fragmentos dispersos no tempo e no espaço.

A viagem por outros mundos na linguagem coincide, então, com a aceleração da realidade na modernidade líquida. Os autores contam histórias que contestam lugares-comuns em sua forma e conteúdo. Elas contestam, sobretudo, sua própria condição de incipiência enquanto fragmentadas e tentam, a todo momento, se afirmar enquanto produtos paradoxalmente autênticos. Rushdie e McGee percorrem todo o globo, tanto ficcionalmente quanto empiricamente, em busca de uma família a qual desejam pertencer; mas percebem que não há mais como se filiar e se comprometer com pai algum, como propõe Zygmunt Bauman a respeito da arte pós-moderna. Eles propõem recontar a história de Alice e seu país das maravilhas, mas acabam contaminando suas produções com outras histórias, filmes, peças, jogos e pinturas. Relacionam-se com muitas pessoas, territórios e artefatos culturais e acabam por, ficcionalmente, beijar várias bocas, entrelaçar línguas e linguagens. Como resultado dessa vida artística promíscua, geram filhos bastardos.

A des-memória de Alice a respeito de um país das maravilhas em ruínas ironiza, assim, a identidade desses sujeitos pós-modernos entre lugares, considerados, então, “traduzidos”. Como manifestação desse árduo trabalho de perdas e ganhos na cultura, os artistas usam a ironia e a paródia para des-velar as ideologias presentes na formação discursiva. Essas ideologias, se afinadas a uma concepção autoritária de cosmologia, podem impedir os fluxos na linguagem e a fluidez da identidade. Por isso, mostramos como Rushdie e McGee utilizam as mesmas armas que os manipuladores da linguagem usam para, criativamente, inverterem o jogo a favor desses sujeitos “sozinhos” no mundo.

Para tanto, contestou-se a percepção de que, enquanto consumidores, os leitores e jogadores de *games* estariam *sujeitos* a interagir passivamente diante de um livro ou jogo eletrônico. Da mesma forma ocorreu com a relação entre os artistas e suas fontes de histórias.

Percebeu-se, então, que a autoria, nos objetos escolhidos como *corpora*, evaporou-se e se esvaziou à medida em que um autor tentava impor sua mão na escrita de uma história. Deslocaram-se, assim, vozes dos discursos e os papéis dos atores envolvidos em um romance ou em um *game*. Expôs-se, então, a própria estruturação dos objetos enquanto jogos intertextuais e intermediáticos e apresentaram-se outras versões de histórias; desbancando, assim, uma noção de que o controle da narrativa esteja a cabo de somente uma voz única.

Como pudemos constatar também, a imersão do sujeito em jogos na linguagem deparou-se, assim, com a representação ficcional desse simulacro tanto no romance quanto no *game*. A estrutura metaficcional de *mise-en-abyme* presente nesses objetos faz com que os autores questionem os interesses do Poder, que vêm travestidos de ideais metafísicos ocidentais que reforçam uma identidade fixa, tais como o Bom, o Belo, a Verdade, disseminados, sobretudo pelos meios de comunicação em massa. Fazendo com que o leitor ou o jogador se adentre nesses “jogos vorazes”, os autores questionam também a própria postura diante de um texto da cultura.

Essa postura, que tem a ver tanto com o desenvolvimento tecnológico quanto com a desconstrução pós-moderna das representações de espaço, gêneros e identidades, é vital ao artista, no caso dessas produções que analisamos nesta tese. É a partir dessa postura, jogativa, que ele mostra como o mundo tende a ser cada vez mais interativo e se convergir em territórios multimodalizados. Uma mesma história pode tematizar o assunto e se dispersar por diversos meios. Isso nos leva a crer que a agenda pós-moderna (e pós-colonial), como é proposta pelos artistas referidos, mostra que a hibridação dos materiais e dos sujeitos pode ter suas vantagens e desvantagens. A princípio, os projetos de expansão civilizatórios da modernidade eurocêntrica podem continuar na modernidade líquida de forma até mais nefasta, pois viajam de forma invisível, sem fios. Mas, ao mesmo tempo, essas histórias

podem, maquiavelicamente, expor essa perversa construção ideológica, liberando o fluxo das viagens, conexões e interfaces por onde a literatura pode habitar.

Nesse panorama de incertezas, chegamos, finalmente, ao final deste trabalho com um norte em mente: o de que, ao contrário do que se possa imaginar, a literatura não corre perigo. Como Henry Jenkins propõe, com o surgimento de “realidades em movimento” na cultura digital, tudo se converge em redes semânticas abertas. Essa abertura possibilita múltiplas reinvenções dentro de uma tradição, pois os gêneros literários e de jogos eletrônicos absorvem cada vez mais os paradoxos e contradições de um espaço multiterritorializado e multimodalizado.

Como o prefixo *pós* pode sugerir, é chegada a hora em que a não-linearidade do pensamento tem de conviver com suas irmãs: a magia, marca de um tempo ancestral e a presentificação de estruturas teleológicas, marca de uma dada concepção de história que se pretende linear. Algum tempo já se passou desde que notou-se um maior desenvolvimento nas produções artísticas que contemplam a dissolução de limites e fronteiras do tempo e do espaço, mas até hoje, algumas variantes eletrônicas, tais como as hiperficções, ainda podem ser vistas como algo exótico à procura de sua validação.

No entanto, cremos que esse seja um processo comum na relação com a alteridade na cultura: um determinado fator *ex-cêntrico*, para usar um termo de Hutcheon, pode precisar se voltar para um centro a fim de garantir sua maior disseminação hegemônica para, em seguida, se adentrar por outras periferias. Foi assim com a pintura, que fagocitou obras literárias e adquiriu sua independência; foi assim com o cinema, que também se voltou para a absorção da literatura e das artes plásticas já institucionalizadas para ser levado à condição de “sétima arte”; e nos parece que o mesmo acontece agora com a hiperliteratura e os *games*, que irão deglutir toda essa história da arte em seu encantamento em imersão.

Terminamos, assim, confortando (ou seria confrontando?) um possível leitor ludita que talvez ainda ache a ideia descabida: nos lembramos de Prometeu que, como o criador da técnica no mito grego, nos faz lembrar que a escrita é tecnologia também. Chegamos à conclusão de que o livro de Rushdie, nesse sentido, paradoxalmente desnaturaliza a ideia de que a escrita no papel seja o único meio seguro para se publicar literatura. Antes, o escritor vê a tecnologia como algo mais amplo – não só em sua relação com os aparelhos chamados de novas tecnologias (tais como os computadores ou celulares), mas também com “pré-tecnologias” e suas manifestações na literatura e nas artes. A escrita, então, é algo que antecede e ainda é tão necessária e potente quanto o *design* gráfico na invenção de novas histórias hiperficcionalizadas. A diferença é que, no caso de jogos eletrônicos, como os de McGee, a velocidade com que as palavras e imagens poderão ser absorvidas ou transmutadas é maior do que em um livro não-eletrônico. No entanto, o êxito no jogo da reverência e da referência dependerá igualmente de como se lança o olhar para o objeto. Acreditamos, enfim, na coexistência das histórias e suas manifestações tecnológicas. Isso pode permitir, principalmente, que se mantenha o interesse das “novas gerações” nessas histórias que elas tanto ousam dizer serem chatas; ou porque são educadas em ou forçadas a uma leitura passiva ou não-interativa. Tentamos, aqui, não alentar um posicionamento de fechamento da discussão, pelo contrário, seria contraditório fazê-lo diante de signos tão voláteis e elásticos quanto a literatura ou os jogos eletrônicos. Sugerimos, porém, que a escrita dos autores, bem como a nossa nesta pesquisa, se é que se pretendia ser somente de uma forma, se expandiu, então, para múltiplas reescritas, à espera do olhar de nosso leitor.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, Espen. Genre Trouble. **Electronic Book Review**, 2004. Disponível em: <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>>. Acesso em: 13. Out. 2012.

_____. "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**. Berlim: Birkhäuser Architecture, 2007, pp. 152-171.

ANDERSON, Benedict. **Comunidades imaginadas: Reflexões sobre a origem e a difusão do nacionalismo**. Trad. Denise Bottmann. São Paulo: Companhia das Letras, 2008, 336p.

BACCHILEGA, Cristina. **Postmodern fairy tales: gender and narrative strategies**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1997. 208p.

BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico da linguagem**. Trad. Michel Lahud e Yara Frateschi Vieira. 14ª ed. São Paulo: Hucitec, 2010. 203p.

_____. **Questões de literatura e estética**. Trad. Aurora F. Bernardini. São Paulo: Hucitec, 1990.

BARTHES, Roland. **Aula**. São Paulo, Cultrix, 1980.

_____. **O rumor da língua**. Trad. Mario Laranjeira. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004. 462p.

BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da pós-modernidade**. Trad. Mauro Gama e Cláudia Martinelli Gama. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998. 272p.

_____. "Prefácio: Ser Leve e Líquido". In: BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Trad. Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2001, pp. 7-22.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Trad. Sergio Paulo Rouanet. 7ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras Escolhidas, v. 1).

_____. **Passagens**. Trad. Irene Aron e Cleonice P. B. Mourão. Belo Horizonte; São Paulo: UFMG; Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2006.

BENZIES, Leslie; SARWAR, Imran. **Grand Theft Auto V**. Rockstar North; Rockstar Games, 2013.

BHABHA, Homi K. "Introdução - O local da cultura". In: BHABHA, Homi K. **O local da cultura**. Trad. Myriam Ávila; Eliana Lourenço de Lima Reis e Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: UFMG, 2005, pp. 19-42.

BIGGS, Tim. **Writing in Games: It's Much More than Narrative**. IGN, 2014. Disponível em: <http://www.ign.com/articles/2014/06/23/writing-in-games-its-much-more-than-narrative?utm_medium=referral&utm_source=pulsenews>. Acesso em: 23. Jun. 2014.

BLAKE, Andrew. **Salman Rushdie: a beginner's guide**. London: Hodder & Soughton, 2001.

BRANDÃO, Jacyntho Lins. "A narrativa de ficção na Grécia". In: BRANDÃO, Jacyntho L. **A invenção do romance**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2005, pp. 36-62.

BURGESS, Anthony. **A literatura inglesa**. São Paulo: Ática, 2006. 312p.

BURTON, Tim. **Alice no País das Maravilhas**. Walt Disney Pictures; Roth Films; The Zanuck Company; Team Todd; Walt Disney Studios Motion Pictures, 2010.

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

CARROLL, Lewis. **Alice no País das Maravilhas**. Trad. Rosaura Eichenberg. Porto Alegre: L&PM, 2014. 176p.

_____. **Alice no País do Espelho**. Trad. William Lagos. Porto Alegre: LP&M, 2013, 192p.

CAZZATO, Luigi. "Hard metafiction and the return of the author subject: The decline of Postmodernism?" In: DAWSON, Jane; EARNSHAW, Steven (orgs). **Postmodern Subjects/Postmodern Texts**. Atlanta: Rodopi, 1995, pp. 25-41.

CHAUÍ, Marilena. **Simulacro e poder: uma análise da mídia**. São Paulo: Ed. Fundação Perseu Abramo, 2006, 144p.

CHAVES, Luana Hordones. **Caso Rushdie**: uma análise da relação entre islamismo e direitos humanos. 2011. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais: Pensamento Social e Políticas Públicas). Universidade Estadual Paulista, Marília, 2011, 206p.

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, pp. 109-113.

CORRIGAN, Marianne. Gaming and the Novel. **Alluvium**, vol. 1, n. 2, 2012. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.7766/alluvium.v1.2.01>>. Acesso em: 13. Abr. 2013.

COSER, Stelamaris. "Híbrido, hibridismo e hibridização". In: FIGUEIREDO, Eurídice. **Conceitos de Literatura e Cultura**. Juiz de Fora: UFJF, 2005, pp. 163-188.

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

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

DERRIDA, Jacques. **A escritura e a diferença**. Trad. Pedro Leite Lopes; Pérola de Carvalho Maria Beatriz Marques Nizza da Silva. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.

_____. **A Farmácia de Platão**. Trad. Rogério da Costa. 9ª ed. São Paulo: Iluminuras, 2005, 126p.

DEUTSCHER, Guy. **Through the Language Glass**: Why the World Looks Different in Other Languages. New York: Metropolitan Books, 2010, 304p.

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

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. São Paulo: Loyola, 1996.

_____. "What is an author". In: ADAMS, Hazard; SEARLE, Leroy (orgs.). **Critical Theory since 1965**. Tallahassee, FLA: Florida State University Press, 1986, pp. 138-148.

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, pp. 181-189.

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

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Trad. Tomáz Tadeu da Silva; Guacira Lopes Louro. 11ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006. 102p.

HUBEL, Teresa. "Introduction". In: HUBEL, Teresa. **Whose India?** The independence struggle in British and Indian Fiction and History. London: Duke University Press, 1996.

HUGHES, Noah; CHAYER, Daniel; NEUBURGER, Daniel. **Tomb Raider**. Crystal Dynamics; Square Enix; Feral Interactive, 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1999.

HUTCHEON, Linda. **Poética do Pós-Modernismo**: história, teoria e ficção. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

_____. **Uma teoria da adaptação**. Trad. André Cechinel. Florianópolis: Editora da 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. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009, pp. 27-53.

KÉRCHY, Anna. Changing Media of Enchantment: Tracking the Transition from Verbal to Visual Nonsense in Tim Burton's Cinematic Adaptation of Alice in Wonderland. **Americana - E-Journal of American Studies in Hungary**, vol. VIII, n. 1, Spring, 2012. Disponível em: <<http://americanajournal.hu/vol8no1/kerchy>>. Acesso em: 12. Dez. 2013.

KUHLMANN, Kurt; NESMITH, Bruce. **The Elder Scrolls V: Skyrim**. Bethesda Game Studios; Bethesda Softworks; Steam, 2011.

LAIDLAW, Marc. **Half-Life**. Valve Corporation; Gearbox Software; Sierra Entertainment; Steam, 1998.

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

LE, Minh; CLIFFE, Jess. **Counter-Strike**. Valve Corporation; Sierra Studios; Microsoft Game Studios; Valve Corporation; Steam, 1999.

MAGUIRE, Sharon. **O diário de Bridget Jones**. StudioCanal; Working Title Films; Little Bird; Miramax Films; Universal Pictures, 2001.

MARSHAL, Dave. **The Art of Alice: Madness Returns**. 1^a ed. Milwaukie: Dark Horse Books, 2011, 184p.

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

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

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

_____. **It's a good thing Microsoft is rolling in cash...** Facebook, 2014. Disponível em: <<https://www.facebook.com/americanmcgee/posts/10152134506387075>>. Acesso em: 15. Jun. 2014.

MEHTA, Deepa. **Midnight's Children**. Relativity Media; 20th Century Fox; Fox Star Studios, 2012.

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

_____. Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture. **Popular Communication**, Lawrence Erlbaum Associates, Inc., v. 4, n. 3, pp. 185-202, 2006.

NELSON, Theodore. A File Structure for The Complex, The Changing and the Indeterminate. **Association For Computing Machinery**, n. 20, pp. 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.

OSBORNE, Harnold. "A estética da arte pictórica chinesa". In: OSBORNE, Harold. **Estética e teoria da arte**. Uma introdução histórica. Trad. Octavio Mendes Cajado. São Paulo: Cultrix, 1983, pp. 95-117.

PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. "Introduction". In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. (orgs.). **The Video Game Theory Reader 2**. New York: Routledge, 2009, pp. 1-21.

PIGLIA, Ricardo. Memoria y tradición. In: CONGRESSO DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE LITERATURA COMPARADA - ABRALIC, vol. 2, 1991. Belo Horizonte. **Anais do 2. Congresso Abralic**. Belo Horizonte: UFMG, 1991, pp. 60-66.

PÓVOA, Guilherme A. S. **Personagens à procura de um autor: Salman Rushdie e a fluidez da linguagem em Haroun e o Mar de Histórias**. 2011. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) - Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários, Universidade Federal de Viçosa, Viçosa, 2011.

RAESSENS, Joost. 2006. Playful identities, or the Ludification of Culture. **Games and Culture**, v. 1, n. 1, pp. 52-57, 2006.

ROCHÈRE, M. H. Dutheil de la. **Origin and originality in Rushdie's Fiction**. Frankfurt: Peter Lang, 1999.

ROLSTON, Ken. **The Elder Scrolls IV: Oblivion**. Bethesda Game Studios; Superscape; 4J Studios; 2K Games; Bethesda Softworks; Vir2L Studios, 2006.

RUSHDIE, Salman. **Cruze esta linha: ensaios e artigos (1992-2002)**. Trad. José Rubens Siqueira. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

_____. **The Satanic Verses**. New York: Viking Penguin, 1989, 552p.

_____. **Haroun and the Sea of Stories**. London: Penguin Books, 1991.

_____. **East, West: stories**. New York: Vintage Books, 1996, 214p.

_____. **Fury**. London: Random House, 2002, 259p.

_____. **Midnight's Children**. London: Vintage Books, 2006, 652p.

_____. n. "Imaginary Homelands". In: RUSHDIE, Salman. **Imaginary Homelands**. London: Vintage Books, 2010a, pp. 9-21.

_____. **Luka and the Fire of Life**. New York: Random House, 2010b, 218p.

_____. **Luka e o Fogo da Vida**. Trad. José Rubens Siqueira. São Paulo: Companhia das Letras, 2010c, 207p.

_____. **Joseph Anton**: a memoir. New York: Random House, 2012, 636p.

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

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. "The Magic Circle". In: SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play**: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press, 2004, pp. 94-100.

SANTIAGO, Silviano. "O narrador pós-moderno". In: SANTIAGO, Silviano. **Nas malhas da letra**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989, pp. 38-52.

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, pp. 54-76.

SULERI, Sara. **The Rhetoric of English India**. Chicago: The University of Chicago Press, 1992, 240p.

SUTTON-SMITH, Brian. "Play and Ambiguity". In: SUTTON-SMITH, Brian. **The Ambiguity of Play**. Cambridge: Harvard University Press, 2001, pp. 1-17.

TEIXEIRA, Luís Filipe B. Criticismo Ludológico: Simulação ergódica (jogabilidade) vs Ficção Narrativa. 2008. **Observatorio (OBS*) Journal**, n. 4, pp. 321-332, 2008.

_____. A reconfiguração da Literatura (Ficção) no contexto dos Novos Médias (Ficção, E-Textos, Hipertexto e Videojogos: "Máquinas Literárias"?). **Revista de Estudos Literários**. Literatura no século XXI, pp. 241-276, 2011.

TEVERSON, Andrew. "Salman Rushdie's Post-Nationalist Fairy Tales: Haroun and the Sea of Stories and Luka and the Fire of Life". In: EAGLESTONE, Robert; MCQUILLAN, Martin

(orgs.). **Salman Rushdie: Contemporary Critical Perspectives**. London: Bloomsbury, 2013, pp. 72-85.

TEZUKA, Takashi; MIYAMOTO, Shigeru; KONDŌ, Kōji. **Super Mario World**. Mattel; Nintendo, 1990.

TODOROV, Tzvetan. **A literatura em perigo**. Rio de Janeiro: Difel, 2009.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações Filosóficas**. Trad. José Carlos Bruni. São Paulo: Nova Cultural, 2000. (Col. Os Pensadores).

WOLFE, Gary K. **Evaporating Genres: essays on fantastic literature**. Middletown: Wesleyan University Press, 2011, 260p.

ZIMMERMAN, Eric. "Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century". In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. (orgs.). **The Video Game Theory Reader 2**. New York: Routledge, 2009, pp. 23-31.