

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

Guilherme Augusto dos Santos Póvoa¹

Resumo:

Este trabalho tem como objetivo a análise teórico-crítica de duas obras, inseridas em uma rede intertextual que remete a Lewis Carroll. Trata-se do romance *Luka and the Fire of Life*, de Salman Rushdie, e o jogo eletrônico *Alice: Madness Returns*, de American McGee. Traremos como foco a problematização das fronteiras entre os *games* e os textos escritos, pois 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. 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 propõe, não é algo novo e nem se encontra em um lugar localizável. Ela é, antes, assim como a hipertextualização, um processo mental. 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, finalmente, culminamos na discussão da politização da literatura e das novas tecnologias, pois, atualmente, se encontram imbricadas.

Palavras-chave: Salman Rushdie; American McGee; games; cultura da convergência; hipertexto.

"Full tilt! New technologies and the culture of convergence"

Abstract:

This paper aims at the theoretical-critical analysis of two works, which can be read as being caught up in an intertextual network that refers to Lewis Carroll. These are Salman Rushdie's novel *Luka and the Fire of Life* and American McGee's *Alice: Madness Returns* video game. We will focus on the criticism of the boundaries between games and written texts, once we realize that the intertextual and intermedial structures present in these objects lead us to another discussion – this one is about the transemiotic character inherent to the electronic games. In this

1 Doutor em Letras: Estudos Literários, pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Tem atuado nos seguintes temas de pesquisas: linguagem e poder; tecnologias do texto; estudos culturais e de gênero; diálogos entre Literatura e História. Atualmente é professor efetivo no Instituto Federal do Espírito Santo

Textura	Canoas	v. 20 n. 43	p.39-52	maio/ago 2018
---------	--------	-------------	---------	---------------

sense, it is important to say that the way in which the artists deal with the canonical representations of well-known characters of stories can lead us to rethink how the contemporary productions immerse themselves in the world of the texts and images and they promote other gazes on reading. In this context, we have inserted literature in a context of convergence culture, where stories can be reproduced and re-created in different media, and reading can be done by moving through various territories, such as those in the cinema or virtual forums of discussion. Convergence, as Henry Jenkins proposes, is not something new, nor is it in a fixed place. It is, rather, like hypertextualization, a mental process. This causes a change in the very sense of authorship of the text, where the reader now not only actively participates in the construction of the chain of signification, but can also expand its reading through new creations. This will also depend, of course, on their social position and their access to the means to produce and share their art. That is why, finally, we culminate in the discussion of the politics of literature and new technologies, because they are currently intertwined.

Keywords: Salman Rushdie; American McGee; games; culture of convergence; hypertext.

No livro *Haroun e o Mar de Histórias* (1991), de Salman Rushdie, 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)², 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”³ (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

2 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.

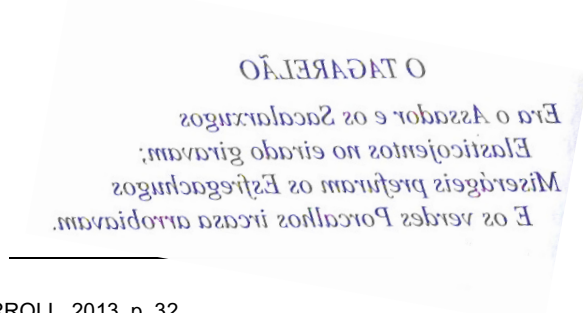
3 “[...] a man howas quick to anger and slow to laugh. [...]” (RUSHDIE, 2010b, p. 5)

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 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.

Este artigo se insere, assim, dentro da crítica ao estabelecimento de fronteiras entre os *games* e a narratologia, propostas por alguns teóricos no âmbito da pós-modernidade. Como se trata de um contexto onde se torna mais complicado estabelecer parâmetros permanentes em relação a objetos de estudo, escolhemos falar da literatura feita por dois artistas que, em suas propostas, desafiam lugares-comuns estabelecidos às suas obras e à tradição circunscrita a elas. São eles: Salman Rushdie, um escritor; e American McGee, um *game designer*. Nosso objetivo é analisar a produção artística desses autores enquanto obras que se encontram em uma cultura da convergência. Percebemos que as estruturas intertextual e intermediária presentes nesses objetos nos leva a uma 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 (como os de Rushdie), filmes e em *games*, como os de McGee. A possibilidade de narrar Alice em outros 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 um outro romance dele, *Haroun eo Mar de Histórias* (1991), tem um outro propósito no texto, 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 1)⁴, já tinha um apelo visual.



4 CARROLL, 2013, p. 32.

Figura 1. 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 visuais⁵ (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. 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 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

⁵ “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).

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 dezenove, o telégrafo, o telefone, o cinema, a televisão ao

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, 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.

É disso que tratará também o enredo em *Alice: MadnessReturns* (2011), de American McGee. Assim como Rushdie, 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 comentar aqui, Alice, já adolescente, mora em um orfanato londrino após ter perdido sua família em um suposto acidente em sua casa. A tensão da história circula em torno da obsessão da protagonista em resgatar o passado através de suas memórias fragmentadas. Alice acredita ser a culpada de um incêndio que causou a morte de seus pais e de sua irmã, mas, ao mesmo tempo, não consegue lembrar com exatidão o que ocorreu naquela noite – pondo em xeque os fatos históricos. Entre sessões de terapia e surtos de amnésia no meio da rua de Londres, Alice viaja mais uma vez para o País das Maravilhas, mas descobre ser esta agora uma terra corrupta, em ruínas. À medida que ela percorre o grande mapa desse mundo que ela não sabe ser real ou não, a garota descobre a verdadeira história por trás do mistério de sua

6 “[...] 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; THORBURN, 2003, p. 1-2).

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.

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 2)⁷. Para ela, o “País das Maravilhas” não foi destruído. Pelo contrário, ele ainda estará aí disponível para outras histórias ou, mais objetivamente, para um outro jogo da série de McGee. É uma dupla conversa: tanto com o mundo real do mercado, que exige que se vendam mais e mais jogos, quanto com o mundo dos textos, que propiciam a criação de novas histórias.

Isso também se inclui nesse panorama da cultura de convergência, onde as grandes empresas veem nos produtos diversificados de mídia um meio, também narrativo, propício para expandir o que não puderam fazer em somente uma mídia. Sendo assim, o que não é possível fazer em um filme de duas horas pode ser explorado em um jogo de videogame por mais 30 horas. Complementando-se a isso, criam-se comunidades virtuais dispostas a



7 Pr

Figura 2. Fim de jogo. Alice anda nas ruas de Londres, que agora se misturam harmoniosamente com o País das Maravilhas de sua mente.

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.

Cabe-nos falar, portanto, a respeitosa 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 (ou pós-modernidade). Estudiosos de áreas intimamente ligadas à tecnologia de informação e produção de jogos eletrônicos, como JoostRaessens (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.”⁸ (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 [...]” (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 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 eferescência 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).

8 “[...] 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).

9 “[...] 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).

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 ardilosa 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 [...]”¹⁰ (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”¹¹

10 “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).

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

(RUSHDIE, 2010c, p. 76), acabam por adquirirem vantagem sobre os Ratos, que prontamente se irritam com os insultos da Rainha Lonttra, 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 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. Derridianamente, 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”¹² (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

¹² “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).

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

Referências

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

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.

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.

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.

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

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

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.

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

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

_____. "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.

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.

Recebido em 02/03/2018
Aprovado em 28/04/2018