

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

JOANITA BAÚ DE OLIVEIRA

**JOGO DE CARTAS:**  
a narrativa epistolar em livros, hipertextos e videojogos

RECIFE  
2020

JOANITA BAÚ DE OLIVEIRA

**JOGO DE CARTAS:**  
a narrativa epistolar em livros, hipertextos e videojogos

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial à obtenção do Título de Doutora em Letras.

**Área de concentração:** Teoria da Literatura.

**Orientadora:** Profa. Dra. Ermelinda Ferreira

RECIFE  
2020

Catálogo na fonte  
Bibliotecária Andréa Carla Melo Marinho, CRB-4/1667

O48j Oliveira, Joanita Baú de  
Jogos de carta: a narrativa epistolar em livros, hipertextos e videogames  
/ Joanita Baú de Oliveira. – Recife, 2020.  
243f.: il.

Orientadora: Ermelinda Ferreira.  
Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de  
Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Letras, 2020.

Inclui referências.

1. Carta. 2. Narrativa. 3. Romance. 4. Hipertexto. 5. Videogame.  
I. Ferreira, Ermelinda (Orientadora). II. Título.

809 CDD (22. ed.) UFPE (CAC 2020-61)

**JOANITA BAÚ DE OLIVEIRA**

**JOGO DE CARTAS:  
a narrativa epistolar em livros, hipertextos e videojogos**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial à obtenção do Título de Doutora em Letras.

Aprovada em: 05/03/2020

**BANCA EXAMINADORA:**

---

Professora Doutora Ermelinda Maria Araújo Ferreira (Orientadora)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Professora Doutora Brenda Carlos de Andrade (Examinadora interna)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Professora Doutora Karine da Rocha Oliveira (Examinadora interna)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Professor Doutor Newton de Castro Pontes (Examinador externo)  
Universidade Regional do Cariri

---

Professora Doutora Renata Pimentel Teixeira (Examinadora externa)  
Universidade Federal Rural de Pernambuco

À Vicentina e Maria, minhas avós

## **AGRADECIMENTOS**

À minha orientadora, Ermelinda Ferreira, pelas indicações bibliográficas, pelas conversas e, sobretudo, pelas gentilezas e confiança.

Aos professores que participaram das bancas de qualificação e defesa do projeto e da tese, Newton Pontes, Maria do Carmo Nino, Rejane Rocha, Renata Pimentel, Brenda Carlos de Andrade e Karine da Rocha Oliveira, pelas críticas e sugestões.

À colega Roberta Muniz, pelas trocas de experiência e amizade sincera, e também aos colegas do Núcleo de Pesquisa em Literatura e Intersemiose (NELI), pelo compartilhamento de informações e materiais de pesquisa.

Ao CNPq, pela bolsa de pesquisa.

Ao meu companheiro, Wesley Bezerra, pelo amor e pela força.

Aos meus pais, Valdeir e Janete, pelo incentivo e carinho.

Ao Criador, por ter permitido que eu cumprisse mais essa jornada.

## RESUMO

A presente tese aborda a construção de narrativas contemporâneas que, embora incorporem a forma do romance epistolar, possuem estreita relação com as mídias eletrônicas, sendo, portanto, chamadas de e-pistolares. Ressalta-se que a tradição de compor obras literárias através de cartas atingiu seu auge no século XVIII, quando o hábito de trocar correspondências se tornou comum entre o público leitor. Nesse período, os escritores utilizavam a carta para conferir *status* de narrativa verídica ao romance, assim como recurso para representar a subjetividade dos personagens. Mas, já no século seguinte, mediante o surgimento de novas técnicas de escrita literária, o uso da técnica de narrar através de cartas entrou em declínio. O posterior advento das comunicações eletrônicas e digitais, como telefones, telegramas, *e-mails* e *chats*, corroborou para que, no final do século XX, o romance epistolar passasse a ser considerado como gênero em extinção. Contudo, nos últimos anos, é perceptível a presença de cartas e outros gêneros vinculados à escrita de si em obras de literatura eletrônica. Diante desse cenário, investigaram-se as razões que justificam o uso de cartas em hipertextos e jogos eletrônicos e, também, o modo como as características do gênero carta e do romance epistolar afetam e são afetadas pelas características próprias das narrativas interativas. Para tanto, realizou-se levantamento e estudo prévio de materiais bibliográficos nas áreas de teoria da literatura, romance epistolar, narratologia, ludologia e literatura eletrônica, a fim de identificar as funções da carta dentro de gêneros ficcionais, assim como as características próprias das narrativas epistolares e das narrativas interativas. À luz dessas teorias, desenvolveu-se a análise das obras epistolares impressas *Lettres portugaises* (1669), *Les liaisons dangereuses* (1782) e *Novas cartas portuguesas* (1972), dos hipertextos *13 minutes of light* (2014) e *First draft of the Revolution* (2012) e dos videogames *Dear Esther* (2012) e *Gone home* (2013). Ao final das análises constatou-se que os romances epistolares compartilham diversas características com as ficções interativas, mas, enquanto nas narrativas epistolares a história é construída exclusivamente através de cartas e outros gêneros verbais, nas narrativas e-pistolares, imagens, sons e movimentos também colaboram na construção do enredo e no desenvolvimento da interatividade. Ainda assim, as ficções eletrônicas têm usado as cartas de forma muito similar ao romance epistolar, tornando-as elemento para construção da narrativa, para representação da subjetividade dos personagens e para o enredamento do leitor/jogador. Por conseguinte, torna-se notório que os desenvolvedores de ficções eletrônica têm buscado dialogar com a tradição literária impressa, na tentativa de encontrar velhas soluções para novos problemas narrativos.

**Palavras-chave:** Carta. Narrativa. Romance. Hipertexto. Videogame

## ABSTRACT

This thesis approaches the construction of contemporary narratives that, although they incorporate the form of the epistolary novel, have a close relationship with electronic media, being, therefore, called e-pistolar. It is noteworthy that the tradition of composing literary works through letters reached its peak in the 18th century, when the habit of exchanging correspondences became common among the readership. During this period, the writers used the letter to give the novel the prestige of a true narrative, as well as a resource to represent the subjectivity of the characters. However, in the following century, with the emergence of new literary writing techniques, the use of the technique of narrating through letters began to decline. The subsequent advent of electronic and digital communications, such as telephones, telegrams, e-mails and chats, contributed to that, at the end of the 20th century, the epistolary novel started to be considered as an endangered genre. However, in recent years, the presence of letters and other genres related to autobiographical writing in works of electronic literature is noticeable. In view of this scenario, we investigated the reasons that justify the use of letters in hypertexts and electronic games, and also the way in which the characteristics of the letter genre and the epistolary novel affect and are affected by the characteristics of interactive narratives. For this purpose, a research and prior study of bibliographic materials was carried out in the areas of literature theory, epistolary novel, narratology, ludology and electronic literature, in order to identify the functions of the letter within fictional genres, as well as the characteristics of epistolary narratives and interactive narratives. In the light of these theories, we developed the analysis of printed epistolary works *Lettres portugaises* (1669), *Les liaisons dangereuses* (1782) and *Novas cartas portuguesas* (1972), hypertexts *13 minutes of light* (2014) e *First draft of the Revolution* (2012) and video games *Dear Esther* (2012) and *Gone home* (2013). At the end of the analysis it was found that the epistolary novels share several characteristics with the interactive fictions, but, while in the epistolary narratives the story is constructed exclusively through letters and other verbal genres, in the e-pistolar narratives, images, sounds and movements also collaborate in the construction of the plot and in the development of interactivity. Even so, electronic fictions have used letters in a very similar way to the epistolary novel, making them an element for the construction of the narrative, for the representation of the subjectivity of the characters and for the agency of the reader/player. Consequently, it is clear that developers of electronic fictions have sought to dialogue with the printed literary tradition, in an attempt to find old solutions to new narrative problems.

**Keywords:** Letter. Narrative. Novel. Hypertext. Video game

## RESUMEN

La presente tesis aborda la construcción de narrativas contemporáneas que, aunque incorporan la forma de la novela epistolar, tienen una estrecha relación con los medios electrónicos, por lo que se llaman e-pistolares. Es de destacar que la tradición de componer obras literarias a través de cartas alcanzó su punto máximo en el siglo XVIII, cuando el hábito de intercambiar correspondencias se hizo común entre el público lector. Durante este período, los escritores usaron la carta para darle a la novela el prestigio de una narrativa verdadera, así como un recurso para representar la subjetividad de los personajes. Sin embargo, en el siglo siguiente, con el surgimiento de nuevas técnicas de escritura literaria, el uso de la técnica de narrar a través de cartas comenzó a disminuir. El advenimiento posterior de las comunicaciones electrónicas y digitales, como teléfonos, telegramas, correos electrónicos y *chats*, corroboró para que, a finales del siglo XX, la novela epistolar comenzara a considerarse como un género en peligro de extinción. Sin embargo, en los últimos años, la presencia de cartas y otros géneros relacionados con la escritura autobiográfica en obras de literatura electrónica es notable. En vista de este escenario, investigamos las razones que justifican el uso de las cartas en hipertextos y juegos electrónicos, y también la forma en que las características de la carta y de la novela epistolar afectan y se ven afectadas por las características de las narrativas interactivas. Con este fin, se realizó una investigación y un estudio previo de materiales bibliográficos en las áreas de teoría de la literatura, novela epistolar, narratología, ludología y literatura electrónica, con el fin de identificar las funciones de la carta dentro de los géneros de ficción, así como las características de las narrativas epistolares y de las narrativas interactivas. A la luz de estas teorías, desarrollamos el análisis de las obras epistolares impresas *Lettres portugaises* (1669), *Les liaisons dangereuses* (1782) y *Novas cartas portuguesas* (1972), de los hipertextos *13 minutes of light* (2014) y *First draft of the Revolution* (2012) y de los videojuegos *Dear Esther* (2012) y *Gone home* (2013). Al final del análisis se descubrió que las novelas epistolares comparten varias características con las ficciones interactivas, pero, mientras que en las narraciones epistolares la historia se construye exclusivamente a través de cartas y otros géneros verbales, en las narrativas e-pistolares, imágenes, sonidos y movimientos también colaboran en la construcción de la trama y en el desarrollo de la interactividad. Aun así, las ficciones electrónicas han utilizado las cartas de una manera muy similar a la novela epistolar, convirtiéndolas en elemento para la construcción de la narrativa, para la representación de la subjetividad de los personajes y para la agencia del lector/jugador. En consecuencia, es notorio

que los desarrolladores de ficciones electrónicas han tratado de dialogar con la tradición literaria impresa, en un intento por encontrar viejas soluciones a nuevos problemas narrativos.

**Palabras clave:** Carta. Narrativa. Novela. Hipertexto. Videojuego

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Cópia manuscrita de <i>As Heroides</i> , do poeta Ovídio.....	15
Figura 2 - Frontispício de <i>Processo de cartas de amores que entre dos amantes passaram</i> ....	16
Figura 3 - Frontispício de <i>Lettres portugaises traduites en français</i> .....	16
Figura 4 - Páginas de uma edição antiga de <i>Les liaisons dangereuses</i> .....	17
Figura 5 - Página de <i>Drácula</i> , romance que apresenta cartas, diários e transcrições de fonógrafos .....	19
Figura 6 - Páginas de <i>Avec maman</i> , livro composto por mensagens enviadas através de dispositivos móveis .....	21
Figura 7 - Imagem do videogame <i>Gone home</i> , que inclui cartas, envelopes, bilhetes e outros gêneros.....	22
Figura 8 - Segunda carta do personagem Jack, de <i>13 minutes of light</i> , sendo transformada pelas intervenções do leitor.....	111
Figura 9 - Primeira carta de <i>First draft of the Revolution</i> sendo transformada pelas intervenções do leitor.....	114
Figura 10 - Cartas transformadas em barcos de papel e entregues ao mar em <i>Dear Esther</i> ..	117
Figura 11 - Móvel destinado às atividades de leitura e escrita em <i>Gone home</i> .....	117
Figura 12 - Cena e monólogo de abertura de <i>Dear Esther</i> .....	119
Figura 13 - Cenários e monólogos expressam, de forma metafórica, estados físicos e psicológicos do narrador de <i>Dear Esther</i> .....	119
Figura 14 - Bilhete de Sam, colado à porta de entrada da mansão dos Greenbriar, em <i>Gone home</i> .....	124
Figura 15 - Mapa do térreo da mansão dos Greenbriar em <i>Gone home</i> .....	126
Figura 16 - Poemas concretos de <i>Novas cartas portuguesas</i> .....	153
Figura 17 - Tutorial de <i>13 minutes of light</i> .....	155
Figura 18 - Rascunho da carta do personagem <i>First draft of the Revolution</i> .....	160
Figura 19 - Diferentes caminhos através dos quais o jogador de <i>Dear Esther</i> conduz o personagem.....	164
Figura 20 - Cenários simbólicos em <i>Dear Esther</i> .....	168
Figura 21 - Lembretes que expressam pensamentos de Juliette em <i>First draft of the Revolution</i> .....	208
Figura 22 - Pensamento de Kaitlin materializado na tela do jogo <i>Gone home</i> .....	221

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CF	Conferir
DE	Dear Esther
FDR	First draft of the Revolution
GH	Gone home
LLD	Les liaisons dangereuses
LT	Lettres portugaises
NCP	Novas cartas portuguesas
TML	13 minutes of light

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
2	DAS REGRAS E DA FRUIÇÃO DO JOGO.....	25
2.1	Das interações entre as peças do jogo.....	25
2.2	Da carta e das narrativas epistolares .....	28
2.3	Do hipertexto .....	45
2.4	Do jogo .....	51
2.5	Dos caminhos a serem trilhados.....	56
3	MIMICRY: AS MÁSCARAS DO AUTOR.....	58
3.1	Cartas na mesa .....	58
3.2	A autoria desconhecida do romance epistolar .....	62
3.3	A autoria coletiva das ficções em hipertextos .....	76
3.4	A autoria empresarial dos jogos eletrônicos .....	83
3.5	Cartas na manga .....	86
4	AGÔN: AS COMPETIÇÕES ENTRE NARRATIVA E JOGO .....	88
4.1	Cartas na mesa .....	88
4.2	A narrativa epistolar nos romances.....	95
4.3	A narrativa epistolar em hipertexto .....	109
4.4	A narrativa epistolar em jogos eletrônicos .....	116
4.5	Cartas na manga .....	128
5	ALEA: A IMPREVISIBILIDADE DOS JOGOS DE INTERPRETAÇÃO .....	133
5.1	Cartas na mesa .....	133
5.2	O leitor onisciente dos romances epistolares .....	142
5.3	O leitor personagem dos hipertextos epistolares .....	155
5.4	O leitor detetive dos jogos epistolares .....	161
5.5	Cartas na manga .....	175
6	ILINX: AS VERTIGENS E EVASÕES DAS SUBJETIVIDADES.....	180
6.1	Cartas na mesa .....	180
6.2	A expressão da subjetividade no romance epistolar .....	190
6.3	A reconfiguração da subjetividade nas narrativas em hipertextos.....	204
6.4	A evasão da subjetividade nos jogos eletrônicos .....	213
6.5	Cartas na manga .....	222
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	228
	REFERÊNCIAS.....	235
	<i>Corpus</i> de pesquisa.....	235
	Referências Gerais .....	235

## 1 INTRODUÇÃO

A circulação de textos escritos em suportes digitais tem sido alardeada como uma das mais importantes revoluções nos processos de produção, divulgação e leitura de textos literários. Certamente, não é para menos, considerando-se que estamos presenciando uma transformação ainda sem precedentes na história da escrita e da leitura. Afinal, como nos lembra Roger Chartier (1994, p. 187), “a revolução do nosso presente é, com toda certeza, mais que a de Gutemberg”. Mais porque a invenção da prensa, embora tenha aprimorado as técnicas de reprodução e garantido maior circulação das produções escritas, não trouxe grandes transformações nas características do suporte. O livro, como enfatiza o historiador francês, do ponto de vista da ordenação e remissão dos conteúdos, é herdeiro do manuscrito. Já “com o monitor, que vem substituir o códice, a mudança é mais radical, posto que são os modos de organização, de estruturação, de consulta do suporte do escrito que se acham modificados” (CHARTIER, 1994, p. 187).

As mudanças no âmbito da produção literária que circula nos suportes digitais são ainda mais notáveis no que concerne às obras de literatura eletrônica<sup>1</sup>. Diferente de outras formas de produção literária que também circulam pelo ciberespaço, como livros digitalizados, e-books e textos escritos em redes sociais, *blogs* e sites de escritores, a literatura eletrônica se caracteriza por possuir textualidade bastante diversa daquela proveniente da cultura impressa. Como explica Katherine Hayles (2009, p. 20), “a literatura eletrônica, geralmente considerada excludente da literatura impressa que tenha sido digitalizada, é, por contraste, ‘nascida no meio digital’, um objeto digital de primeira geração criado pelo uso de um computador e (geralmente) lido em uma tela de computador”. Trata-se, portanto, de produções literárias que incorporam, de forma orgânica, as potencialidades criativas oferecidas pelas mídias digitais.

Uma visita ao site da Eletronic Literature Organization (ELO)<sup>2</sup> e a consulta de algumas das obras disponíveis em um dos três volumes da Electronic Literature Collection<sup>3</sup> são suficientes para comprovar que, de fato, o desenvolvimento da informática e a disseminação da

---

<sup>1</sup> A literatura eletrônica também costuma ser denominada de infoliteratura, literatura algorítmica, ergódica entre outras nomenclaturas. Em língua portuguesa, as designações mais comuns são ciberliteratura e literatura digital. Contudo, ambos os termos são também empregados para se referir a livros digitalizados, *e-books* e produções literárias que, embora circulem no ciberespaço, mantêm características similares àquelas proveniente da cultura impressa. Para evitar dubiedades, preferimos empregar o termo literatura eletrônica ao longo desta tese.

<sup>2</sup> A Eletronic Literature Organization (ELO) é uma organização internacional que se dedica a pesquisa, conservação e divulgação da produção literária desenvolvida através das mídias digitais. Para mais informações, pode-se consultar o site oficial da instituição no seguinte endereço: <http://eliterature.org/>.

<sup>3</sup> A Electronic Literature Collection é uma antologia de obras de literatura eletrônica selecionadas pelos organizadores da Electronic Literature Organization. Disponível no site da ELO, a referida coletânea já possui três volumes: o Volume 1, de outubro de 2006; o Volume 2, de fevereiro de 2011, e o Volume 3, de fevereiro de 2016.

rede mundial de computadores podem ter efeitos impactantes sobre as produções literárias. Nesse espaço, facilmente se descobre uma porção de novos gêneros literários, como a poesia generativa, o poema animado, a narrativa hipertextual, obras em ambiente CAVE, etc. Destaca-se também que, em sua maioria, as obras só podem ser acessadas através de uma mídia digital, uma vez que foram desenvolvidas a partir de linguagem de programação ou programas de computador. Além disso, de maneira geral, todas as produções costumam incorporar uma multiplicidade de signos distintos, imagens, vídeos e efeitos sonoros e cinéticos. Não obstante, é comum que as obras sejam interativas, isto é, dependam da participação ativa do leitor para sua concretização. Por fim, a presença de obras que não apresentam qualquer elemento linguístico reconhecível propõe uma inevitável revisão daquilo que costumamos designar como literário<sup>4</sup>.

Diante desses objetos, é natural que pesquisas sobre literatura eletrônica se debrucem sobre as características inovadoras desse tipo de produção frente ao cânone literário impresso. Esta tese não foge à regra. Contudo, focamos também naquilo que a literatura eletrônica recupera das tradições literárias forjadas ao longo da história das produções manuscritas e impressas. Além disso, analisamos como as características dessas tradições literárias anteriores se coadunam com as características das narrativas produzidas por e para as mídias digitais.

A escolha por esse foco de pesquisa surgiu da descoberta de narrativas em hipertextos e jogos eletrônicos que, apesar de estritamente dependentes dos suportes digitais, utilizam a mesma técnica narrativa de um gênero romanesco que, ironicamente, desde o século XX, vem sendo considerado como fadado à extinção devido ao desenvolvimento de formas narrativas e meios de comunicação mais modernos. Referimo-nos ao chamado romance epistolar ou romance em cartas, o qual, como o nome sugere, se caracteriza por construir uma narrativa mediante a justaposição de cartas atribuídas a um ou mais personagens.

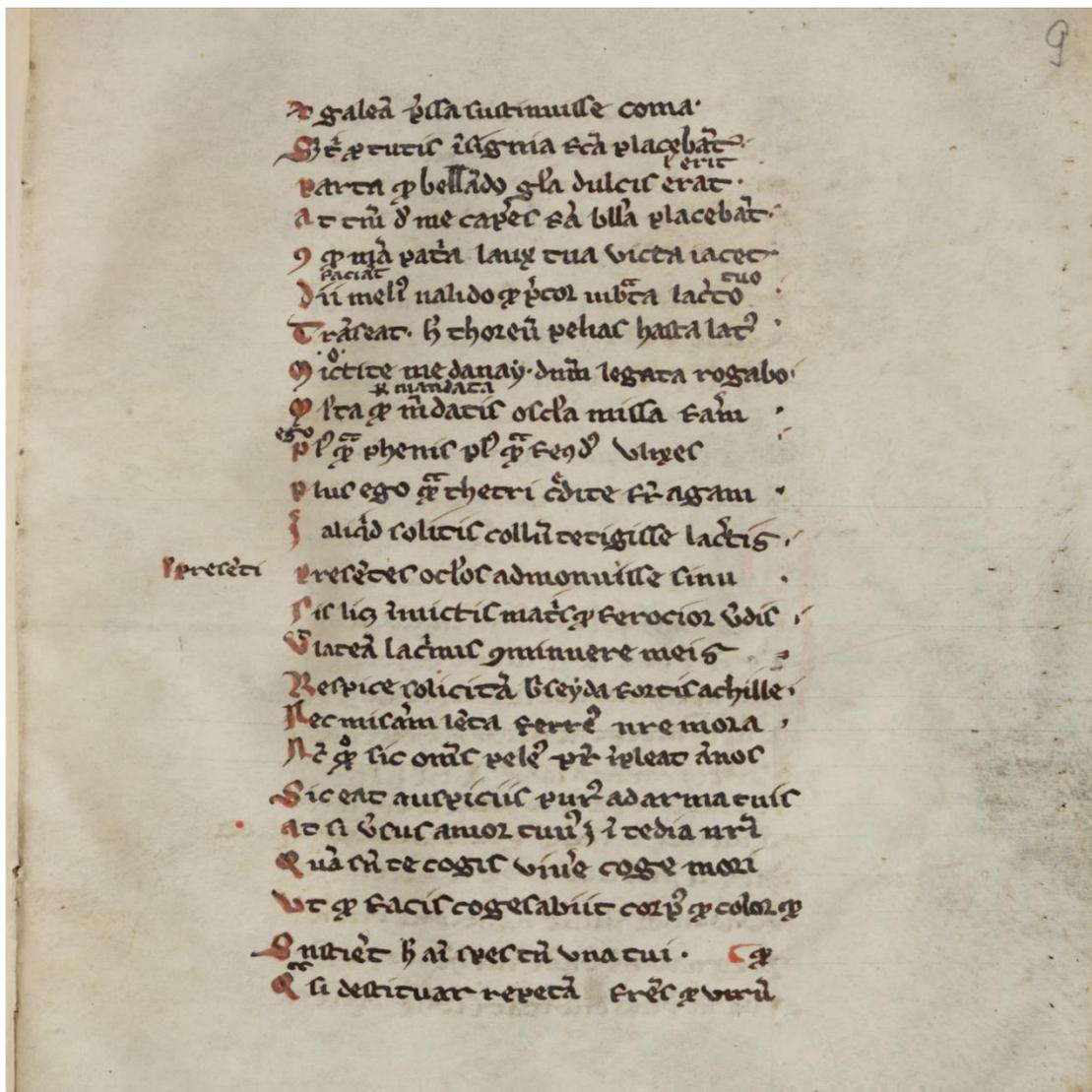
A história das ficções construídas através de cartas se confunde com a própria história de formação da literatura. Assim, revisitar essa história é rever como o desenvolvimento de novos suportes, novos gêneros e novas técnicas narrativas influenciaram, de forma significativa, os rumos das criações literárias. Vale lembrar que o uso de correspondência para composição de textos fictícios perpassa uma tradição que remonta, pelo menos, ao Império

---

<sup>4</sup> Conforme Katherine Hayles (2009, p. 22), das sessenta obras incorporadas no primeiro volume da Electronic Literature Collection (ELC), cerca de um terço não possui palavras reconhecíveis, mas todas as produções possuem componentes visuais importantes. Justificando a incorporação dessas obras na ELC, Hayles declara: “Eu diria que, embora possamos desejar manter esse critério de arte verbal para a ‘literatura’, precisamos de uma categoria mais ampla que englobe o tipo de trabalho criativo em exibição na ELC. Proponho o termo ‘literário’ para esse propósito, definindo-o como trabalhos artísticos criativos que interrogam os contextos, as histórias e as produções de literatura, incluindo também a arte verbal da literatura propriamente dita”.

Romano. Desse período data *As Heroides*, obra pertencente ao gênero lírico, na qual o poeta Ovídio (43 a. C. – 18 d. C.) assume a voz de diversas heroínas do mundo antigo (Dido, Penélope, Medéia, Ariadne, Safo, entre outras), que endereçam cartas versificadas a seus amantes ausentes.

Figura 1 - Cópia manuscrita de *As Heroides*, do poeta Ovídio

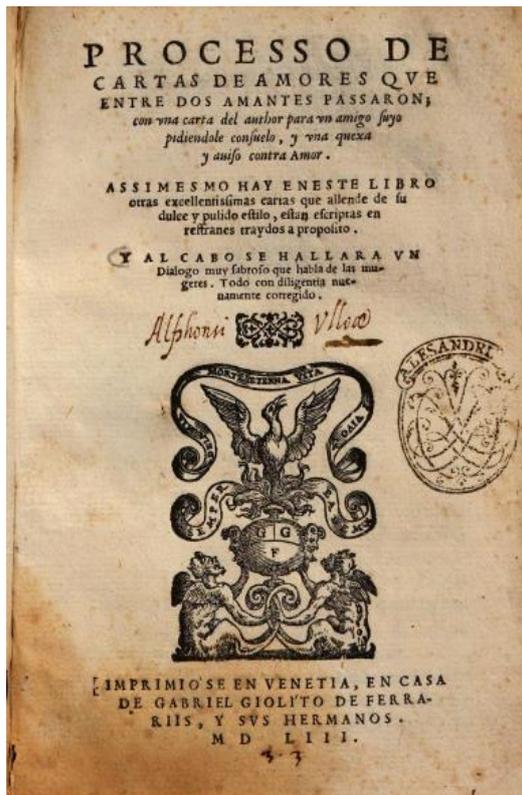


Fonte: <https://www.e-codices.ch/en/list/one/ubb/F-IV-0017>

Entre a Idade Média e o Renascimento, as cartas continuaram a ser incluídas nas ficções, ainda que ao lado de outros gêneros literários, a exemplo do que ocorre em *Tristan en prose* (1230 - 1240), de autoria desconhecida, e *Cárcel de amor* (1492), de Diego de San Pedro. Já com a publicação de *Processo de cartas de amores que entre dos amantes passaram* (1548), de Juan de Segura, primeira narrativa completamente composta por cartas de que se tem notícias, inaugura-se o surgimento do romance epistolar (Cf. BEEBEE, 1999). Nesse período, merece

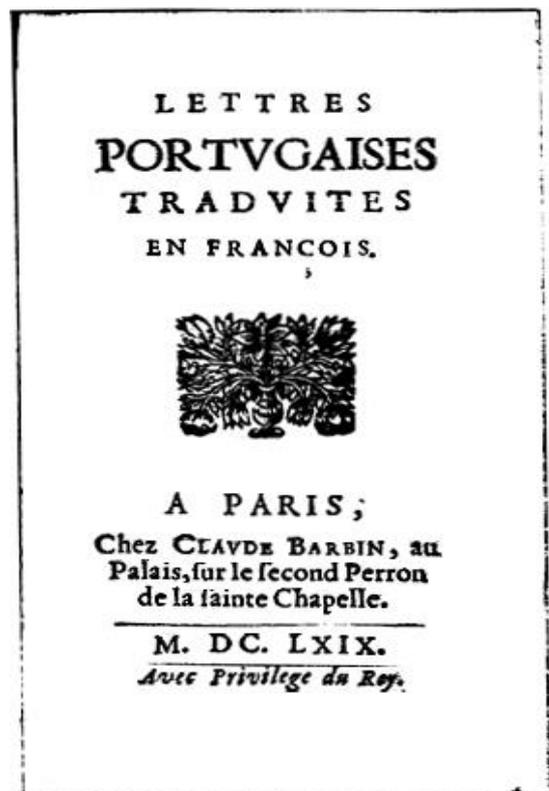
destaque também o aparecimento de *Lettres portugaises traduites en français* (Cartas portuguesas, 1669), coletânea de cinco cartas de amor, que pode ser incluída tanto no cânone literário francês, quanto no português, já que sua autoria, ainda desconhecida, é atribuída ora ao jornalista francês Gabriel Joseph de Lavergne, o Conde de Guilleragues, ora à freira portuguesa Mariana Alcoforado.

**Figura 2 - Frontispício de *Processo de cartas de amores que entre dos amantes passaram***



Fonte: [https://books.google.com.br/books?id=T3Am3pAFU4wC&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs\\_ge\\_sumary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?id=T3Am3pAFU4wC&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_sumary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

**Figura 3 - Frontispício de *Lettres portugaises traduites en français***



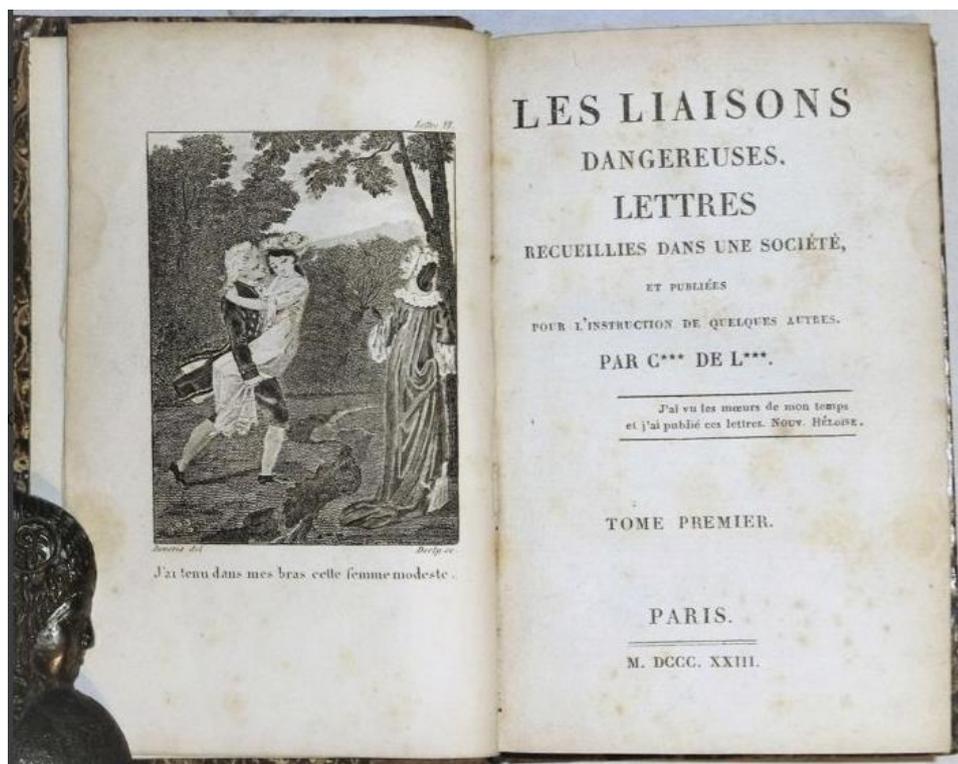
Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/As\\_Cartas\\_Portuguesas#/media/File:Lettresportugaises1.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/As_Cartas_Portuguesas#/media/File:Lettresportugaises1.jpg)

Durante a Idade Moderna, quando as técnicas de composição romanesca ainda estavam se firmando, a prática de simular a troca de mensagens para criação literária atingiu seu auge. Especialmente durante todo o século XVIII, o romance epistolar gozou de grande prestígio, sendo uma das formas literárias mais frequentemente utilizadas. Por volta dos anos de 1740, costuma-se falar em uma “*épidémie épistolaire*”, considerando-se que mais de mil romances epistolares foram publicados em cerca de setenta anos e, nos países de língua alemã, no fim dos anos de 1770, um terço de todos os romances publicados eram epistolares (CF. JANKOWSKY, 1976). Entre as razões para o enorme sucesso do romance epistolar no século XVIII, Lajolo

(2002) destaca o fato de que esse tipo de produção apresentava aspectos muito familiares a uma audiência acostumada à troca de correspondências, especialmente após o desenvolvimento dos correios. Outro motivo adviria do tom didático e moralista adquirido pelas epístolas no mundo antigo, o qual amenizava a má fama do romance, acusado de corromper costumes, especialmente das leitoras. Ainda conforme Lajolo, a própria configuração dessas narrativas era bastante propícia ao enredamento do leitor, colocando-o na posição de *voyer*, permitindo-lhe devassar a intimidade alheia e atestando a veracidade das informações fornecidas. Soma-se a isso uma moldura engenhosa, que explica o encontro e a organização das missivas para posterior publicação.

Além da expressividade numérica, a produção de romances epistolares no século XVIII também se destaca pela representatividade de obras que se tornaram clássicos da literatura universal, tais como *Lettres persanes* (*Cartas persas*, 1721), de Montesquieu; *Pamela: or, virtue rewarded* (*Pamela: ou, a virtude recompensada*, 1740), *Clarissa: or the history of a young lady* (*Clarissa: ou a história de uma jovem*, 1748) ambos de Samuel Richardson; *Julie ou la nouvelle Heloïse* (*A nova Heloísa*, 1761), de Jean-Jacques Rousseau, *Die Leiden des jungen Werthers* (*Os sofrimentos do jovem Werther*, 1774), de Johan Wolfgang Von Goethe, e *Les liaisons dangereuses* (*As ligações perigosas*, 1782), de Choderlos de Laclos.

**Figura 4 - Páginas de uma edição antiga de *Les liaisons dangereuses***



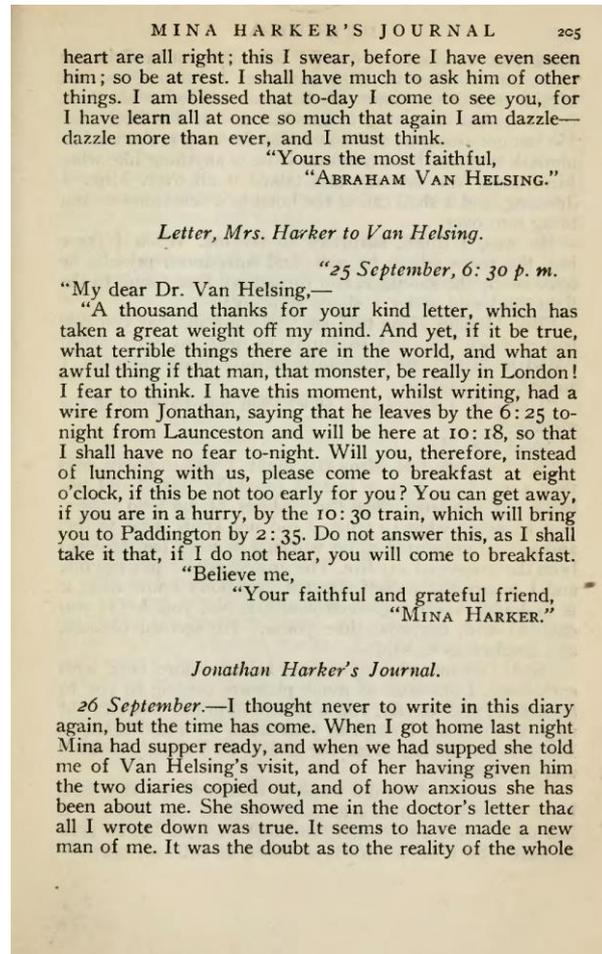
Com a chegada do século XIX, apesar do aparecimento de obras de relevo, como *Delphine* (1802), de Madame de Staël, *Mémoires de deux jeunes mariées* (*Memórias de duas jovens esposas*, 1841), de Honoré de Balzac; *Бедные люди* (*Gente Pobre*, 1846), de Fiódor M. Dostoiévski, o romance epistolar entrou em declínio. Conforme os pesquisadores do gênero, diversos fatores contribuíram para o decréscimo na produção de ficções em cartas nesse período. Primeiro, a própria forma do romance epistolar implica certas limitações difíceis de serem contornadas pelos escritores. Watt (2010, p. 202) lembra que “a implausibilidade do incessante recurso da pena, a repetição e a prolixidade que o método impõe” são desvantagens óbvias da forma epistolar na ficção. De forma consoante, Jankowsky (1976, p. 38) pontua que “por causa da obrigação formal, no Romance em Cartas muitas informações devem transmitir-se por escrito embora possam ser expressas muito mais facilmente em conversa – e menos artificialmente”. Além disso, conforme o pesquisador, enquanto as possibilidades de variações dos tipos epistolares esgotavam-se, o desenvolvimento de novas técnicas narrativas, como o monólogo interior e o estilo indireto livre dava novo folego à produção romanesca. Não obstante, o advento do Realismo e a preferência por narradores oniscientes não era condizente com a técnica de narrar através de cartas. Afinal, o hábito da escrita era inverossímil para personagens das camadas mais baixas, retratados em romances naturalistas, como os de Émile Zola (JANKOWSKY, 1976, p. 37-8).

Além do decréscimo na produção, é notório que, em muitos romances do século XIX, além de cartas, aparecem outros gêneros, como trechos de diários, manchetes de jornais, gravações de fonógrafos, etc., a exemplo do que ocorre em *Dracula* (*Drácula*, 1897), de Bram Stoker. Se por um lado essa transformação acena para inovações da técnica de narrar através de cartas, mediante a justaposição de textos de outros gêneros, por outro, corrobora para a percepção de que a carta estava perdendo espaço tanto como principal gênero de comunicação escrito quanto como recurso para produção literária.

Já no século XX, o avanço crescente na área de telecomunicações acentua a divergência entre ficção e realidade, considerando-se a multiplicidade de meios de comunicações usados em contextos reais de comunicação e o uso exclusivo da carta como elemento próprio dos romances epistolares clássicos. Devido à expansão de novos meios de comunicações, como o telégrafo, o telefone e o fax, a possibilidade de perpetuação da técnica de narrar exclusivamente através de cartas passou a ser considerada como bastante improvável. Baseado nesses fatos, a crítica passou a considerar que o romance epistolar estava fadado ao desaparecimento e, conseqüentemente, tornar-se-ia, em um período breve, mais um gênero literário pertencente a um contexto histórico anterior. É o que se nota, por exemplo, na afirmação categórica de

Jankowsky (1976, p. 38) em texto publicado na década de 70: “ainda houve e há ecos, mas não se pode contar com um renascimento da Carta no Romance ou do Romance em Cartas na época dos meios de comunicação modernos”.

**Figura 5 - Página de *Drácula*, romance que apresenta cartas, diários e transcrições de fonógrafos**



Fonte: <https://en.wikisource.org/wiki/Page:Dracula.djvu/223>

Entretanto, contrariando todas as expectativas, o romance epistolar não apenas sobreviveu às mudanças nos meios de comunicação ocorridas no século XX, como parece ter chegado revigorado ao século XXI. Prova disso é que a Wikipedia<sup>5</sup>, em uma de suas entradas, intitulada *List of contemporary epistolary novels*, apresentava, no dia 17 de março de 2020, um

<sup>5</sup> Por tratar-se de uma enciclopédia que pode ser editada pelos usuários, a Wikipedia nem sempre apresenta dados confiáveis. Por outro lado, justamente por esse caráter colaborativo, ela costuma também reunir informações mais completas e atualizadas que obras individuais. Considerando que não encontramos em fontes mais seguras dados sobre a quantidade de romances epistolares publicados no último século, optamos por usar, com finalidade meramente ilustrativa, as informações do referido site, fazendo as devidas ressalvas quanto a algumas imprecisões e falhas em seu conteúdo.

total de 99 títulos de livros ou séries<sup>6</sup> categorizados como romances epistolares contemporâneos. Destes, 48 foram publicados no século XX e 50 são do século XXI. Há também uma série que compreende ambos os períodos, tendo sido publicada entre 1982-2009. Esses números, embora bastante expressivos, não são, nem de longe, absolutos, já que é notável que a maioria das obras listadas foram originalmente publicadas em língua inglesa. A falta de menção a obras importantes de língua francesa e portuguesa, publicadas a partir do século XX, nos leva a concluir que a lista de romances epistolares contemporâneos é bem mais extensa.

Evidentemente, muitas das obras classificadas pela Wikipedia como romances epistolares contemporâneos diferem bastante do romance epistolar clássico produzido no século XVIII. No período contemporâneo, ainda é possível encontrar obras impressas que são compostas através de cartas, como *Cartas a Sandra* (1996), de Vergílio Ferreira, e *We Need to Talk About Kevin* (Precisamos Falar sobre o Kevin, 2003), de Lionel Shriver. Mas em grande parte dos livros, a carta perdeu a supremacia enquanto elemento de composição da narrativa. Presente desde o século XIX, a incorporação de outros gêneros textuais é acentuada ainda mais a partir do século XX, como consequência das sucessivas inovações tecnológicas na área das comunicações. Desse modo, em grande parte da produção literária desse período, é possível encontrar tipos de correspondências bastante diversos, como cartões postais, fax, telegramas, memorandos, etc, como ocorre em *Up the down staircase* (1964), de Bel Kaufman, e *Griffin and Sabine: an extraordinary correspondence* (*Griffin and Sabine: uma correspondência extraordinária*, 1991) de Nick Bantock. Já no século XXI, a popularização do acesso à internet justifica a presença de gêneros digitais, como *e-mails*, *blogs*, conversas efetuadas através de salas de bate-papo (*chats*), mensagens enviadas através de dispositivos móveis e publicações em redes sociais. Exemplo disso são as obras *Two Solitudes* (1995), de Carl Steadman; *The PowerBook* (2000), de Jeanette Winterson; *e* (2000), de Matt Beaumont; *The internet girls* (*As garotas da internet*, 2004 - 2014), de Lauren Myracle, e *Avec Maman* (2014), de Alban Orsini. Como vimos, o aparecimento de novas formas de comunicação foi visto por alguns críticos nas décadas finais do século XX como prenúncio do fim definitivo da narrativa em cartas. Contudo, agora, a presença de gêneros digitais em narrativas contemporâneas é presentida pela crítica

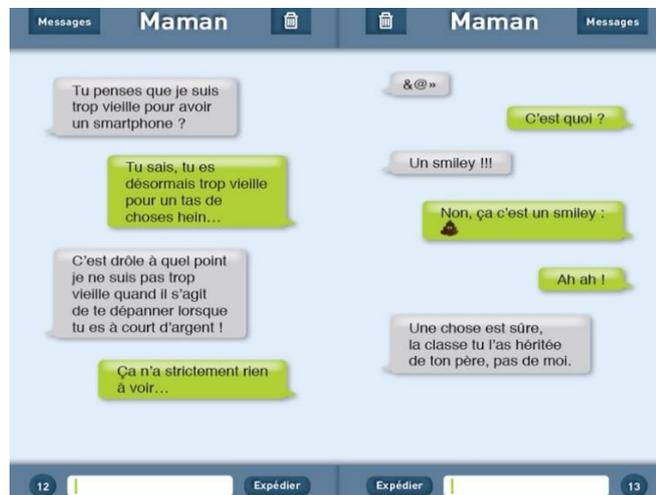
---

<sup>6</sup> A separação entre obras individuais e conjuntos de livros de uma mesma série é bastante confusa na referida lista apresentada na Wikipédia. Ora as informações sobre todos os livros de uma série são apresentadas conjuntamente, em uma mesma linha da tabela, ora cada exemplar de um mesmo conjunto de livros é apresentado em linhas diferentes da tabela, como se fosse obra individual, sem relações com outras publicadas anterior ou posteriormente. Como nem sempre foi possível esclarecer se duas ou mais obras de um mesmo autor pertenciam a uma mesma série ou identificar os gêneros que compõem cada um dos livros de uma série discriminada em conjunto, optamos por respeitar a separação efetuada pela própria Wikipedia, isto é, consideramos como obra individual obras dispostas em linhas diferentes da tabela e como séries obras reunidas em uma mesma linha da tabela.

como uma etapa de renovação do romance epistolar. Veja-se, por exemplo, as palavras de Fusaro (2016, p. 12) sobre esse assunto:

Nesse início do século XXI, a literatura epistolar tem ganhado interessante rede(finição) à luz das novas tecnologias, passando, inclusive, a ser chamada de e-pistolar. Embora ainda tenhamos pouco a dizer sobre as produções nesse novo gênero, há intensos índices de que, em vez de desaparecer, o romance epistolar tem, na verdade, transformado-se por meio de novos alcances, mantendo um diálogo entre a cultura impressa e a virtual num percurso de mão dupla: do impresso ao virtual; do virtual ao impresso. Veem-se, portanto, índices de uma nova tendência literária que, em vez de levar ao desaparecimento do gênero epistolar, pelo contrário, rede(fine) e, quem sabe, refina-o diante da possibilidade de novos talentos literários desenvolvidos no gênero nascente.

**Figura 6 - Páginas de *Avec maman*, livro composto por mensagens enviadas através de dispositivos móveis**



Fonte: [https://www.grazia.fr/culture/livres/avec-maman-le-premier-roman-redige-en-sms-611152/\(page\)/5](https://www.grazia.fr/culture/livres/avec-maman-le-premier-roman-redige-en-sms-611152/(page)/5)

Além da presença de obras impressas que incorporam gêneros digitais, a transformação do epistolar em e-pistolar e o diálogo entre o impresso e o virtual são corroborados também pelo surgimento de hipertextos e videojogos que recuperam a forma própria do romance epistolar, mediante a incorporação de cartas, bilhetes, diários e outros gêneros da escrita de si, para construir narrativas. A presença de cartas em obras de literatura eletrônica, aliás, é mais surpreendente do que a presença de gêneros virtuais em textos impressos. Afinal, a presença de *e-mails*, mensagens de textos e outros gêneros virtuais em narrativas convencionais pode ser perfeitamente explicada pela frequente circulação desses gêneros no contexto contemporâneo. Já a construção de narrativas eletrônicas com cartas parece extremamente descontextualizada, devido à rarefação do uso da carta como meio de comunicação. Além disso, a própria forma do romance epistolar, ao menos à primeira vista, parece muito diversa da interatividade e intersemiose que costuma caracterizar as narrativas eletrônicas.

**Figura 7 - Imagem do videogame *Gone home*, que inclui cartas, envelopes, bilhetes e outros gêneros**



Assim, julgamos que essa retomada da forma epistolar por narrativas eletrônicas é surpreendente por, no mínimo, dois motivos. Primeiro pelo flagrante anacronismo constatado na recuperação de dois gêneros considerados ultrapassados, o romance epistolar e a carta. Segundo, porque romances epistolares e narrativas interativas parecem requerer do público habilidades e formas de engajamento diferentes. Ao menos *a priori*, a reflexão e a paciência demandadas do leitor de ficções em cartas entram em conflito direto com a participação e a ação rápida normalmente requeridas do jogador de ficções eletrônicas.

Considerando a distorção temporal evidente na presença de obras epistolares em plena era digital e a aparente incompatibilidade entre narrativas em cartas e narrativas eletrônicas, esta tese levanta os seguintes problemas de pesquisa: que motivos justificam a retomada da técnica de narrar através de cartas por desenvolvedores de literatura e jogos eletrônicos? Como as particularidades inerentes à carta e ao romance epistolar impresso são alteradas e alteram as características de ficções em hipertextos e videogames, especialmente no tocante ao agenciamento e interatividade permitidos ao leitor/jogador?

Conforme vimos acima, o desenvolvimento e a transformação das obras epistolares encontram-se estritamente vinculado ao surgimento de novos gêneros, suportes e técnicas narrativas. Por essa razão, entendemos que a pergunta sobre o porquê da retomada da técnica de narrar através de cartas nas ficções eletrônicas é melhor esclarecida à luz de uma perspectiva histórica, que explique as razões do uso e do abandono da carta como elemento para produção ficcional ao longo do tempo. Em outros termos, buscamos aprofundar os motivos que

conduziram a ascensão e a queda do romance epistolar nos séculos XVIII e XIX e sua posterior reconfiguração no século XX, com vista a esclarecer porque a carta reaparece nas narrativas eletrônicas do século XXI. Já para responder a pergunta sobre como a narrativa epistolar tem sido adequada às condições das mídias eletrônicas, julgamos ser necessária a comparação entre as características e os elementos peculiares ao romance em cartas, as características e os elementos próprios às ficções eletrônicas de maneira geral e, por fim, as características e os elementos apresentados por hipertextos e ficções que narram através de cartas. Ou seja, confrontando as singularidades das narrativas epistolares impressas com as singularidades das narrativas eletrônicas, buscamos entender como se tornou possível uma narrativa epistolar eletrônica.

Por essa razão, além de uma investigação bibliográfica, este trabalho contempla também a análise crítica de obras impressas e eletrônicas construídas através de cartas e gêneros afins. A seleção do *corpus* de pesquisa visou expressar a diversidade dos tipos de narrativas epistolares. Para representar os romances epistolares de tipo solista, isto é, composto por cartas de um único remetente, escolhemos a obra *Lettres portugaises* (1669), de autoria desconhecida. Já para contemplar os romances epistolares de tipo sinfônico, ou seja, com cartas de diversos correspondentes, elegemos *Les liaisons dangereuses* (1782), de Choderlos de Laclos. Por fim, selecionamos também o livro *Novas cartas portuguesas* (1972), de Maria Isabel Barreno, Maria Teresa Horta e Maria Velho da Costa, o qual difere dos anteriores por ser uma obra epistolar moderna, já que, além de cartas, reúne também poemas, contos e outros gêneros.

Seguindo essa mesma lógica em favor da heterogeneidade do *corpus*, elegemos a ficção hipertextual *13 minutes of light* (2014), cujo autor identifica-se simplesmente como Jod, para representar o tipo mais raro de narrativa epistolar, isto é, a narrativa epistolar do tipo dueto, composta por cartas de dois missivistas. A fim de manter o contraste, escolhemos *First draft of the Revolution* (2012), de Emily Short, Liza Daly e estúdio Inkle, como representante das ficções em hipertexto de tipo sinfônico. No âmbito dos videogames, selecionamos *Dear Esther*, o qual foi produzido por The Chinese Room, e distribuído ao público, na versão para computador em 2012, como exemplar do tipo solista. Em compensação, *Gone home*, jogo produzido pela The Fullbright Company, lançado para computador em 2013, foi escolhido por aproximar-se dos romances epistolares modernos, já que reúne cartas de vários personagens e outros gêneros diversos, como trechos de diários, bilhetes, cartas, testamento e cartões-postais.

O desenvolvimento da tese, portanto, contou com duas fases principais. A primeira fase consistiu basicamente no levantamento e análise das características das mídias e gêneros envolvidos na construção das obras do *corpus* de pesquisa, mediante a leitura de referenciais

teóricos pertinentes. A fortuna crítica já produzida acerca do romance epistolar nos permitiu levantar as características próprias desse gênero romanesco, bem como as razões pelas quais as cartas foram usadas para construção de narrativas. Já o referencial teórico sobre gêneros da literatura eletrônica e os estudos no campo da ludologia nos permitiram traçar as características mais gerais de hipertexto e videogames. A partir do cotejo desses dados preliminares, elegemos a autoria, a organização da narrativa, o agenciamento do leitor/jogador e a representação da subjetividade dos personagens como as quatro principais categorias a serem analisadas para responder os problemas levantados pela tese.

Na segunda fase da pesquisa nos dedicamos a analisar como cada uma das quatro categorias listadas acima se apresentam e condicionam a estrutura de romances, hipertextos e videogames que narram através de carta, mediante a análise crítica comparativa das obras do *corpus* de pesquisa. Por conseguinte, a apresentação dos resultados foi distribuída em cinco capítulos. No primeiro discute-se como as relações intergenéricas e intermédias afetam a criação de obras de ficção. Além disso, são apresentadas as características peculiares ao romance em cartas, hipertextos e jogos eletrônicos, levantados na primeira fase da pesquisa. Já no segundo capítulo discutem-se os problemas relativos à indefinição da autoria nas obras epistolares. No terceiro, analisa-se como romances, jogos e hipertextos constroem narrativas através de cartas. No quarto, investiga-se como a carta intervém no enredamento dos leitores de romances epistolares e no agenciamento dos jogadores de hipertextos e jogos eletrônicos. Por fim, o último capítulo dedica-se a entender a relação entre carta e representação da subjetividade nas obras analisadas.

## 2 DAS REGRAS E DA FRUIÇÃO DO JOGO

### 2.1 Das interações entre as peças do jogo

A história do romance epistolar esboçada na introdução desta tese aponta para diversas relações entre gêneros e entre mídias que são inerentes à construção de um romance epistolar. Ao abrir uma narrativa epistolar clássica, necessariamente encontramos a carta, gênero geralmente manuscrito, dentro de outro gênero, o romance, que, por sua vez, é especialmente vinculado aos sistemas de produção impressa. Com o passar dos anos, à medida que as tecnologias de comunicação evoluíram, novos gêneros passaram a ser incorporados aos romances epistolares: primeiro aqueles confeccionados mediante o arranjo dos tipos móveis de uma prensa ou datilografados nas máquinas de escrever, a exemplo dos jornais, memorandos e ofícios, depois aqueles digitados e enviados através das mídias digitais, como *e-mail*, *chats* e mensagens de texto. Por fim, presenciamos a própria técnica de narrar através de cartas migrar para as mídias eletrônicas, através de ficções em hipertextos e videogames cujas narrativas são produzidas através de correspondências e outros gêneros vinculados à escrita de si.

Essas intersecções entre gêneros e mídias não são exclusividade das obras epistolares, mas fenômenos comuns nas mais diversas formas e tipos de textos literários e não-literários. Bakhtin (2016, p. 12), ao definir os gêneros do discurso como “tipos relativamente estáveis de enunciados”, elaborados pelas diversas esferas de utilização da língua, nos lembra também que eles estão em constante processo de interação e, portanto, de transformação. Conforme esclarece o filósofo russo, os gêneros secundários (ou complexos) do discurso, próprios de circunstâncias de comunicação cultural mais complexas e organizadas, como o romance, o teatro, o discurso científico, durante o processo de sua formação, incorporam e reelaboram os gêneros primários (ou simples), que se constituíram a partir de circunstâncias de comunicação verbal imediatas, tais como a carta e o diálogo cotidiano (BAKHTIN, 2016, p. 15).

De forma consoante, as mídias, compreendidas aqui especialmente na acepção de “um suporte material de inscrição e estocagem (argila, papiro, pergaminho, papel, banda magnética, tela)” e de “um dispositivo de gravação conectado a determinada rede de difusão (gabinete de manuscritos, tipografia, foto, televisão, informática)” (DEBRAY, 1995, p. 23), estão em constante processo de intersecção. Conforme constatado por Bolter e Grusin (2000), as novas mídias se apropriam de mídias anteriores e as remodelam para apresentarem-se como melhores e mais modernas. Em contrapartida, mídias antigas buscam renovar-se adotando características e elementos de mídias mais recentes. Esse fenômeno, denominado de remediação, tem sido corriqueiramente observado mediante as relações que se tem estabelecido entre as mídias

digitais e as mídias anteriores. Os sites da internet, por exemplo, quando do seu surgimento, se inspiraram no *layout* de revistas e jornais impressos. Posteriormente, essa lógica foi invertida, de modo que os materiais impressos têm se apropriado do design gráfico das páginas da internet.

Mas, se o caráter intergenérico é próprio de qualquer gênero complexo e a remediação é processo comum entre mídias novas e antigas, deve-se considerar também que ambos os fenômenos podem ocorrer de formas variadas e que cada uma dessas formas pode trazer impactos diferentes no processo de criação de obras artísticas. Alguns casos específicos de intergenericidade (intersecções entre gêneros) e intermedialidade (intersecções entre mídias) merecem atenção especial, pois podem acarretar transformações nas características dos gêneros e mídias, gerar novos gêneros e novas mídias ou ainda constituírem-se como estratégias de construção de significados de um determinado produto de mídia (Cf. BAKHTIN, 2016 e 2002; LIMA-NETO e ARAÚJO 2012; RAJEWSKY, 2012).

Bakhtin (2015, p. 108), ao tratar da presença de gêneros intercalados na construção romanesca, observa que os gêneros primários, ao serem introduzidos no romance, “costumam conservar nele a elasticidade de sua construção, sua autonomia e sua originalidade linguística e estilística”. Mas, por outro lado, em outro texto, o pesquisador constata que,

gêneros primários, ao integrarem os complexos, nestes se transformam e adquirem um caráter especial: perdem o vínculo imediato com a realidade concreta e os enunciados reais alheios: por exemplo, a réplica do diálogo cotidiano ou da carta no romance, ao manterem a sua forma e o significado cotidiano apenas no plano do conteúdo romanesco, integram a realidade concreta apenas através do conjunto do romance, ou seja, como acontecimento artístico-literário e não da vida cotidiana (BAKHTIN, 2016, p. 15).

Depreende-se, portanto, que, no processo de reelaboração, os gêneros primários, embora possam conservar suas características estruturais e estilísticas, perdem seus vínculos com o mundo extraliterário, tornando-se parte da realidade ficcional da obra em que estão contidos. Por outro lado, os gêneros secundários também não passam incólumes ao processo de absorção de outros gêneros. Conforme observa Bakhtin (2015), existe um grupo de gêneros primários especiais, capaz de interferir na estrutura do conjunto romanesco ao ponto de determinar o seu subgênero. A carta é, inclusive, um desses gêneros especiais listados pelo filósofo russo:

Em princípio, qualquer gênero pode ser incluído na construção do romance, e de fato é muito difícil encontrar um gênero que não tenha sido introduzido algum dia e por alguém no romance [...]. Além disso, existe um grupo especial de gêneros que desempenham no romance o mais importante papel construtivo e às vezes determinam por si sós e de forma direta a construção do todo romanesco, criando variedades peculiares de gênero de romance. São eles: a confissão, o diário, a descrição de viagens, a biografia, a carta e alguns outros gêneros. Todos esses gêneros podem não só integrar o romance como sua construção essencial, mas também definir a forma do romance como um todo (romance-confissão, romance-diário, romance em cartas, etc.) (BAKHTIN, 2015, p. 108-9).

As premissas de Bakhtin adequam-se perfeitamente à descrição daquilo que ocorre na construção do romance epistolar. O gênero primário é absorvido sem que suas características estruturais sejam afetadas. Por outro lado, ele perde suas funções sociais naturais: ao integrarem o plano do romance, as cartas apenas podem simular que cumprem o seu papel habitual, promovendo a comunicação entre um remetente e um destinatário fictícios. Em contrapartida, a absorção da carta traz consequências estruturais e classificatórias para o romance: ela determina sua forma e faz nascer um novo subgênero, o dos romances epistolares.

A mescla de mídias também costuma produzir resultados peculiares, com impactos diretos nas partes envolvidas. Conforme Rajewsky (2012, p. 24-25), um novo produto de mídia pode ser gerado quando ocorre uma transposição midiática, isto é, quando o substrato de um determinado produto de mídia é transformado em outro, como nas adaptações cinematográficas de romances. Também é possível que a combinação de duas ou mais mídias distintas dê origem a uma nova mídia, como ocorreu com a ópera, o teatro, os filmes e os quadrinhos. Além disso, a evocação ou imitação de um determinado elemento ou característica de uma mídia por outra configura uma estratégia bastante significativa de constituição de sentido. Denominado de referência intermediária, esse recurso expressivo ocorre, por exemplo, quando um romance utiliza técnicas cinematográficas para narrar uma história, quando um filme tematiza características de determinado subgênero do romance, ou quando a pintura imita a fotografia.

Considerando as particularidades dessas diferentes formas de interação entre mídias, é possível notar que a presença da carta e outros gêneros da escrita de si nos hipertextos e videojogos eletrônicos analisados no *corpus* de nossa pesquisa configura-se como uma combinação de mídia, uma vez que se observa a reunião de duas ou mais mídias diversas em um mesmo produto, que se caracteriza justamente por essa constelação midiática. Já a adoção da forma do romance epistolar por hipertextos e jogos eletrônicos pode ser classificada como um processo de referência intermediária, pois é bastante notório que as mídias eletrônicas usam seus próprios recursos expressivos para evocar e imitar elementos e estruturas de um subsistema midiático específico, ou seja, a técnica de narrar através de cartas.

A combinação de mídia aponta para uma primeira modificação nas características da técnica de narrar através de cartas nas mídias eletrônicas. Enquanto no romance epistolar clássico a linguagem verbal mantinha o domínio absoluto, nos hipertextos e jogos ela pode dividir espaço com imagens, sons e outras formas de recursos expressivos. Por outro lado, para evocar as características do romance epistolar, é também necessário que as mídias eletrônicas façam adaptações. Afinal, para narrar através de cartas é preciso que uma certa quantidade mínima de correspondências e gêneros afins seja não apenas integrada, mas tenha também

influência significativa dentro do enredo construído. Por conseguinte, a leitura dos gêneros da escrita de si passa a ser uma das atividades requeridas do público que interage com obras eletrônicas epistolares.

Torna-se notório, portanto, que, ao entrarem em simbiose, as mídias, assim como os gêneros distintos, afetam-se mutuamente, interferindo nas características relacionadas a materialidades, formas de organização e agenciamento do público. Diante dessas constatações, é notável que, para saber como as características que singularizam a narrativa em cartas podem afetar ou serem afetadas pelas características que singularizam as narrativas eletrônicas, é preciso levantar as características inerentes aos principais gêneros e mídias presentes nas obras do nosso *corpus* de pesquisa.

Por essa razão, este capítulo identifica as razões pelas quais as cartas foram usadas na ficção, assim como busca ressaltar como sua absorção pelo romance impactou na forma do romance epistolar. Além disso, levantam-se também as características de hipertextos e jogos eletrônicos. A partir desse delineamento inicial, obtemos um quadro comparativo acerca das particularidades de cada mídia, o qual justifica as escolhas de nossas categorias de análises.

## **2.2 Da carta e das narrativas epistolares**

### *2.2.1 Das obras epistolares e e-pistolares*

A história das ficções produzidas através de correspondências aponta para um processo de incorporação de novos gêneros e novas mídias que conduziu à transformação das obras epistolares em e-pistolares. Desse modo, é possível pensar que a passagem do tempo contribuiu antes para a reconfiguração do que para a extinção da técnica de narrar através de cartas. Mas, devido essa reconfiguração ter ocorrido de forma tão acentuada, o conceito de romance epistolar e a definição das principais características desse gênero tornou-se ponto controverso entre os críticos. Enquanto alguns adotam uma perspectiva ampla, capaz de incluir romances com gêneros diversos, como o diário e os *e-mails*, outros preferem classificar como epistolares apenas as obras produzidas através de cartas.

Jankowski (1976), por exemplo, a partir de uma perspectiva normativa, propõe uma definição bastante restrita de romance epistolar, especificando a carta como único componente desse gênero romanesco. Essa perspectiva se torna especialmente evidente a partir da contraposição entre o romance em cartas e o romance com cartas interpoladas. Conforme o

referido crítico, os romances com cartas são aqueles em que as cartas são intercaladas com trechos narrados, geralmente, por um narrador em terceira pessoa. Nesse caso, as cartas são recursos polivalentes, isto é, mais um recurso narrativo entre outros, assumindo diversas funções, como apresentar informações diferentes daquelas fornecidas pelo narrador em terceira pessoa, caracterizar os personagens, sugerir um valor documental, ou promover mudanças de espaço e de tempo, etc. Já o romance em cartas ou romance epistolar, segundo Jankowski (1976, p. 29), “consiste exclusivamente de cartas, que representam a única técnica narrativa”. Nesse caso, a carta figura como recurso monovalente, de modo que, “estão proibidas (sic), desde o início, quaisquer entretrechos narrativos-oniscientes entre as cartas, inclusive meras indicações iluminando o processo de interrelação (redação, transmissão, recebimento). As cartas se seguem obrigatoriamente sem transição nem interrupção” (JANKOWSKI, 1976, p. 29).

Na direção oposta, Bray (2003) compreende o romance epistolar de forma bastante flexível, incluindo aqueles que misturam cartas e diários e os que incluem trechos com narração em terceira pessoa. Em perspectiva semelhante, Fusaro (2016) colabora para a revisão do conceito de romance epistolar, ao mostrar como, à luz das novas tecnologias, esse gênero tem sido redefinido, incorporando também os gêneros digitais. De forma consoante, Reynolds (2014), ao analisar videogames que constroem narrativas fragmentadas, mediante a incorporação de diversos documentos distribuídos pelo cenário, fala de jogos com “arquitetura epistolar<sup>7</sup>”.

Definir o romance epistolar como aquele que contempla apenas cartas em sua composição restringe, de forma significativa, o número de obras que podem se encaixar nessa categoria. Afinal, mesmo os romances em cartas produzidos entre os séculos XVI e XVIII podem não se enquadrar em classificação tão estrita, já que, muitos deles, trazem prefácios, posfácios e notas de rodapé, escritas pelo editor, com explicações de fatos não mencionados ou pouco elucidados pelas cartas dos personagens. Além disso, excluir da categoria de epistolar obras que incorporam gêneros diversos significa ignorar todas as possibilidades de desenvolvimento do gênero epistolar, bem como colaborar para que a técnica de narrar através de cartas seja considerada uma técnica arcaica, com importância limitada ao século das luzes.

Contudo, não se pode desconsiderar também que a incorporação de novos gêneros e novas mídias inevitavelmente colaborou para que as narrativas epistolares se tornassem

---

<sup>7</sup> Reynolds (2014, p. 48) apresenta o termo “arquitetura epistolar” como um acréscimo à categoria “arquitetura narrativa” de Henri Jenkins, a qual refere-se, dentro do campo do design de jogos, ao ambiente propício à emergência de narrativas. Por “arquitetura epistolar”, Reynolds compreende “a distribuição de mensagens ao redor do ambiente de jogo”. Portanto, essa categoria não compreende apenas jogos que constroem narrativas através de cartas, mas todos aqueles que, como o romance epistolar, apresentam uma narrativa fragmentada, constituída pela soma dos diversos documentos distribuídos pelo cenário.

bastante diferentes entre si. Afinal, os romances em cartas apresentam características distintas de narrativas produzidas através de mensagens instantâneas, enviadas através de dispositivos móveis. Do mesmo modo, não se pode considerar como pertencente ao mesmo gênero um romance e um videogame, pois embora ambos possam construir suas narrativas através de cartas, cada um pertence a uma mídia diferente e possui sua própria forma de promover o agenciamento do público.

Ao ponderarmos sobre as semelhanças que unem e as diferenças que separam obras que narram através de correspondências, percebemos que há entre elas um lastro histórico que vincula o epistolar ao e-pistolar, mas que esse lastro é marcado por momentos de ruptura, que engendram reconfigurações nesse tipo de narrativa. De um lado, é notório que todas essas produções utilizam a mesma técnica narrativa, a técnica de narrar através da justaposição de cartas e gêneros afins. Do outro, os materiais utilizados não pertencem aos mesmos gêneros, nem são suportados pelas mesmas mídias, e cada gênero e cada mídia agrega novas características às obras nas quais são incorporados. Considerando esses processos de continuidades e rupturas, sentimos a necessidade de encontrar um termo denominador abrangente para o conjunto das obras produzidas através de correspondências. Um termo denominador capaz de manter a identidade desse conjunto e, ao mesmo tempo, englobar a diversidade dos gêneros e mídias que, ao longo do tempo, foram incorporados nesse tipo de produção artística.

Considerando essa perspectiva, acreditamos que o termo “obra epistolar” é bastante apropriado para designar as produções artísticas que são construídas através da justaposição de correspondências. Desse modo, conseguimos reunir em uma mesma categoria produções que, pertencendo a mídias tão distintas quanto o romance e o videogame, se assemelham por serem forjadas a partir de gêneros produzidos pelos personagens, os quais, por sua vez, podem ser tão diversos quanto as cartas e as mensagens instantâneas enviadas por dispositivos móveis.

Obra epistolar, portanto, refere-se aqui a obras de natureza artística diversas, como romances, hipertextos, videogames, entre outros, cuja estrutura é construída especialmente pela justaposição de textos produzidos pelos próprios personagens, tais como cartas, bilhetes, entradas de diários, ofícios, mensagens instantâneas, *chats*, etc. Considerando-se essa abrangência recoberta pelo termo obra epistolar, é necessário traçar, a partir da distinção entre os gêneros e as mídias envolvidos no processo de criação, categorizações que permitam identificar os diferentes tipos de produções reunidas nesse conjunto.

Propomos, então, que o termo “romance epistolar clássico” ou simplesmente “romance em cartas”, passe a designar romances que, produzidos sobretudo entre os séculos XVI e XVIII,

são compostos quase que exclusivamente de cartas. Já para nomear a produção romanesca que, a partir do século XIX passou a incorporar, além das cartas, diversos outros gêneros, como reportagens de jornais, entradas de diários, ofícios, etc., sugerimos o termo “romance epistolar moderno”. Para as obras físicas que, em finais do século XX, passaram a incluir gêneros digitais em suas composições consideramos mais conveniente a classificação de “narrativa e-pistolar impressa”. Em contraposição, com “narrativa e-pistolar” ou “narrativa epistolar eletrônica” denominaremos os hipertextos, videogames e demais produções interativas que utilizam a técnica de narrar através da justaposição de correspondências e outros gêneros afins.

Separadas as categorias diversas de obras epistolares, é necessário apontar as características da carta, suas funções e efeitos na forma do romance epistolar clássico, pois é em face desses dados preliminares que se poderá vislumbrar, nos próximos capítulos, como a construção de narrativas epistolares em hipertextos e videogames têm reconfigurado a técnica de narrar através de cartas.

### 2.2.2 *Da carta e suas funções nos romances epistolares*

O argumento mais recorrentemente usado para explicar o apogeu do romance epistolar no século XVIII se baseia no estabelecimento de uma correlação entre forma literária e práticas sociais de linguagem. Jankowsky (1976, p. 37), por exemplo, elege o “desenvolvimento do sistema postal” como uma das causas que propiciou o crescimento do romance epistolar por volta dos anos de 1740. Gubernatis (2007, p. 7) demonstra que, de fato, graças a diversas razões sociais, o hábito de trocar cartas se tornou muito comum durante o período áureo do romance epistolar no contexto europeu. Primeiro uma mudança arquitetônica no estilo das casas, com quartos menores e mais privados, tornou os indivíduos, especialmente as mulheres, mais isolados, contribuindo para que as relações sociais passassem a ser mediadas através de cartas. Depois, o estabelecimento de um valor baixo para o envio e a rapidez na entrega favoreceram a frequência na troca de correspondência. Por fim, a escrita de cartas tornou-se parte dos conteúdos escolares e muitos manuais de redação de cartas ensinavam os indivíduos a usarem correspondências para resolverem situações sociais complicadas. Diante desses dados, é inevitável considerar que, conforme propõe Lajolo (2002, p. 62),

Surgimento, multiplicação e sucesso do romance epistolar na Europa do século XVIII sugerem uma certa homologia entre, de um lado, práticas sociais cotidianas de linguagem e de escrita; de outro, a mimese de tais práticas na literatura. Ou seja, uma primeira hipótese é que talvez romances epistolares tenham feito tanto sucesso porque, ao se estruturarem como cartas, tornavam-se bastante familiares a seus leitores, naqueles idos muito envolvidos com envio, recebimento, resposta e comentário de cartas, assunto de que, aliás, sintomaticamente, ocupavam-se com ênfase os igualmente populares manuais de polidez e etiqueta.

Essa mesma relação de causa e efeito entre forma literária e práticas reais de comunicação é usada para justificar a escassez de romances epistolares no século XX. Jankowsky (1976), por exemplo, aponta a substituição da carta por meios de comunicações mais modernos como uma das razões pelas quais não se poderia contar com o reflorescimento do romance em cartas ou mesmo com a presença de cartas no romance. Afinal, no contexto dos anos setenta, o pesquisador considerava que o “*billet*” já não desempenhava, como anteriormente, um papel significativo para as camadas superiores, que dispunham de poder aquisitivo para “se servir das chamadas bênçãos da técnica de comunicação modernas (sic), usando o telefone, o telex e até mesmo o jato para comunicar-se com destinatários potenciais de correspondências” (JANKOWSKY, 1976, p. 38).

Entretanto, essa lógica que explica o apogeu e desaparecimento da carta nas produções ficcionais meramente com base no aumento ou diminuição da prática de enviar correspondências no mundo real torna-se incongruente quando se observa que o decréscimo na produção de romances epistolares coincide justamente com o amplo desenvolvimento dos correios no século XIX. Como demonstra Gubernatis (2007), nesse período, na Inglaterra, diversas reformas efetuadas no serviço postal revolucionaram o modo como as pessoas enviavam correspondências, de modo que a escrita de cartas passou de um hábito culto para uma atividade corriqueira. Contudo, “apesar desse aumento no número de cartas enviadas, recebidas e lidas durante o século dezenove na Inglaterra, o número de romances epistolares escritos diminuiu drasticamente, e a maioria dos críticos concorda que a forma quase desapareceu nos primeiros anos do século XIX” (GUBERNATIS, 2007, p. 25)<sup>8</sup>.

Nesse sentido, conclui-se que o hábito de trocar cartas, embora possa ter contribuído, certamente não é a única e nem a principal razão da popularidade dos romances epistolares no século XVIII. Mais do que as práticas de comunicação de um determinado período, as características das cartas e as funções desempenhadas por esse gênero, dentro e fora das narrativas, podem fornecer explicações mais contundentes sobre o uso e o abandono da técnica de narrar através de correspondências.

As duas primeiras acepções do dicionário Houaiss (2001, p. 636) para o verbete carta informam que essa palavra refere-se a “1. mensagem manuscrita ou impressa, a uma pessoa ou a uma organização, para comunicar-lhe algo. 2. por extensão tal mensagem, fechada num envelope, geralmente endereçado e frequentemente selado”<sup>9</sup>.

<sup>8</sup> Essa e demais traduções de textos em língua estrangeira citados ao longo desta tese são de nossa autoria, exceto as obras que, originalmente escritas em outras línguas, já contam com publicações em português.

<sup>9</sup> As demais acepções do dicionário para o termo carta referem-se a outros tipos de objetos, como as cartas do jogo de baralho, por exemplo.

A carta é, portanto, um gênero discursivo cuja função principal é promover a comunicação entre remetentes (aqueles que a enviam) e destinatários (aqueles a quem se destina). O conteúdo e a finalidade dessa comunicação, entretanto, podem ser bastante diversos. Daí a multiplicidade de subgêneros epistolares, como a carta-testamento, a carta-relatório, a carta do leitor, a carta de reclamação, a carta de recomendação, a carta de amor, a carta familiar, a carta de cunho filosófico, a carta de exortação moral ou religiosa, etc.

Todas essas características inerentes ao gênero carta tornaram-no recurso de relevo na construção de romances epistolares entre os séculos XVII e XVIII. Assim como no mundo real, nos mundos fictícios, a carta normalmente desempenha o papel de estabelecer a comunicação entre pessoas separadas por barreiras físicas ou distâncias geográficas. Especificamente no âmbito do romance epistolar, a função mediadora da carta visa especialmente aproximar e, ao mesmo tempo, demarcar a separação entre os amantes, contribuindo para construção do enredo amoroso. Conforme pontua Altman (1945, p. 43), “como instrumento de comunicação entre remetente e destinatário, as cartas atravessam o abismo entre a presença e a ausência, as duas pessoas que se ‘encontram’ através das cartas não estão nem totalmente separadas, nem totalmente unidas”. Assim, as cartas se tornam recurso plausível para promover a comunicação entre personagens que, por alguma razão, não podem dialogar pessoalmente, como é o caso, por exemplo, dos protagonistas de *Amor de Perdição*, de Camilo Castelo Branco. Como ressalta Valentim (2006, p. 81), “de que maneira, se não com as cartas, as personagens Simão e Teresa, ele, privado da companhia da amada, ela, encarcerada num convento, poderiam se comunicar, revelar os planos das famílias, confessar o sentimento amoroso?”.

O fato de a carta ser usada como veículo de difusão de assuntos diversos também colaborou para sua inserção no romance. Vale lembrar que, antes do surgimento das mídias modernas, a carta foi largamente utilizada para anunciar as descobertas ou conquistas de novos territórios, informar o início ou fim de uma guerra, promover acordos comerciais, etc. Como pondera Santos (1998, p. 15-6),

De todos os gêneros em prosa, a carta é o mais difícil de ser enquadrado, pois sua feição verbal é múltipla e participa da natureza de outros gêneros periféricos como o diário, a autobiografia e o memorialismo. Pode acontecer também que, no efeito de leitura de algumas cartas, certas questões rompam sua bem-comportada estrutura retórica e ganhem a dimensão de um artigo crítico ou adquiram um valor literário à revelia de seu próprio autor.

No mundo antigo, especialmente, a carta foi utilizada como instrumento de exortação religiosa, como ocorre com as epístolas do apóstolo Paulo aos Coríntios, ou para reflexão filosófica, como as cartas de Epicuro de Samos. Essa função pedagógica da carta pode ser um dos motivos pelos quais a forma do romance epistolar tornou-se a preferida dos escritores de

ficção da Europa do século XVIII. Afinal, sabe-se que, nesse contexto, os romances não gozavam de boa fama, sendo largamente censurados. O prestígio e o *status* social do gênero carta podem, então, ter sido utilizados como forma de amenizar as depreciações sofridas pelos romances. Conforme propõe Lajolo (2002, p. 63), o didatismo e a moralidade atribuídos às cartas “podiam servir de compensação à oposição que moralistas e religiosos faziam ao romance, visto como corrompedor de costumes, sobretudo junto ao eleitorado feminino”. Essa explicação ganha força se considerarmos que, em geral, os prefácios dos romances epistolares costumam justificar a publicação de documentos supostamente autênticos e de foro íntimo e pessoal com base em argumentos morais. Afinal, em geral, os prefaciadores de romances epistolares diziam esperar que a história narrada servisse de lição aos leitores, advertindo-os para que não cometessem os mesmos erros dos personagens missivistas.

Já a aproximação da carta com os gêneros biográficos, como as memórias, as confissões e diários, foi provavelmente usada para satisfazer o desejo do público por narrativas verídicas. Conforme registra Jankowsky (1976, p. 37), a “busca de documentação e de autenticidade” está entre os motivos do sucesso do romance em cartas no século XVIII. O romance epistolar atendia essa demanda na medida em que, no prefácio, narrava a história do encontro e organização das cartas publicadas e asseverava a autenticidade desses escritos. Tal artifício, como explica Lajolo (2002), punha o leitor na posição de *voyeur*, prometendo-lhe a irresistível devassa da intimidade alheia:

E essa devassa dá fiança da veracidade dos episódios, conferindo autenticidade às personagens, veracidade e autenticidade sem dúvida muito atraentes como inovação em relação ao convencionalismo dos pseudônimos e do gênero pastoril que dominavam a ficção imediatamente anterior (LAJOLO, 2002, p. 64).

Outra característica particular da carta que justifica sua adoção pelos escritores de romances epistolares do século XVIII é o fato de ser um texto escrito em primeira pessoa, já que, de acordo com Jankowsky (1976, p. 37), naquele período, “o público estava enfasiado de romances convencionais em terceira pessoa, escritos por autores onipresentes e oniscientes”. A carta passa então a cumprir, dentro do romance, a função de propiciar uma narrativa autodiegética, na qual, livre das interferências de um narrador ou mesmo da figura de um autor, os personagens podem falar por si mesmos. Conforme destaca Rousset (1973, p. 68), no romance em cartas, o personagem “substitui o autor e o expulsa, já que ele mesmo é o escritor: ninguém fala ou pensa em seu lugar, é ele quem segura a caneta”.

Aliado à escrita em primeira pessoa está o fato de a carta ser um registro dos pensamentos e sentimentos de quem a escreve. Como pontua Hewitt (2004, p. 10), “a carta se situa entre a linguagem e a caneta” ou “entre a voz e a inscrição”, pois, “como conversas, as

cartas expressam nossos verdadeiros sentimentos; e como inscrição, as cartas são permanentes e deixam um registro duradouro”. Indo um pouco além, Watt (2010, p. 186) afirma que “mais que o diálogo a carta informal permite que o autor expresse seus sentimentos com maior sinceridade” e, no que tange ao uso da forma epistolar, “a principal vantagem consiste no fato de as cartas serem a prova material mais direta da vida interior do seus autores” (WATT, 2010, p. 202).

Ainda conforme Watt (2010), a inserção das cartas na estruturação da narrativa contribuiu largamente para que os romancistas do século XVIII pudessem imprimir à ficção uma direção subjetiva e interior, bem como para promover a identificação do público com os protagonistas de suas histórias. Nesse mesmo sentido, Gubernatis (2007, p. 3) defende que “a capacidade da carta em reorientar a narrativa ficcional sobre a experiência pessoal e a subjetividade do personagem era uma das principais razões pelas quais as cartas foram originalmente usadas em romances”. Essa argumentação ganha força se considerarmos que, nos primeiros anos de desenvolvimento da narrativa epistolar, outras técnicas narrativas propícias ao registro da interioridade dos personagens, como o fluxo de consciência e o discurso indireto livre, ainda não haviam se desenvolvido. Essa perspectiva é corroborada por Bray (2003, p. 108), quando sugere que uma das razões para a queda do romance epistolar em fins do século XVIII “está na incapacidade da carta de continuar representando as tensões psicológicas”, sendo substituída, nessa função, pelo discurso indireto livre. Também Jankowsky (1976, p. 38) considera que o surgimento de técnicas narrativas mais modernas contribuiu para o abandono da forma epistolar: “quando florescia o Romance em Cartas, ainda não existiam o ‘monologue intérieur’, o ‘style indirect libre’, nem o discurso como meio de caracterização de personagens, nem a renúncia máxima à ação ou ‘action’ do romance moderno”.

Assim, pode-se concluir que, antes do surgimento de técnicas mais modernas de representação da consciência, a carta, graças ao fato de ser um documento particular e de foro íntimo, tornou-se um dos primeiros instrumentos utilizados para exposição da vida interior dos personagens. Por essa razão, Gubernatis (2007, p. 3) considera que

a relação entre a carta e a maneira como os personagens são apresentados é talvez a contribuição mais importante da forma epistolar à ficção. As cartas são tradicionalmente entendidas como uma representação genuína do que o escritor está sentindo [...]. Na ficção, então, a linguagem da escrita de cartas, ou discurso epistolar, permite que os personagens gravem seus próprios pensamentos, sentimentos ou experiências e que os leitores de cartas sejam expostos às próprias palavras e voz do personagem.

Ainda de acordo com Gubernatis, a introdução da carta na narrativa romanesca de língua inglesa, após o século XVIII, visou justamente romper com a relação que o romance epistolar

estabeleceu entre carta e expressão sincera da subjetividade. Já no século XIX, o uso de correspondências interpoladas nas ficções enfatiza a falta de confiabilidade e os limites do conhecimento dos personagens, já que os romances começam a apresentar cartas que ocultam fatos, deturpam eventos e deliberadamente apresentam falsas informações. No século XX, as cartas são usadas para demonstrar como a linguagem falha em capturar a subjetividade, bem como se tornam um tropo para representar o trabalho de escrita literária, uma vez que os personagens têm dificuldades em se expressar através de cartas e o conteúdo das missivas se torna incongruente ou mesmo ilegível. Por fim, no século XXI, os escritores continuam a experimentar com a forma epistolar, de maneira que as cartas criam novos níveis diegéticos e são endereçadas aos leitores externos da ficção. Por outro lado, reaparecem correspondências capazes de estabelecer uma comunicação genuína entre os indivíduos.

Após traçar essa análise diacrônica das funções desempenhadas pelas cartas dentro de obras literárias, Gubernatis conclui que, na medida em que perde espaço nas situações reais de interação social, as cartas deixam de ser objetos miméticos para tornarem-se tropos que permitem comentar as práticas de comunicação. Assim, é justamente porque seu uso no mundo real tem diminuído que as cartas continuam sendo incorporadas à produção ficcional, sendo usadas especialmente para invocar e revisar a tradição literária anterior, na qual o uso da forma epistolar era extremamente proeminente:

Estes são os motivos pelos quais as cartas são usadas na ficção do século XXI: elas são uma forma metamórfica que pode ser replicada ou apropriada para comentar sobre o relacionamento entre linguagem escrita, subjetividade e experiência, e porque seu uso põe o romance em conversação com textos de eras literárias anteriores (GUBERNATIS, 2002, p. 227).

Vale ressaltar que Valentim (2006) chegou a algumas conclusões semelhantes no que concerne à presença do epistolar na literatura lusitana de fins do século XX e início do XXI. A pesquisadora ressalta que as cartas tiveram grande relevo na cultura de Portugal, por ser este um país de navegadores, que utilizavam o gênero como instrumento de comunicação. A carta também teve importância significativa na formação do cânone literário português, mediante a atribuição da autoria de *Lettres portugaises* à freira Mariana Alcoforado e pela presença acessória de correspondências nos romances das escolas Romântica e Realista. Assim, após o esgarçamento da narrativa e a desestabilização das categorias tradicionais do romance pela ficção do período Moderno, os escritores voltaram a utilizar a forma epistolar em busca de outras maneiras de construir narrativas, assim como para responder as demandas da própria literatura do século XX, que, aderindo à ficcionalização autobiográfica, passou a utilizar gêneros vinculados à escrita de si para criação de simulacros de representações linguísticas do

eu. Por conseguinte, conforme Valentim, o retorno à forma epistolar na literatura portuguesa contemporânea se explica, sobretudo, como recuperação de uma tradição anterior para dar resposta à necessidade de reinvenção do gênero romanesco e ao florescimento de uma corrente literária que preza pela escrita intimista e biográfica.

Assim, de acordo com as pesquisas de Gubernatis e Valentim, ao menos no que tange à literatura impressa inglesa, americana e portuguesa, no contexto contemporâneo, os escritores têm recorrido à forma epistolar para traçar reflexões sobre linguagem e subjetividade e, ao mesmo tempo, promover o diálogo entre diferentes momentos da história da literatura.

### 2.2.3 *Dos romances epistolares clássicos*

Costuma-se classificar como romance os livros de ficção que contemplam uma história tecida por um narrador, isto é, uma história contada por uma figura que, participando ou não dos fatos e acontecimentos ocorridos em determinado tempo e lugar, assume a função de narrá-los a outro(s) personagem(ns) ou, como é mais comum, diretamente ao leitor. Mas, o romance epistolar, por ser construído a partir da justaposição de cartas, assume uma configuração bastante diferente. O romance epistolar não é a história que alguém conta, mas uma história que o leitor descobre a partir da leitura das correspondências reunidas e publicadas em um mesmo conjunto e que, via de regra, são apresentadas como sendo verídicas. No romance epistolar, portanto, a figura do narrador é substituída pela figura de um ou mais missivistas, cujas cartas, excetuando-se alguns casos específicos, não buscam exatamente contar uma história, mas dar ou pedir informações, esclarecer fatos, ordenar ações, ou simplesmente falar de si e pedir notícias do outro.

Torna-se notório, portanto, que as características próprias da carta não apenas determinam a função que esse gênero pode exercer dentro das ficções. As características das cartas também trazem consequências significativas para a forma do romance epistolar e o modo como ele é apresentado ao público.

Por serem documentos de caráter íntimo e privado, a reunião e publicação de cartas em livros requer, necessariamente, uma justificativa. No caso do romance epistolar, esse esclarecimento ocorre, normalmente, através da introdução de paratextos, tais como prefácios, posfácios e notas de rodapé. Nesses espaços, o editor do livro narra como e onde encontrou as missivas e porque decidiu expô-las à curiosidade alheia. Consequentemente, os leitores são induzidos a acreditar que o livro que têm em mãos é uma coletânea de documentos factuais, cuja autoria pertence àqueles que assinam as cartas. Portanto, além da figura do narrador, o

romance em cartas é aparentemente destituído também da figura do autor, que é substituída pela figura do editor ou dos personagens-missivistas.

Mas, diferente de outros tipos de composição literária, onde os paratextos são externos à ficção e comportam considerações de pessoas reais, no romance epistolar, eles costumam ser tão fictícios quanto as cartas cuja veracidade buscam afiançar. Como explica Calas (2007, p. 9), a utilização dos paratextos é um truque do autor para dissimular a ficção e conferir autenticidade à obra, um recurso que busca atestar a veracidade das correspondências ofertadas ao público, na medida em que atribui a autoria desses documentos aos personagens. Os paratextos, portanto, têm a importante função de servir de moldura para obra, elucidando informações que são fundamentais para sua compreensão, mas não ficam claras ou não são mencionadas através das cartas dos personagens. Conforme observa Calas, (2007, p. 49), nos prefácios, o editor fornece uma série de informações sobre os missivistas e o manuscrito, tais como o aspecto físico das cartas, as condições sob as quais foram escritas, e os modos através dos quais foram encontradas. Assim, enquanto as cartas são usadas para construir a história dos personagens, os prefácios ou posfácios são usados para narrar a história das cartas.

No espaço do paratexto, ao fazer declarações necessárias à compreensão da obra, o editor pode assumir diferentes funções. Conforme os apontamentos de Calas (2007, p. 52-5), o editor pode apresentar-se como descobridor da obra, publicador ou mesmo informante, acrescentando informações não relatadas nas cartas. Pode ainda atribuir a si funções relativas à preparação do texto para posterior publicação, tais como as de copista, tradutor, corretor, organizador ou anotador. Também é corriqueiro que o editor atue como comentarista, fazendo julgamento sobre a qualidade dos textos e sobre o valor moral ou literário da obra publicada. Em todos esses casos, é notório que o editor pode interferir em maior ou menor grau na estruturação e na recepção do conjunto de correspondências publicadas. De acordo com Calas (2007, p. 52-5), atuando como preparador dos textos para publicação, o editor costuma revelar que interferiu no estilo dos escritores, suprimiu trechos de algumas cartas, optou por não publicar outras ou mesmo fez anotações para retificar informações dadas pelos missivistas. Também como comentarista, é notório que ele pode direcionar a recepção da obra, já que julga as atitudes dos personagens e costuma recomendar a leitura das cartas com base em possíveis lições morais que delas se poderão extrair.

Todos esses diversos papéis assumidos pelo editor estão, de certo modo, correlacionados à verdadeira função da figura do editor: isentar o romancista de qualquer responsabilidade sobre a obra. A voz do editor, sendo aparentemente externa à diegese, tem maior credibilidade para declarar a autenticidade das cartas e, portanto, contribuir para dar ao leitor a ilusão de estar

lendo correspondências verdadeiras. Como observa Calas (2007, p. 48), “o artifício é o de fazer acreditar que as cartas emanam de pessoas reais, que viveram e escreveram, e não do romancista”. Por este motivo, a autoria de algumas obras epistolares ainda hoje é dúbia ou desconhecida e, conseqüentemente, a verdadeira origem dos documentos que elas contêm é alvo de debate entre os críticos literários.

Na maioria dos casos, entretanto, a ausência do autor é apenas ilusória. Como bem esclarece Pomeau (1993, p. 141), o romancista epistolar dirige o jogo assim como o autor de teatro que está ausente da cena: “pela disposição das cartas, ele produz efeitos, comparáveis aos do diálogo teatral”. Ou seja, há uma instância responsável por orquestrar a narrativa, mas, assim como no teatro, nós descobrimos a história a partir da fala dos próprios personagens. A diferença, como bem assinala Jost (1966), é que, enquanto no teatro as declarações dos personagens são feitas no palco, no romance epistolar elas são escritas nas cartas.

Aliás, como já pontuamos, o fato de os personagens se comunicarem através de mensagens escritas também tem influência nas características próprias do romance epistolar. A necessidade de se comunicar através de cartas pressupõe que os interlocutores não ocupam o mesmo espaço e que, portanto, haverá um intervalo de tempo considerável entre a produção e a recepção do ato comunicativo. Essa situação será determinante para a construção do espaço e do tempo da narrativa epistolar. Com relação ao espaço, nota-se que ele tende a ser múltiplo. Um mesmo romance epistolar pode ser ambientado em duas cidades, em dois países e mesmo em dois continentes diferentes. No que tange ao tempo, as implicações são ainda mais notáveis. Como explica Altman (1982, p. 118), o romance epistolar é marcado pela polivalência temporal, ou seja, o tempo refrata-se em vários, porque o tempo de escrita, envio, recebimento, leitura e releitura da carta não coincidem.

Para entender como a polivalência temporal afeta o romance em cartas é importante destacar que, diferente da maioria dos gêneros romanescos, o tempo verbal do romance em cartas não é o pretérito, mas o presente. Isto porque, conforme já ressaltado, excetuando-se alguns casos específicos, o escritor de cartas não conta uma história ocorrida em um passado distante. De maneira geral, os missivistas costumam relatar fatos e eventos bastante próximos à escrita das cartas, ou ainda costumam utilizar as cartas para relatar os sentimentos e emoções que sentem no momento mesmo em que escrevem.

Além disso, é importante considerar que passado e futuro só podem ser estabelecidos em relação a um ponto específico no tempo determinado como presente. No caso das cartas, o tempo presente é o momento mesmo da escrita. É, portanto, em relação ao tempo da escrita que passado e presente se estabelecem. De acordo com Altman (1982, p. 122-141), o momento da

escrita da carta é o tempo de referência que permite ao escritor situar-se em relação ao passado e ao futuro. A partir dessa observação é possível demarcar a diferença entre o romance epistolar e outros gêneros narrativos em primeira pessoa. Como explica Altman, em memórias e biografias o tempo da narração não coincide com o tempo dos eventos narrados, porque a narração só se inicia após a ocorrência de todos os eventos narrados. Já no caso da carta e do diário, os eventos narrados podem ser anteriores, concomitantes ou posteriores ao tempo da narração. Ou seja, o escritor de cartas e diários pode referir-se a acontecimentos ocorridos num passado distante, num passado relativamente próximo, no momento mesmo da escrita e ainda aludir a ações que pretende realizar futuramente. Eventualmente, pode ocorrer de o narrador de memórias interromper a narração do passado para fazer uma intervenção no tempo presente (tempo da narração), mas nesse caso, pondera Altman, o objetivo será esclarecer, à luz do presente, algo que não estava ainda claro no momento da ocorrência dos eventos relatados. Já no caso das cartas, a perspectiva se inverte, a introdução do passado busca esclarecer o presente, fornecendo antecedentes que justificam determinadas situações. Assim, Altman considera que o tempo crucial do discurso epistolar é o tempo presente, isto é, o presente da narração, o tempo da escrita, que se torna o ponto de referência para o passado e o futuro.

Mas, o pesquisador lembra ainda que o tempo da leitura também pode ser bastante significativo nos romances epistolares. Por tratar-se de um documento físico, a carta pode ser trocada, perdida, roubada e recuperada. Esses possíveis desvios no processo de entrega ao destinatário fazem com que o tempo entre o momento de produção e o momento de recepção da carta seja alargado. Esse intervalo temporal, por sua vez, pode ser usado pelos escritores para gerar efeitos diversos, como ambiguidades e ironias, já que a passagem do tempo pode tornar uma declaração inválida ou alterar o seu sentido. Além disso, os atrasos na entrega podem fazer também com que a ordem cronológica das cartas seja embaralhada, produzindo, assim, reviravoltas no enredo. Conseqüentemente, o romance epistolar poderá ser marcado por falhas e descontinuidade na comunicação dos personagens. Como bem resume Altman (1982, p. 140), “o discurso epistolar é um discurso marcado por hiatos de todos os tipos: de intervalos de tempo entre evento e registro, entre transmissão de mensagens e recepção; separação espacial entre escritor e destinatário, espaços em branco e lacunas no manuscrito”.

Assim como o espaço e o tempo, graças à carta, o foco narrativo do romance epistolar também poderá ser múltiplo, considerando-se que uma mesma narrativa pode conter mais de um missivista. A variação do número de correspondentes nos romances epistolares é, conforme Rousset (1973, p. 76-88), decorrente de uma evolução cronológica, que conduziu a transformação do tipo mais simples ao mais complexo. Assim, conforme o crítico, os primeiros

romances epistolares desenvolvidos foram os do tipo solista, ou seja, aqueles no qual aparecem cartas de um único correspondente, seja porque o destinatário não responde, como em *Lettres portugaises*, seja porque o editor preferiu não incluir as cartas do destinatário na obra, tal como ocorre em *Lettres de Mrs Fanny Butler*, de Marie-Jeanne Riccoboni. Quando, além das cartas do remetente, as respostas do destinatário passam a ser inseridas, surge o segundo tipo de romance epistolar, ou seja, o tipo dueto, do qual é exemplo *Memórias de duas jovens esposas*, de Honoré de Balzac. Por fim, o último tipo de romance epistolar a vir a lume foi o sinfônico, ou seja, aquele no qual há vozes múltiplas, já que vários correspondentes trocam cartas entre si, como *Les liaisons dangereuses*, de Choderlos de Laclos.

A diferença entre romances epistolares com um, dois ou mais correspondentes não é um mero dado quantitativo. A opção por um único foco narrativo ou pela multiplicação dos pontos de vista provoca efeitos diversos sobre a estruturação e a recepção de uma obra epistolar. No que tange à estruturação, o aumento do número de narradores tende a tornar a trama mais complexa, já que vários enredos podem ser desenvolvidos de forma concomitante. A presença de vários correspondentes permite que várias histórias sejam relatadas simultaneamente de forma natural, já que a ordem de chegada das cartas pode justificar a ordem de exposição de fatos que ocorreram no mesmo horário. Assim, como bem observa Jost (1966), graças ao método epistolar, a arte do relato encontra solução para um problema capital: ele permite dizer duas ou mais coisas ao mesmo tempo, ou seja, consegue relatar, de maneira natural, dois eventos que coincidem no tempo, mas não no espaço, através do envio de cartas de dois ou mais personagens. Por conseguinte, nos romances de tipo sinfônico é comum que a comunicação entre dois personagens seja frequentemente interrompida pela interpolação de cartas de outros missivistas que tratam de outros assuntos.

A presença de diversos missivistas também permite apresentar, ao leitor, relatos de várias testemunhas sobre um mesmo evento. Nesses casos, as informações podem convergir ou divergir, conforme o ponto de vista de cada um. Por essa razão, os críticos costumam destacar que a multiplicação dos pontos de vista pode requerer um leitor mais arguto, capaz de perceber e estabelecer relações entre as cartas de vários correspondentes. Diante de informações conflitantes, o leitor tem espaço para retificar os enganos e interpretar a postura dos comunicadores. Por outro lado, nos casos em que o narrador não responde, um efeito semelhante pode ocorrer. Nos romances de tipo solista, o leitor poderá tentar descobrir nas cartas do remetente as razões do silêncio do destinatário.

Além do número de correspondentes, o papel do destinatário e as relações que mantém com o remetente também trazem consequências determinantes para as características formais e

a recepção do romance epistolar. Jost (1966, p. 406-18) observa que em alguns romances epistolares o destinatário das cartas é um amigo do remetente, que cumpre o papel de ouvir os relatos do herói, enquanto em outros, o protagonista se dirige diretamente a seu antagonista, de modo que se estabelece um contato imediato entre os dois. No primeiro caso, portanto, o herói fala *sobre* o parceiro, enquanto no segundo fala *com* o parceiro. Essas diferenças entre os destinatários implicam diferenças também na função desempenhada pelas correspondências no desenvolvimento da narrativa. Quando se dirige a um amigo, o remetente escreve cartas-confidências, que não têm impacto no desenvolvimento da trama. Nesse caso, tem-se um romance epistolar estático, já que os correspondentes se limitam a utilizar as missivas para relatar acontecimentos. Já quando se dirige a seu antagonista, o remetente escreve cartas que são essenciais para o desenvolvimento da ação. Nesse caso, configura-se um romance epistolar de tipo cinético, pois o remetente, assumindo sempre uma atitude ativa, age e busca provocar as reações do destinatário.

Os romances epistolares de tipo estático se aproximam de outros gêneros romanescos em primeira pessoa. Jost observa, por exemplo que *La vie de Marianne*, de Marivaux, situa-se na fronteira entre o epistolar e a autobiografia. À primeira vista, a escolha pela narração em cartas parece ter sido aleatória ou até equivocada, já que o relato de fatos ocorridos em um passado longínquo seria melhor empreendido por gêneros como as memórias. Contudo, mesmo em casos limites, a carta configura a construção da narrativa e justifica sua escolha frente a outras formas literárias. No caso do referido romance, são constantes as interpelações ao destinatário. Esse chamado pelo outro torna o leitor mais próximo, concedendo-lhe um lugar que não teria em outra forma narrativa. Conforme conclui Jost (1966, p. 411), “o autor que opta pelo tipo estático o faz por razões precisas [...]: o leitor é chamado a substituir o destinatário de suas cartas; ele se sente confiante do herói, a quem, em troca, ele dá toda atenção, se não toda a sua simpatia”. As interpelações ao Outro, então, não visam promover uma discussão, mas estabelecer um contato com o leitor.

A marca do destinatário se faz sentir de forma ainda mais veemente nos romances epistolares cinéticos. Conforme ressalta Jost (1966, p. 411), nesse caso, “a trama, ao invés de progredir *nas* cartas, progride *pelas* cartas”. Aqui, diferente do epistolar estático, o escritor não deseja apenas compartilhar seus sentimentos, mas provocar a reação do destinatário. Essa postura mais incisiva está presente mesmo nos romances epistolares com missivista único, pois nesse caso, como ocorre, por exemplo, em *Lettres portugaises*, o signatário da carta dirigindo-se diretamente à pessoa amada, declara toda sua paixão não com o intuito de fazer uma confidência, mas com objetivo de provocar uma reação e obter uma resposta.

Por conseguinte, para constituir os sentidos da obra, o leitor do romance epistolar deverá estar atento ao tipo de correspondente a quem se dirige o remetente de uma carta. É preciso lembrar que, enquanto objeto cuja principal função pragmática é estabelecer uma comunicação, a carta pressupõe não apenas a presença de um Eu, mas também a presença de um Outro. Afinal, quem escreve uma carta escreve sempre para alguém. O interlocutor, frequentemente, molda a forma como o locutor se apresenta nas cartas e, de certo modo, orienta o próprio ato locutório. Como pontua Altman (1945, p. 92), “a escrita epistolar, diferente da simples escrita em primeira pessoa, refrata-se não apenas por um, mas por dois prismas - o do leitor e o do escritor. Nós, como leitores externos, devemos sempre ler uma carta à luz do destinatário pretendido”.

Os dois polos de comunicação inerentes à carta, isto é, o remetente e o destinatário, portanto, são essenciais para demarcar a diferença do romance epistolar em relação a outros subgêneros romanescos. A presença do Eu determina que o foco narrativo do romance em cartas esteja em primeira pessoa. Já a presença do Outro, singulariza o romance epistolar de outros tipos de narrativas com ponto de vista similar, tais como os diários íntimos, as memórias e as confissões. Conforme pondera Altman (1945, p. 117), nesses outros tipos de discurso, o interlocutor é anônimo e poderia ser qualquer um, não há, como nas cartas, um destinatário reificado. Jost (1966, p. 408) corrobora com essa perspectiva ao explicar que, sendo o diário íntimo destinado a satisfazer as necessidades de efusões secretas, seu leitor toma uma posição indiscreta e furtiva. Já no caso das confissões, o leitor deixa de dispor de sua posição privilegiada, considerando que lê uma declaração pública, realizada deliberadamente pelo protagonista que se abre para um público disfarçado de confidente: “o escritor pode prevenir esses dois inconvenientes ao optar pelo gênero epistolar”.

A forte presença da figura do Outro na escrita epistolar também contribui para que o romance em cartas torne manifesto o caráter dialógico da linguagem. A relação que cada carta mantém com as demais correspondências de uma obra epistolar, e mesmo com documentos externos a esse conjunto, remete diretamente às considerações de Bakhtin (2016, p. 57-62) sobre as relações que um determinado enunciado concreto estabelece com outros elos da cadeia de comunicação verbal. Vale lembrar que, conforme o filósofo russo, os enunciados concretos não são indiferentes, nem autossuficientes entre si, longe disso, mantêm relações com seus antecessores e sucessores respondendo-os e/ou solicitando uma réplica. Cada enunciado concreto está repleto dos ecos e lembranças de enunciados anteriores, respondendo-os de diferentes formas: refuta, confirma, completa, embasa-se neles. Além disso, cada enunciado mantém relação dialógica também com enunciados futuros, pois já é elaborado em função das eventuais respostas que poderão lhe suceder. No interior de uma narrativa epistolar, essas

proposições se tornam claras na medida em que cada carta ou correspondência funciona como um enunciado concreto em particular, que mantém relações com outros enunciados concretos, anteriores ou posteriores, internos ou externos à obra. Cada carta de uma narrativa epistolar surge sempre como resposta a enunciados anteriores, sejam outras cartas, conversas presenciais prévias ou ainda os mais variados gêneros do discurso que porventura foram incorporados ou mencionados ao longo do enredo. Além disso, cada carta mantém relação com enunciados posteriores porque seu remetente procura adivinhar as reações dos destinatários, buscando refutar acusações pressupostas, contrapor-se a objeções imaginadas, responder possíveis dúvidas, explicar informações que julgam não terem ficado claras, etc. ou, simplesmente porque cada carta solicita uma resposta.

São as relações dialógicas que, de certo modo, promovem a coesão do romance epistolar. Afinal, enquanto obra formada pela justaposição de cartas, o romance epistolar apresenta uma estrutura fragmentada, cuja união só pode ser mantida por certos vínculos dialógicos estabelecidos entre as diversas correspondências. Como pontua Altman (1945, p. 181), dentro do romance epistolar, as cartas funcionam como objetos unitários e independentes e, ao mesmo tempo, como contexto para outras cartas contíguas.

Com base nessa independência e interdependência de cada carta em relação ao conjunto do romance epistolar, Altman (1945) relaciona a estrutura do romance epistolar à estrutura do mosaico, onde cada parte se junta para formar um todo maior. O modo como as peças desse mosaico são arranjadas pode promover a continuidade ou descontinuidade da narrativa. Em ambos os casos, o escritor necessitará jogar com diversas das características do romance epistolar já descritas aqui. A continuidade narrativa, poderá ser alcançada, especialmente, através do romance epistolar solista ou, nos casos de romances sinfônicos, através de longas sequências de cartas de um único personagem tratando dos mesmos assuntos. Já a descontinuidade pode ser promovida mediante a presença de várias tramas simultâneas, ordenação não cronológica das missivas, múltiplos correspondentes com estilo de escrita próprio e lacunas entre uma e outra carta, que quebram a sequência da narrativa.

Ainda conforme Altman (1945), a continuidade, na narrativa epistolar, é apenas um efeito que pode ser obtido pelo escritor. Ela assemelha-se à continuidade pictórica das pinturas pontilistas. Afinal, enquanto unidade do conjunto, é impossível que a carta entre de forma transparente em uma narrativa contínua. Já a descontinuidade narrativa, sendo a marca própria da troca epistolar, permite várias possibilidades para a produção de sentidos, exigindo, mais uma vez, um leitor atento, capaz de estabelecer ligações entre as partes dispersas ou relacionar uma declaração enigmática de uma carta com a sua explicação na carta seguinte. Nas palavras

de Altman (1945, p. 172), “quanto mais fragmentada e desconectada a narrativa aparece, mais ativamente o leitor externo procura descobrir as conexões”.

No reverso desse trabalho do leitor, percebemos também o trabalho do escritor. Seja para promover a ilusão da continuidade, seja para potencializar a descontinuidade própria do romance epistolar, o escritor desempenha papel fundamental, elegendo a forma como as cartas serão arranjadas e como a mensagem de uma poderá se conectar com a mensagem da outra. Para postergar o desfecho da intriga, tece várias tramas simultâneas; para manter o suspense, omite informações nos primeiros escritos; para instigar a curiosidade do leitor, troca a ordem das cartas. Assim, mesmo se a produção das missivas é atribuída aos personagens e mesmo se compete ao leitor construir a história, conectando as informações dispersas ou ocultas entre uma e outra carta, o autor não perde o controle da criação. Através da ordenação das cartas, ele deixa sua marca no romance epistolar. Como bem destaca Altman (1982, p. 183), “o criador do romance epistolar, que nega a autoria, reclama-a em outro lugar – no próprio trabalho de articulação que estrutura o mosaico epistolar como arte”.

### **2.3 Do hipertexto**

Hipertextos são recorrentemente descritos como teias ou redes de textos, verbais e não verbais, vinculados entre si, que propiciam um complexo percurso de leitura. Landow (2006, p. 3), por exemplo, concebe o hipertexto como “texto composto de blocos de texto – o que Barthes denomina *lexias* – e pelas ligações eletrônicas que os conectam entre si”. Também de acordo com Landow, essas ligações eletrônicas “criam um texto que é experienciado como não linear ou, melhor dizendo, como multilinear ou multissequencial”. Também Lévi (1993, p. 33) afirma que “um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, sequências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos”. Ainda conforme o pesquisador, uma vez que essas conexões entre os nós não são lineares, “navegar em um hipertexto significa portanto desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira” (LÉVI, 1993, p. 33).

De forma consoante, ficções hipertextuais são geralmente definidas como ficções com diversos fragmentos conectados uns aos outros, que possibilitam um trajeto de leitura aleatório. Gaggi (2015, p. 122), por exemplo, afirma que uma “ficção hipertextual é um hipertexto do

mesmo modo que o descrito anteriormente – uma variedade de nós ou lexias são conectadas por vários links, criando uma teia ou rede que o leitor navega de diversas maneiras”.

Considerando essas definições, o surgimento dos hipertextos, literários ou não, é muito anterior ao desenvolvimento das mídias eletrônicas e digitais. Os índices remissivos de glossários, dicionários, enciclopédias e outras obras de referência, assim como as indicações de notas de rodapé ou de fim, presentes nas monografias em geral, funcionam como vínculos que unem diversas partes de um mesmo texto estruturado em blocos distintos e que, portanto, formam um hipertexto. Quanto às ficções, também é possível citar alguns exemplos de obras com estruturas hipertextuais em suporte impresso. O romance *Pale Fire (Fogo pálido, 1962)*, de Vladimir Nabokov, é constituído por um poema vinculado a diversos paratextos (prefácio, notas explicativas e índice sobre os principais personagens), os quais, sob o pretexto de elucidar o texto poético, constroem uma nova ficção. De forma similar, mas não idêntica, *El beso de la mujer araña (O beijo da mulher aranha, 1976)*, de Manuel Puig, traz nove notas de rodapé que, embora estando dispostas em lugar à parte, são entrelaçadas à narrativa central, completando, modificando e construindo o(s) seus(s) sentido(s). Já em *Rayuela (O jogo da amarelinha, 1963)*, de Júlio Cortázar, a estrutura hipertextual se faz notar através dos dois modos distintos através dos quais a leitura pode ser realizada: o livro é composto por cento e cinquenta e cinco capítulos que podem ser lidos de forma sequencial, iniciando-se no um e terminando no cinquenta e seis, ou de forma não sequencial, iniciando-se no setenta e três e saltando para trechos anteriores ou posteriores, conforme indicações deixadas no final de cada secção.

Nesses hipertextos impressos, os vínculos entre os blocos de textos são estabelecidos através das remissões, que deixam a cargo do leitor o trabalho de procurar a parte indicada. Já nos hipertextos de mídias digitais, as conexões são estabelecidas através de ligações eletrônicas, os chamados *links*, que, acionados com um simples clique, conduzem o leitor para um novo trecho do mesmo texto ou para um texto diverso, disposto no mesmo local ou em endereço eletrônico diferente. Outra característica distintiva dos hipertextos digitais é a inclusão de sons e vídeos, já que os hipertextos impressos contêm apenas textos verbais e imagens. Ainda assim, entre os gêneros da literatura eletrônica, os hipertextos estão entre aqueles nos quais os signos linguísticos continuam sendo os mais preponderantes.

Embora a estrutura hipertextual já existisse no suporte impresso, o surgimento do hipertexto nos meios eletrônicos foi percebido como uma nova forma de textualidade, a qual graças à sua estrutura fragmentada, é capaz de desestabilizar as noções de texto, autoria e leitura fundadas com o advento do livro.

A ficção hipertextual, sobretudo, foi encarada como um novo modelo de narrativa, que obriga uma revisão de toda teoria narratológica até então produzida. Landow (2006, p. 218), por exemplo, afirma que “o hipertexto, que coloca em questão a narração e todas as formas literárias com base na linearidade, também questiona as idéias de enredo e história vigente desde Aristóteles”. Ele nos lembra que “no capítulo sete da *Poética*, Aristóteles oferece uma definição de enredo na qual a sequência fixa desempenha um papel essencial”:

Now a whole is that which has beginning, middle, and end. A beginning is that which is not itself necessarily after anything else, and which has naturally something else after it; an end is that which is naturally after something itself either as its necessary or usual consequence, and with nothing else after it; and a middle, that which is by nature after one thing and also has another after it. A well-constructed Plot, therefore, cannot either begin or end at any point one likes; beginning and end in it must be of the forms just described. Again: to be beautiful, a living creature, and every whole made up of parts, must not only present a certain order in its arrangement of parts, but also be of a certain definite magnitude (ARISTÓTELES, apud LANDOW, 2006, p. 218)<sup>10</sup>

Considerando essas asserções, Landow (2006, p. 218) considera que o hipertexto rompe com o modelo de estruturação das narrativas tal como preconizado por Aristóteles na *Poética*:

Olhar para a *Poética* no contexto da discussão do hipertexto, sugere uma das duas coisas: ou simplesmente não se pode escrever ficção em hipertexto (e a *Poética* mostra porque poderia ser esse o caso) ou as definições e as descrições aristotélicas de enredo não se aplicam a histórias escritas e lidas em um ambiente hipertextual [...]. O hipertexto, portanto, põe em questão (1) a sequência fixa, (2) início e fim determinados, (3) “certa magnitude definida” da história, e (4) a noção de unidade ou totalidade associada com todos esses conceitos.

Aranha (2004) rebate as afirmações de Landow acerca desse suposto rompimento do hipertexto com o modelo de estruturação das narrativas descrito na *Poética* de Aristóteles. Segundo o pesquisador, Aristóteles “não limita o reconhecimento de uma estrutura textual a uma forma fixa, embora *valorize mais* (“bem construídas”) aquelas que *não começam e/ou terminam ao acaso*” (ARANHA, 2004, p. 7). Assim, Landow teria interpretado de forma errônea o modo como Aristóteles utiliza os termos início, meio e fim, vinculando-os a uma estrutura fixa com a qual o hipertexto romperia. Conforme Aranha (2004, p. 6), “ainda que múltiplas sejam as possibilidades de início da leitura de um hipertexto, este terá sempre um começo no sentido empregue (sic) na *Poética*, ou seja, como qualidade do ponto a partir do

---

<sup>10</sup> Preferimos manter a citação tal como encontrada em *Hipertexto 3.0*, já que é a partir desta tradução que Landow desenvolve sua argumentação. Na 3ª edição da editora Calouste Gulbenkian, o mesmo trecho encontra-se traduzido para o português da seguinte forma: “Ser um todo é ter princípio, meio e fim. Princípio é aquilo que, em si mesmo, não sucede necessariamente a outra coisa, mas depois do qual aparece naturalmente algo que existe ou virá a existir. Pelo contrário, fim é aquilo que aparece depois de outra coisa, necessariamente ou na maior parte dos casos, e a que não se segue nada. Meio é aquilo que é antecedido por um e seguido pelo outro. Portanto, é necessário que os enredos bem estruturados não comecem nem acabem ao acaso, mas sim apliquem os princípios anteriormente expostos. Além disso, uma coisa bela — seja um animal seja toda uma acção — sendo composta de algumas partes, precisará não somente de as ter ordenadas, mas também de ter uma dimensão que não seja ao acaso: a beleza reside na dimensão e na ordem” (ARISTÓTELES. 2008).

qual outros pontos se ligam”. Em outros termos, a lexia pela qual o leitor inicia a leitura será o princípio do hipertexto, pois, antes dela, nenhuma outra sucedeu e todas as demais lhe sucederão. Por consequência, os *links* seguintes levarão o leitor a percorrer os blocos textuais que formarão o meio da narrativa, até que o último bloco lido demarcará o fim.

Portanto, embora o hipertexto contrarie a prerrogativa estética preconizada por Aristóteles (apud LANDOW, 2006, p. 218) de que “a well-constructed Plot, therefore, cannot either begin or end at any point one likes”, ele não contraria o modo de estruturação das narrativas conforme descrito pelo referido filósofo, posto que, como qualquer outra narrativa, a hipertextual terá um início, um meio e um fim, ainda que eles não tenham sido previamente definidos pelo autor.

Entretanto, o que nos parece mais problemático nos postulados de Landow não se refere à suposta quebra do hipertexto com a estrutura fixa do enredo, mas o fato de que estenda essas considerações sobre todos os tipos de hipertexto. As considerações de Landow parecem ser decorrentes da observação de um tipo de hipertexto estruturado em um padrão de linkagem (forma de estruturação dos vínculos entre as lexias) que Bernstein (2002) classifica como “padrão ciclo”. Nesse tipo de teia hipertextual, o leitor navega em várias direções, podendo, recorrentemente, voltar a lexias anteriormente visitadas e, a partir daí, traçar novos trajetos de leitura. Nesse caso, o acesso às diferentes sequências da trama narrativa é bastante aleatório e segue sendo conduzido pelas escolhas do leitor. Diferente disso, outros padrões de linkagem contemplam estruturas que permitem a criação de enredos mais lineares, uma vez que, embora apresentem *links* que direcionam o leitor para lexias diferentes, continuam construindo histórias que mantêm a sequência tradicional de apresentação, complicação, clímax e desfecho.

Nos hipertextos literários, além do já mencionado “padrão ciclo”, também é recorrentemente utilizado o “padrão ruptura/junção”. Conforme as definições de Bernstein, esse tipo de teia hipertextual, como o nome sugere, apresenta dois tipos de *links*, os de ruptura e os de junção. Os *links* de ruptura, ao serem acionados pelo leitor, modificam o modo como a trama irá prosseguir. Já os *links* de junção cumprem o papel de reconciliar os diversos caminhos de leitura, fazendo com que o leitor retorne a um núcleo central. Aliados, ruptura e junção permitem que o autor do hipertexto mantenha a obra dentro de limites manejáveis, enquanto possibilita ao leitor tomar decisões que impactam o rumo e o desfecho do enredo. Por conseguinte, conforme explica Bernstein (2002, p. 90) “a ruptura/junção é indispensável para as narrativas interativas nas quais a intervenção do leitor muda o curso dos acontecimentos”.

O “padrão ciclo” e o “padrão ruptura/junção” permitem a criação dos dois tipos de narrativas mais frequentes nos hipertextos. O padrão ciclo propicia aquilo que Murray (2003)

denomina de histórias multissequenciais, isto é, histórias nas quais o leitor navega por uma sequência de eventos fixa de forma aleatória, de modo que “o sentido mais profundo da obra emerge da compreensão desses caminhos entrecruzados” (MURRAY, 2003, p. 10). Já o padrão ruptura/junção permite o surgimento de uma narrativa multiforme, “na qual múltiplas versões podem ser geradas a partir da mesma representação fundamental, como num jogo que pode ser repetido de modos diversos” (MURRAY, 2003, p. 10). No primeiro caso, as escolhas do leitor modificam a ordem de leitura da sequência da história. O enredo continua sendo o mesmo, mas enquanto um leitor pode começar a ler um trecho da complicação o outro pode iniciar por um trecho do desfecho. No segundo, as intervenções podem modificar não a sequência das ações, mas as próprias ações. Nesses casos, o leitor costuma eleger uma entre duas ou mais atividades a serem executadas ou ainda um entre vários tipos de comportamento a ser manifesto por um personagem. Cada uma das atividades ou comportamento produz resultados diferentes, de forma que os rumos da trama são inevitavelmente alterados. Assim, podem surgir diferentes histórias como consequência das escolhas do jogador, mas, em geral, todas elas continuam seguindo uma sequência cronológica com início, meio e fim bem definidos.

A possibilidade de eleger os caminhos de leitura ou escolher as ações dos personagens é possibilitada ao jogador graças às propriedades interativas das mídias digitais. Os pesquisadores costumam designar como interativos sistemas capazes de “responder” às ações do usuário” (Cf. CRAWFORD, 2002). Mídias interativas, por exemplo, são aquelas nas quais os conteúdos são transmitidos ao expectador na medida em que ele realiza algum tipo de intervenção. Por conseguinte, é comum que obras artísticas realizadas nessas mídias demandem formas de participação mais ativas por parte do público, isto é, que transcendem a apreciação e interpretação dos significados.

No caso do hipertexto narrativo, a participação do leitor, como vimos, consiste em clicar em *links*, para eleger a ordem de leitura das lexias ou escolher a ação a ser realizada por um personagem. Embora esse seja um tipo de interatividade muito baixo, alguns pesquisadores consideram-no capaz de promover a convergência das atividades de escrita e leitura. Na medida em que navega em uma rede hipertextual, o leitor pode migrar, a cada novo clique, para um texto diferente. Assim, considera-se que o leitor, ao reunir esses diversos fragmentos dispersos, “edita” ou “constrói” um novo texto, do qual torna-se coautor. Viegas (2005, p. 39), por exemplo, afirma que “uma concepção dinâmica de leitura embaralha as funções de leitor e autor, à medida que aquele, na posição de navegador, edita o texto que lê, participando da estruturação do hipertexto e criando novas ligações”. De forma consoante, Mucci (2010, p. 16) considera que o hipertexto converte leitores em autores e problematiza a noção de autoria:

Para além de ampliar num horizonte de infinitas possibilidades a noção mesma de texto, o hipertexto eletrônico põe em questão o que seja o autor de um texto, que se fragmenta, confundindo-se com o leitor, tornado, num passe de cibernética, co-autor. Dilui-se a relação entre autor e leitor. No discurso hipertextual, aberto a uma multiplicidade de vozes e a combinações ilimitadas de percursos, o leitor torna-se também autor, cujo desejo de recompor o corpo do discurso o impulsiona a abandonar a leitura linear, com princípio, meio e fim, onde tudo está teleologicamente determinado pelo autor para um desfecho; na leitura/escritura hipertextual, impera a lógica associativista, aberta a uma multiplicidade de sentidos.

Já Landow (2006), embora considere que no hipertexto as funções de leitores e escritores tornam-se mais interligadas, adverte que a coautoria só se efetiva, de fato, em produções que permitem o acréscimo ou supressão de trechos ou *links* de um hipertexto:

Hipertexto, o qual cria um leitor ativo, mesmo intrusivo, leva essa convergência de atividades [de leitura e escrita] um passo mais perto da conclusão; Mas, ao fazê-lo, viola o poder do escritor, removendo parte dele e concedendo-o ao leitor. Essas mudanças nas relações de autor e leitor não implicam, contudo, que o hipertexto torne os leitores automaticamente em autores ou co-autores – exceto, em ambientes de hipertexto que dão aos leitores a capacidade de adicionar links e textos ao que lêem (LANDOW, 2006, p. 125).

O site da SCP Organization (Secure, Contain, Protect)<sup>11</sup>, agência ficcional que visa capturar e conter indivíduos, entidades, locais e objetos que ameaçam as leis do mundo físico, é exemplo de obra hipertextual construída coletivamente. Mas, é preciso ressaltar que a produção de hipertextos artísticos e/ou fictícios que se abrem à participação do leitor, permitindo que adicionem novos *links* e *lexias*, é pouco frequente. Ainda assim, é bastante comum que narrativas em hipertexto sejam produzidas coletivamente, através da parceria entre escritores dos textos verbais, programadores, designers e outros profissionais envolvidos com trabalhos criativos nas mídias eletrônicas. Leão (2005, p. 42) pontua que “o conceito de autoria é bastante complicado quando se fala em hipermídia. Em geral, na elaboração de um aplicativo para CD-ROM costumam trabalhar equipes numerosas”. As mesmas considerações podem ser estendidas aos hipertextos literários. Assim, é sempre importante considerar que narrativas hipertextuais podem ser trabalhos produzidos com coautoria, senão entre escritores e leitores, ao menos entre escritores e desenvolvedores.

Também importa ressaltar que, embora não seja capaz de converter leitores em autores, a estrutura ramificada do hipertexto é capaz de promover experiências de leitura inovadoras. Alguns padrões de linkagem podem promover efeitos de sentidos que capturam e demandam a atenção do leitor. Conforme observa Gaggi (2015, p. 123), no caso das ficções hipertextuais, uma *lexia* já visitada pode apresentar-se com sentido diferente em uma segunda leitura, em decorrência do contexto em que é apresentada. Por essa razão, o pesquisador considera que

---

<sup>11</sup> Acessível através de <http://www.scp-wiki.net/about-the-scp-foundation>

o papel do leitor é reforçado não só porque os leitores têm a responsabilidade de navegar na rede, mas também porque as lexias, que podem ser organizadas de diferentes formas, são muitas vezes ambíguas; Seu significado muda. A narrativa provavelmente não fornecerá qualquer fechamento clássico claro, embora possa ou não parecer ser determinada pelas escolhas do leitor (GAGGI, 2015, p. 123).

Considerando essa revisão de literatura, é possível perceber que questões vinculadas a autoria, recepção e estruturação da narrativa constituem a pedra de toque nas discussões sobre narrativa em hipertextos. Entretanto, as contradições apresentadas demonstram que instituir teorias gerais sobre o assunto é bastante arriscado e, que, portanto, a análise crítica de cada obra individual é a solução mais indicada.

## 2.4 Do jogo

Jogo costuma designar uma série de atividades competitivas com regras bem definidas, como os jogos de cartas, os jogos com bola, os jogos de tabuleiro. A mesma palavra, entretanto, também denomina uma série de divertimentos de caráter mais livre, como os jogos infantis, os jogos teatrais e os jogos de linguagem. Por jogos pode-se compreender ainda uma postura de espírito, de onde derivam termos como jogos de amor, jogos de sedução e jogos de poder. Embora diversas, essas formas de ser do lúdico compartilham traços comuns. Considerando essas características semelhantes mais gerais, Huizinga (2014, p. 33) define jogo como

atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana'.

De forma consoante, Caillois (1990, p. 29-30) propõe que o jogo é uma atividade livre, porque dela o jogador participa espontaneamente; delimitada, pois rigorosamente circunscrita a limites de espaço e de tempo; incerta, uma vez que seu curso e seu resultado não podem ser previamente previstos; improdutiva, já que não gera bens, riquezas ou elementos de qualquer espécie; regulamentada, ou seja, sujeita a regras preestabelecidas que suspendem temporariamente as leis normais, e fictícia, isto é, permeada por uma fantasia que difere da vida normal.

Porém, observando que, para além dessas propriedades comuns, os jogos também apresentam peculiaridades muito distintas entre si, Caillois estabeleceu um sistema de classificação que compreende quatro categorias diversas. À classe *Agon* pertencem os mais diversos jogos de competição, tais como o futebol, a esgrima, o xadrez, a dama. A *Alea* agrega

todos aqueles que dependem da sorte, a exemplo dos dados, da roleta, do cara-e-coroa. A *Mimicry*, por sua vez, refere-se ao caráter de simulacro ou simulação, que subjaz em atividades como a atuação, a imitação de personagens, o travestimento, e as brincadeiras de faz-de-conta infantil. Por fim, a *Ilinx* consiste em jogos que buscam provocar a sensação de vertigem ou pânico, entre os quais se destacam a rotação rápida em volta do próprio corpo, o carrossel e outros brinquedos de parques de diversões.

Embora forjada muito antes da popularização dos computadores e da internet, as definições de jogo traçadas por Huizinga e Caillois podem ser estendidas aos videojogos. Nas mídias digitais, os jogos continuam sendo atividades livres, delimitadas por espaço, tempo e regras, que visam proporcionar prazer aos jogadores. Também é notável que os videojogos podem ser encaixados em uma ou mais das categorias apresentadas acima. Diversos exemplos de jogos das classes *Agon* e *Alea* ganharam versões digitais, como o xadrez e os dados eletrônicos. É notória a influência da *Mimicry* nos chamados *Role-playing Games* (RPGs) ou jogos de interpretação de personagens. Quanto aos jogos *Ilinx*, tornam-se cada vez mais possíveis no mundo virtual graças a tecnologias como a Realidade Virtual, que ampliam a imersão no ambiente do jogo, e, mais recentemente, os sensores de movimentos, como o *Kinect*<sup>12</sup>, que conseguem capturar os movimentos do corpo do jogador e, por conseguinte, permitem o desenvolvimento de jogos que desafiam as habilidades físicas dos participantes.

Contudo, é preciso ressaltar que, graças às características das mídias digitais, os videojogos apresentam características singulares em relação aos jogos que ocorrem fora dos ambientes virtuais. Além disso, as definições e classificações de jogos apresentadas por Huizinga e Caillois são bastante amplas, de sorte que compreendem atividades que alguns pesquisadores preferem classificar como “interações lúdicas”, mas não como jogos. Salen e Zimmerman (2012b, p. 25) defendem que os jogos contêm e são contidos pela interação lúdica, mas não se confundem com ela. Por um lado, o jogo é um subconjunto da interação lúdica, que inclui outros tipos de atividades, como canções e brincadeiras infantis. Por outro, a interação lúdica é apenas um entre outros elementos que compõem um jogo, como regras e cultura, por exemplo.

Ainda conforme Salen e Zimmerman (2012a, p. 95), enquanto as interações lúdicas compreendem atividades mais livres, “um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem

---

<sup>12</sup> O *Kinect* é um sensor de movimentos desenvolvido para os consoles Xbox 360 e Xbox One, da Microsoft, que, através de mapeamento infravermelho, permite realizar a captura dos movimentos do corpo do jogador. Essa tecnologia possibilita uma interação mais livre, sem a necessidade de usar controles ou *joysticks* para efetuar comandos, já que o jogador passa a atuar no ambiente virtual através de seus próprios movimentos corporais.

em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável”. Por sistema subentende-se “um conjunto de peças que se inter-relacionam para formar um todo complexo” (SALEN E ZIMMERMAN, 2012a, p. 71). O conflito diz respeito à disputa de poder, que assume várias formas, “desde a cooperação até a competição, desde conflitos individuais com um sistema de jogo até conflitos sociais multijogador” (SALEN E ZIMMERMAN, 2012a, p. 96). Por fim, o resultado refere-se aos objetivos a serem atingidos. “Ao final de um jogo, um jogador venceu, perdeu ou recebeu algum tipo de pontuação. Um resultado quantificável é o que normalmente distingue um jogo das atividades lúdicas menos formais” (SALEN E ZIMMERMAN, 2012a, p. 96).

No que tange especificamente aos jogos eletrônicos, Salen e Zimmerman (2012a, p. 103-6) apontam quatro características que resumem suas principais qualidades. A primeira é a *interatividade imediata, mas restrita*, que diz respeito ao fato de o computador fornecer um *feedback* imediato às decisões do jogador, mas propiciar formas de interação que, geralmente, são bem mais limitadas do que aquelas propiciadas por outros tipos de jogos. Afinal, enquanto jogos não mediados por computador podem requerer o uso pleno de todo o corpo do participante e provocar efeitos cinestésicos amplamente envolventes, as interações do jogador com o computador, de forma geral, se limitam ao manuseio do mouse e do teclado, que são respondidas através de modificações na tela e nos autofalantes da máquina. É preciso ressaltar, entretanto, que essas restrições têm sido cada vez mais superadas, mediante o desenvolvimento de tecnologias, como a já mencionada Realidade Virtual, que ampliam as formas através das quais o jogador interage com as máquinas e permitem a criação de jogos que envolvem habilidades físicas e intelectuais cada vez mais complexas e orquestradas.

A segunda característica apontada por Salen e Zimmerman (2012a, p. 103-6) como própria dos jogos de computador é a *manipulação das informações*, mediante a qual o computador processa os dados tais como os gráficos, áudio, texto, ações efetuadas pelo usuário, etc., e os devolve aos poucos para o jogador que, diferente de outros tipos de jogos, não necessariamente conhece previamente as regras, descobrindo-as no momento mesmo em que joga. A esta característica somam-se os *sistemas complexos e automatizados*, que permitem o avanço da partida de forma automática, sem a necessidade da intervenção manual dos jogadores na movimentação das peças, como geralmente ocorre nos jogos não informatizados. Conseqüentemente, nos jogos de computadores há, por um lado, um aumento no número e no grau de complexidade das regras e variáveis que determinam o funcionamento e resultado da partida, mas, por outro, uma diminuição da compreensão da mecânica interna do jogo pelos jogadores. Por fim, *a rede de comunicação*, que não se encontra presente em todos os jogos

digitais, refere-se à capacidade de estabelecer comunicações entre jogadores separados por longas distâncias.

Por esta descrição, torna-se notório que os jogos eletrônicos compartilham características com a ficção hipertextual, como a interatividade e manipulação de informação. Landow (2006, p. 250) destaca ainda uma série de outras semelhanças entre essas produções:

Todos os jogos de computador ou de vídeo têm cinco semelhanças importantes com o hipertexto. Primeiro, as ações do jogador - clicar em um mouse ou manipular um dispositivo similar, como um *joystick* - determina o que o jogador encontrará em seguida. Segundo, como o hipertexto, os jogos dependem da estrutura de ramificação e dos pontos de decisão. Como os lugares no videogame onde o jogador atua produzem resultados potencialmente diferentes, eles parecem estruturalmente idênticos aos links de ramificação do hipertexto. Se se define a produção de resultados diferentes por escolha do usuário (sejam textos alfanuméricos ou ações), então o hipertexto se torna, como afirma Aarseth, um subconjunto de texto ergódico. Terceiro, os jogos, como as ficções de hipertexto (mas ao contrário da narrativa impressa), estão destinados a ser performados, e em quarto lugar, eles são feitos para serem performados várias vezes. Quinto (e este pode ser apenas um ponto de convergência trivial), o registro das ações de um jogador, como a experiência de ler um hipertexto, parece linear, pois tanto os jogadores de jogos como os leitores de textos fazem seu caminho através de uma série de escolhas em tempo linear; é claro, o leque de ações possíveis, de estradas não tomadas, constituem elas próprias uma estrutura ramificada ou multilinha, mas que não está imediatamente disponível para os jogadores e leitores.

Através dessa comparação, é possível deduzir que muito do que já foi dito sobre a estrutura da ficção hipertextual aplica-se também aos jogos eletrônicos, especialmente no que tange à presença de uma estrutura ramificada, que se desenrola de vários modos e conduz a resultados completamente diferentes, em decorrência das intervenções realizadas pelo jogador.

A narrativa dos jogos é comumente comparada à do cinema porque ambas as mídias apresentam certas semelhanças no modo como contam histórias. Em ambos os casos, cenários e personagens são apresentados através de recursos audiovisuais ao expectador. E tanto em jogos quanto em filmes a trilha sonora é recurso fundamental pra imprimir emoção à sequência de ações. Além disso, cada vez mais, os jogos, principalmente os tridimensionais (3D), utilizam técnicas cinematográficas, como por exemplo, a introdução de *cutscenes*<sup>13</sup> e câmara lenta. Porém, em contraposição ao cinema, e de forma semelhante às ficções hipertextuais, a narrativa dos videogames pressupõem alguma forma de participação do jogador.

Salen e Zimmerman (2012b) explicam as formas de ocorrência da interação lúdica narrativa a partir de duas grandes orientações estruturais: a narrativa incorporada e a narrativa emergente. “A narrativa incorporada é o conteúdo da narrativa gerado previamente, que existe antes da interação de um jogador com o jogo” e tem como função “proporcionar motivação para os eventos e as ações do jogo” (SALEN E ZIMMERMAN, 2012b, p. 105). Já a narrativa

---

<sup>13</sup> Sequência de cenas curtas sobre as quais o jogador normalmente não consegue intervir.

emergente “surge a partir do conjunto de regras que regem a interação com o sistema de jogos”, de modo que a ação é determinante para o desenvolvimento do enredo e “a escolha do jogador leva a experiências narrativas imprevisíveis” (SALEN E ZIMMERMAN, 2012b, p. 105). Por conseguinte, é possível dizer que o jogador participa muito mais ativamente nos jogos que possibilitam narrativas emergentes. Mas, mesmo em jogos que contemplam apenas narrativas incorporadas, a atuação do jogador é necessária, pois somente mediante sua interação com o sistema do jogo ele consegue descobrir a história. Conforme observam os pesquisadores, “ambos os pontos de vista, a história interativa criada *versus* a experiência de jogo improvisada, colocam a narrativa no contexto da interatividade” (SALEN E ZIMMERMAN, 2012b, p. 105).

Assim, como ocorrem com os hipertextos, a interatividade dos jogos é encarada como fator que problematiza a noção de autoria. Mas, em ambos os casos, não é possível conceber que o usuário se torna autor. Nesse sentido, vale ressaltar a diferença apontada por Murray (2003) entre a autoria procedimental e a autoria derivativa. A primeira corresponde à criação de todo o sistema do jogo (peças, personagens, regras, ambiente, etc.) pelo(s) autor(es) do jogo. A segunda refere-se ao uso desse repertório pelo jogador:

Talvez se possa dizer que o interator é o autor de uma performance em particular dentro de um sistema de história eletrônico, ou o arquiteto de uma parte específica do mundo virtual, mas precisamos distinguir essa autoria derivativa da autoria original do próprio sistema [...]. O interator não é o autor da narrativa digital, embora ele possa vivenciar um dos aspectos mais excitantes da criação artística – a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos. Isso não é autoria, mas agência (MURRAY, 2003, 149-150).

Por agência, Murray (2003, p. 127) compreende “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. Esperamos sentir agência no computador quando damos um duplo clique sobre um arquivo e ele se abre diante de nós”. Agência corresponde, portanto, àquilo que também se costuma designar como interatividade. Mas, Murray prefere falar em agência porque interatividade, devido a seu amplo uso, tornou-se um termo vago e facilmente confundido com a mera habilidade de apertar teclas ou botões. Assim, Murray sublinha que agência não consiste apenas em realizar atividades, mas na execução de ações escolhidas pelos jogadores, cujos efeitos estão relacionados às suas intenções e determinam o curso do jogo. A pesquisadora aponta ainda para o aumento do poder de agência das narrativas mediante sua transposição para o computador e sua aproximação com o jogo:

A agência, então, vai além da participação e da atividade. Como prazer estético, uma experiência a ser saboreada por si mesma, ela é oferecida de modo limitado nas formas de arte tradicionais, mas é mais comumente encontrada nas atividades estruturadas a que chamamos jogos. Portanto, quando se transfere a narrativa para o computador, ela é inserida num domínio já moldado pelas estruturas dos jogos (MURRAY, 2003, p. 129).

A partir dessa breve revisão de literatura acerca das definições e características dos jogos, é possível perceber que a principal diferença entre hipertextos e jogos eletrônicos narrativos consiste nos recursos semióticos utilizados para contar as histórias. Os hipertextos, embora possam empregar imagens e sons, privilegiam a linguagem verbal. Já os jogos, conforme vimos, possuem o diferencial de apresentar cenários e personagens através de recursos audiovisuais. Por outro lado, jogos e hipertextos narrativos compartilham muitas características em comum. Jogos e hipertextos, de maneira geral, costumam apresentar narrativas com estruturas ramificadas, o que permite a interação do jogador e, por conseguinte, constrói novas noções de autoria e reconfigura as formas como o público se envolve com as histórias.

## **2.5 Dos caminhos a serem trilhados**

A revisão de literatura realizada nesse capítulo demonstrou que o uso da carta para construção narrativa afeta especialmente três instâncias do romance epistolar: a forma como se apresenta o autor, o modo como se organiza a estrutura da narrativa e, por fim, o papel requerido do leitor. A consulta em fontes bibliográficas também revelou que as mesmas três instâncias são essenciais para demarcar as especificidades das narrativas eletrônicas em relação às narrativas impressas. Por essa razão, autoria, estruturação da narrativa e agenciamento do leitor/jogador foram as primeiras categorias de análises eleitas para investigarmos o modo como a migração para as mídias eletrônicas transforma a técnica de narrar através de cartas.

O levantamento de dados a partir de estudos anteriores permitiu concluir também que autoria, estruturação da narrativa e agenciamento do leitor têm correlação direta com as funções que a carta desempenhava no romance epistolar do século XVIII. A introdução das cartas visava garantir um caráter documental ao romance, livrando-o da acusação de corrompedor de costumes. Ao atribuir a autoria das cartas aos personagens, atestando a autenticidade da coletânea, o autor isentava-se das responsabilidades sobre a obra produzida. A mesma estratégia garantia ainda o enredamento do leitor, prometendo-lhe a devassa da intimidade alheia. A carta também desempenha importante papel na configuração da narrativa. A criação de um enredo a partir da justaposição de cartas excluía a figura do narrador e possibilitava que a palavra fosse cedida diretamente aos personagens. Esse recurso, por sua vez, permitia o registro de pensamentos e sentimentos dos signatários, garantindo ao romance a representação de estados

psicológicos, quando técnicas como discurso indireto livre, fluxo de consciência e monólogo interior ainda não haviam se desenvolvido. Por essa razão, o uso da carta como instrumento para representação da subjetividade dos missivistas constitui a quarta categoria de análise desta tese.

A partir da análise dos quatro referidos critérios, esperamos entender como as particularidades inerentes à carta e ao romance epistolar são alteradas e alteram as características das ficções eletrônicas. Julgamos também que a análise das formas de autoria, de estruturação da narrativa, de enredamento do leitor e de representação da subjetividade nas obras epistolares são essenciais para responder porque hipertextos e videogames estão construindo narrativas em cartas no momento mesmo em que esse gênero está sendo substituído pela troca de mensagens eletrônicas.

### 3 MIMICRY: AS MÁSCARAS DO AUTOR

#### 3.1 Cartas na mesa

Iniciamos as discussões desse capítulo retornando a duas perguntas que tangenciam diretamente questões relativas à autoria e aos direitos intelectuais. Primeiro a pergunta “Que importa quem fala?”, lançada por Foucault (2009) para iniciar suas reflexões na célebre conferência *O que é um autor?*, realizada em 1969, na Société Française de Philosophie. A segunda pergunta, “A quem pertence uma carta?” é título de uma crônica na qual Filipe Lejeune (2008) discute questões morais e legais envolvidas na publicação de correspondências. Retornamos a essas indagações porque, por um lado, ambas se assemelham na medida em que indagam pela relação do texto com o sujeito que o assina. Mas, por outro lado, a classificação genérica dos textos sobre os quais se lançam essas interrogações, assim como o *status* da figura que os assina difere radicalmente. Lejeune, como fica claro, está interessado nas cartas. Já Foucault investiga aquele tipo de escrito que, no Ocidente, costuma ser classificado como “obra” e, portanto, é provido daquilo que ele denomina de “função autor”. Por isso, o filósofo francês elimina de suas análises o gênero alvo das reflexões de Lejeune. Nos informa Foucault (2009, p. 274) que “uma carta particular pode ter um signatário, ela não tem autor”.

A figura do autor, não apenas para Foucault, mas também para outros críticos e pesquisadores de meados do século XX, não é universal, nem atemporal. Ela não rege o funcionamento e disseminação de todos os tipos de textos. Além da carta, diversos outros gêneros textuais não necessitam da instância autoral para circular. Mais uma vez, lembramos com Foucault (2009, p. 274), que “um contrato pode ter um fiador, ele não tem autor. Um texto anônimo que se lê na rua em uma parede terá um redator, não terá um autor”. Nem todas as sociedades exigem a assinatura de um autor para permitir a difusão dos discursos. Conforme percebe Barthes (2004, p. 58), “nas sociedades etnográficas não há nunca uma pessoa encarregada da narrativa, mas um mediador, chãmane ou recitador, de que podemos em rigor admirar a prestação (quer dizer, o domínio do código narrativo), mas nunca o «gênio»”. E mesmo na sociedade ocidental a figura do autor tem data de nascimento, morte e, quiçá, ressurreição. Tanto Barthes como Foucault situam o nascimento do autor na Era Moderna. Para Barthes (2004, p. 58), a figura do autor surge como consequência de fenômenos como o empirismo inglês, o racionalismo francês e a reforma protestante, o positivismo e a ideologia capitalista que permitiram à sociedade europeia descobrir “o prestígio pessoal do indivíduo” e também “conceder a maior importância à «pessoa» do autor”. Já Foucault (2009), lembra que antes de serem produtos ou bens que pertence a alguém, os discursos eram somente atos, que

se inscreviam nos campos do sagrado, ou do profano, do lícito e do ilícito. Assim, os direitos de propriedade sobre a obra aparecem como uma espécie de compensação aos riscos que o autor assumia ao assiná-la:

Os textos, os livros, os discursos começaram a ter realmente autores (diferentes dos personagens míticos, diferentes das grandes figuras sacralizadas e sacralizantes) na medida em que o autor podia ser punido, ou seja, na medida em que os discursos podiam ser transgressores [...]. E quando se instaurou um regime de propriedade para os textos, quando se editoram regras estritas sobre os direitos do autor, sobre as relações autores - editores, sobre os direitos de reprodução etc. – ou seja no fim do século XVIII e no início do século XIX é nesse momento em que a possibilidade de transgressão que pertencia ao ato de escrever adquiriu cada vez mais o aspecto de um imperativo próprio da literatura (FOUCAULT, 2009, p. 274-5).

Assegurado o direito de propriedade intelectual, o autor ganha o prestígio social do gênio criador, valorizado por sua capacidade imaginativa e talento individual. Antes, as obras de arte tinham caráter transcendental, posto que eram inspiradas pelas musas ou pelos deuses. Decorriam, portanto, de uma entidade externa, que soprava o canto aos ouvidos do poeta. Com o nascimento do autor, as obras passam a ser vistas como fruto de uma subjetividade, de um ato criativo que procede exclusivamente daquele que a realiza. As produções artísticas destacam-se como marca de uma interioridade única e singular e não mais como expressão de uma coletividade. Consequentemente, o autor torna-se também a fonte de todo conhecimento e explicação daquilo que produziu. A crítica literária, em especial, passa a buscar na vida pessoal e no inconsciente do autor a origem da obra e os indícios que balizam e ratificam a interpretação dos textos.

Barthes (2004, p. 57-64) decretará a morte desse tipo de autoria em 1967. No célebre artigo “A morte do autor”, o crítico francês investe contra a crítica que busca na biografia do autor a explicação para a obra, como se ela nada mais fosse do que uma confissão alegórica da intimidade de quem a escreve. Para tanto, Barthes fundamenta sua argumentação na concepção estruturalista de texto, compreendido como mosaico de citações de vários escritos anteriores, procedentes de várias culturas, cujos significados são múltiplos e não podem ser reduzidos à figura do escritor. Para Barthes, não é o autor, mas a própria linguagem que fala. Aquele que escreve cumpre tão somente o papel de misturar as malhas textuais anteriores, sem que seja capaz de desvendar todos os seus possíveis sentidos. Assim, na concepção de Barthes, caberá antes ao leitor, do que ao autor, atribuir sentido ao texto.

Em 1969, Foucault (2009) revisará o tema do desaparecimento do autor, que é tratado não apenas em Barthes, mas por boa parte da crítica e teoria literária da década de sessenta. Diferente de Barthes, Foucault não decretará a morte do autor. Antes, demonstrará que se o autor já não pode ser o responsável por dar significado e sentido ao texto, cumprirá outras

funções, que o filósofo francês chamará precisamente de função autor. Somente obras têm autores. Portanto, o fato de que se possa apontar quem é o autor de um discurso “indica que esse discurso não é uma palavra cotidiana que se afasta, que flutua e passa, uma palavra imediatamente consumível, mas que se trata de uma palavra que deve ser recebida de uma certa maneira e que deve, em uma dada cultura, receber um certo status” (FOUCAULT, 2009, p. 274). Assim, concluirá Foucault (2009, p. 274), “a função autor é, portanto, característica do modo de existência, de circulação e de funcionamento de certos discursos no interior de uma sociedade”.

Embora não endosse a suposta morte do autor, é notório que o artigo de Foucault surge não apenas como resposta a um dos temas mais caros à crítica estruturalista, mas também à circulação de textos que não possuem um sentido único ou mesmo qualquer sentido e cuja explicação já não pode ser buscada na vida ou na psicologia de quem os escreveu, porque não se encontram neles qualquer relação entre escrita e subjetividade. Foucault, aliás, inicia e termina sua conferência reportando-se a um dos textos que motivam o debate sobre a morte do autor. A pergunta “Que importa quem fala?”, de Foucault, parafraseia o trecho “Que importa quem fala, disse alguém, que importa quem fala” de *O Inominável* de Samuel Beckett. Nessa indiferença com a instância enunciativa, Foucault percebe uma regra imanente ao tipo de escrita que lhe é contemporânea, a regra do desaparecimento do escritor, que, segundo ele, pode ser entrevista a partir de dois dos seus grandes temas: a libertação do tema da expressão e o parentesco da escrita com a morte. Conforme Foucault (2009, p. 268), esse tipo de escrita subverte o tema milenar “da narrativa ou da escrita feitos para exorcizar a morte”. Diferente de Sherazade, que narra para manter-se viva, ou dos heróis gregos que morrem para imortalizarem seus nomes nas epopeias, o escritor do seu tempo apaga toda sua individualidade, despista toda marca que o caracteriza de sua escrita. Não estando mais obrigado à forma da interioridade, esse tipo de texto volta-se para sua própria exterioridade, isto é, para a própria natureza do significante. Assim, como afirma Foucault, “na escrita, não se trata da manifestação ou da exaltação do gesto de escrever; não se trata da amarração de um sujeito em uma linguagem; trata-se da abertura de um espaço onde o sujeito que escreve não para de desaparecer”.

Essas características são completamente opostas àquelas que singularizam o gênero que interessa a Lejeune. Afinal, como vimos no capítulo anterior, as cartas são espaços privilegiados para a expressão dos sentimentos e opiniões do seu signatário. O próprio Foucault (2006, p. 144), no texto *A escrita de si*, comentará que a carta é um dos tipos de texto que, na antiguidade greco-romana, serviam ao “adestramento de si por si mesmo”, isto é, permitiam ao indivíduo realizar uma reflexão sobre as suas próprias condutas e assim moldar o seu caráter e a história

de sua vida. Isso porque, enquanto escreve para o destinatário, o remetente revisa seus próprios atos e emoções. Na carta, portanto, o sujeito não apenas escreve, ele inscreve-se para mostrar-se ao outro:

Ela [a carta] é alguma coisa mais do que um adestramento de si mesmo pela escrita, através dos conselhos e advertência dados ao outro: constitui também uma certa maneira de se manifestar para si mesmo e para os outros. A carta torna o escritor ‘presente’ para aquele a quem ele a envia. E presente não simplesmente pelas informações que ele lhe dá sobre sua vida, suas atividades, seus sucessos e fracassos, suas venturas e desventuras; presente como uma espécie de presença imediata e quase física [...]. Escrever é portanto ‘mostrar-se’, se expor, fazer aparecer o seu próprio rosto perto do outro. E isso significa que a carta é ao mesmo tempo um olhar que se lança sobre o destinatário (pela missiva que ele recebe, se sente olhado) e uma maneira de se oferecer ao seu olhar através do que lhe é dito sobre si mesmo. A carta prepara de certa forma um face-a-face (Foucault, 2006, p. 155-6)

Através dessa citação, nota-se o contraste da carta com aquele tipo de texto cuja instância enunciativa parece ser indiferente. Na carta, aquele que escreve deixa sua marca na grafia de sua letra, na assinatura ao final do escrito, no modo como se expressa e registra sua vida. Assim, a regra do desaparecimento do autor, que caracteriza os textos que motivam a pergunta de Foucault, contrasta com a regra do fazer-se presente para o Outro, que singulariza o tipo de escrito que incita a pergunta de Lejeune. De certo modo, é essa regra do fazer-se presente para o Outro que suscita a indagação “A quem pertence uma carta?”. Quando lança essa pergunta, Lejeune está interessado em discutir as implicações decorrentes da publicação de um documento privado que, a partir do momento de seu envio, passa a pertencer a outra pessoa. Sendo a carta um texto escrito pelo remetente para o destinatário, quem pode autorizar sua publicação? Aquele que a escreveu? Ou aquele que detém a sua posse? E sendo a carta um documento de caráter íntimo, que pode conter informações confidenciais acerca de terceiros, quem pode impedir que ela seja levada a público? Aquele que a enviou? Aquele a quem se destinava? Ou qualquer um daqueles de quem a carta fala?

Embora façam perguntas diferentes, para traçar reflexões sobre gêneros do discurso com características e *status* social diferentes, Foucault e Lejeune, de certa maneira, tangenciam, em maior ou menor grau, as relações de subjetividade e de posse que aquele que escreve mantém com seu texto. Lejeune questiona como o signatário de um texto vinculado à esfera da autobiografia pode ter seus direitos autorais restringidos por terceiros. Foucault, por outro lado, investiga como um texto que apaga todas as marcas de seu autor pode ainda ser considerado como pertencente àquele que o assina.

No romance epistolar, essas duas perguntas encontram seu ponto de convergência. A narrativa em cartas apresenta textos que visam expressar a subjetividade de um remetente para um destinatário em particular, mas que também formam uma obra destinada a ser lida por

muitos leitores. Talvez, por essa razão, a autoria da narrativa epistolar costuma ser ocultada. Se as cartas são verdadeiras, é preciso proteger a identidade daquele que escreve publicando-as anonimamente. Mas se as cartas são inventadas, é preciso, uma vez mais, garantir que o nome do autor permaneça oculto para que a ilusão de verossimilhança, que costuma caracterizar a narrativa epistolar, não seja destruída. Afinal, como lembra Padden (2010, p. 4) “a assinatura do autor tem implicações tanto na maneira como os leitores consomem o texto quanto na maneira como entendem a autoria social além do texto”.

Padden (2010), aliás, argumenta que os autores de romances epistolares do século XVII já tinham consciência que a autoria é uma função, por tornarem difusa a figura do autor e transferirem a autoridade dos significados do texto para os leitores. Exemplo disso seria o fato de Guilleragues (tradutor e um dos supostos autores de *Lettres portugaises*) publicar anonimamente as cartas assinadas por Mariana Alcoforado, possibilitando, assim, que fossem vistas como uma autêntica escrita feminina. Por este motivo, ele parecia estar ciente de que impor sua autoria significava impor também sua masculinidade, elemento que impactaria diretamente na recepção da obra. Do mesmo modo, Marie-Catherine Desjardins, ao adotar para si um pseudônimo, sem esconder quem verdadeiramente estava por traz dele, e atribuir a propriedade do texto sucessivamente ao editor, ao narrador e aos signatários das cartas presentes em *Le Portefeuille*, revela a performatividade inerente à noção de autoria e leva os leitores a suspeitar da confiabilidade dos narradores e autores.

Considerando essas prerrogativas, nesse capítulo procuramos investigar e, na medida do possível, responder às seguintes questões: como se marca a autoria nos romances, hipertextos e jogos epistolares? Que elementos o autor usa para dissimular ou afirmar-se? Há características comuns na maneira como a autoria se manifesta nas narrativas epistolares eleitas para o *corpus* dessa pesquisa?

### **3.2 A autoria desconhecida do romance epistolar**

Conforme já ressaltado, o romance epistolar constrói-se na oscilação entre as instâncias do público e do privado, do factual e do fictício, uma vez que divulga documentos de caráter íntimo, supostamente autênticos. A fim de justificar a exposição de documentos privados em obra levada a público, é necessário introduzir paratextos para assegurar a autenticidade das missivas, explicar sua origem e razões para publicá-las. Ao assegurar a veracidade das cartas,

a figura do editor/publicador relega a autoria da obra a terceiros, cujas identidades permanecem em sigilo. Por essa razão, algumas vezes, a verdadeira autoria do conjunto de cartas torna-se desconhecida. Outros escritores aproveitam-se dessa dubiedade que caracteriza a forma do romance epistolar para questionar as fronteiras entre ficção e realidade ou problematizar a noção de autoria e suas implicações na definição do cânone literário.

O romance *Lettres portugaises* talvez seja o caso mais clássico de obra epistolar cuja verdadeira origem permanece, ainda hoje, incógnita. Publicado pela primeira vez na França em 1669, pelo livreiro Claude Barbin, o livro intitulado de *Lettres portugaises traduites en français*, comportava uma coletânea de cinco cartas, acompanhadas da seguinte nota do editor:

Consegui, à custa de muitos trabalhos e dificuldades, recuperar uma cópia correcta da tradução de cinco cartas portuguesas que foram escritas a um nobre gentil-homem que servia em Portugal. Todos os que conhecem os sentimentos do coração humano são unânimes ou em louvá-las, ou em procurá-las com tanto empenho que julguei prestar-lhes um bom serviço imprimindo-as. Desconheço em absoluto o nome daquele a quem foram escritas, bem como daquele que as traduziu; mas pareceu-me que não cairia no seu desagrado publicando-as. É difícil que não acabassem por aparecer com erros de impressão que as teriam desfigurado<sup>14</sup>.

Nota-se que o editor afirma desconhecer quem escreveu, quem traduziu e até mesmo os documentos originais, pois informa ter conseguido apenas recuperar uma cópia correta da tradução das cartas. Sobre o destinatário, limita-se a mencionar que se tratava de “um nobre gentil-homem que servia em Portugal”. Sobre o remetente, nada é dito, como se a autoria das cartas não importasse ou pudesse ser comprometedora. A leitura das cartas pouco acrescenta sobre a identidade daquele a quem as cartas eram destinadas. Em compensação, revela que a missivista é uma freira, chamada Mariana, que vivia enclausurada em convento português, localizado em Beja.

As declarações das notas do editor sobre a autenticidade das *Lettres portugaises* foram contestadas por Gabriel Guéret, no seu *Promenade de Saint-Cloud*. Através da boca de um de seus personagens, Guéret (1888, p. 35) diz que o sucesso obtido pelo livro publicado por Barbin só se justifica pelo carácter de novidade e pelo prazer que sente o público em ler cartas de amor atribuídas a uma religiosa, sem desconfiar que tudo não passa do jogo de um livreiro artificioso.

A denúncia de Guéret sobre o suposto artifício literário empreendido por Claude Barbin só se tornou pública muito tardiamente, posto que, embora date de 1669, mesmo ano de lançamento de *Lettres portugaises*, o manuscrito do *Promenade de Saint-Cloud* só veio a ser publicado em 1751. Esse espaço de tempo foi suficiente para que, através dos paratextos das

---

<sup>14</sup> Texto conforme transcrito em FIGUEIREDO, Nuno de. Breve nota sobre as Cartas Portuguesas. In: ALCOFORADO, Mariana. **Cartas portuguesas**: edição bilíngue. 2 ed. Portugal: Europa-américa, 2004. p. 109.

edições subsequentes de *Lettres portugaises*, novas informações fossem acrescentadas à história da freira portuguesa e suas missivas de amor. Conforme nos informa Nuno de Figueiredo (2004), na edição alemã, surgida em Colônia ainda em 1669, e na edição de F. Roger, publicada trinta anos depois em Amsterdã, apareciam informações que puseram fim ao anonimato do tradutor e do destinatário das cartas:

o título deixou de ser ‘Cartas Portuguesas Traduzidas em Francês’ para passar a ‘Cartas de Amor de Uma Religiosa Portuguesa Escritas ao Cavaleiro de C...’ E identificam: ‘O nome daquele a quem estas Cartas foram escritas é o Sr. Cavaleiro de Chamilly; e o nome daquele que as traduziu é Cuilleraque’ (FIGUEIREDO, 2004, p. 110).

A identidade da signatária das missivas foi mantida em sigilo por quase um século e meio depois da publicação de *Lettres portugaises*. Somente em 1810, o frade Jean-François Boissonade, sob o pseudônimo de Ômega, publicou no *Journal de L’Empire* um artigo afirmando saber o nome completo da Mariana que assinava as cartas:

Todos hoje sabem que aquelas cartas, repletas de inteligência e paixão, foram escritas a M. de Chamilly por uma freira portuguesa e que a tradução foi feita por Guilleragues ou Subligny. Mas os bibliógrafos ainda não descobriram o nome da freira. Eu posso contar a eles. Em meu exemplar das Cartas portuguesas, há uma observação escrita em uma caligrafia por mim desconhecida: ‘A freira que escreveu estas cartas chamava-se Mariana Alcoforado, freira em Beja, entre a Estremadura e a Andaluzia. O cavaleiro a quem elas foram escritas era o conde de Chamilly, então chamado conde de Saint-Léger’ (BOISSONADE, 1810, apud CYR, 2007, p. 16).

A partir desses parcos relatos, duas teses contrárias surgiram em torno da origem de *Lettres portugaises*. A corrente de críticos intitulados de alcoforadistas defende a autenticidade das cartas, considerando que foram, de fato, escritas por uma freira portuguesa abandonada por seu amante francês. Já a corrente dos denominados antialcoforadistas contra-argumenta que as cartas são fictícias, ponderando que as notas editoriais não passam de um artifício literário com propósito de atrair a atenção do público. Na defesa de sua tese, os alcoforadistas têm como principal argumento os registros do Convento de Nossa Senhora da Conceição, localizado em Beja, que confirmam que, na época da escrita das cartas, viveu ali uma religiosa denominada Mariana da Costa Alcoforado. A tese dos anti-alcoforadistas sustenta-se a partir de uma cópia de um Privilégio Real (documento que identificava os autores e garantia ao livreiro a exclusividade da impressão das obras que registrasse), conservado na Bibliothècque Nationale de Paris, que aponta Guilleragues como autor de algumas publicações, dentre as quais figura *Lettres portugaises*.

Acreditamos que os registros do convento de Beja confirmam apenas a existência de uma freira portuguesa chamada Mariana que, tendo entrado para o convento aos doze anos, professou em 1656 e viveu no claustro até seu falecimento, em 1723. A coincidência de nomes

não comprova que essa mesma freira tenha escrito as missivas do livro publicado em 1669 por Claude Barbin. Por outro lado, consideramos também que o Privilégio Real não é suficiente para atribuir definitivamente a autoria de *Lettres portugaises* a Guilleragues. A impossibilidade de apontar o verdadeiro autor ou a necessidade de manter seu nome em sigilo pode muito bem ter contribuído para que Barbin, no momento do registro do livro, tenha indicado como autor aquele que, talvez, teve como tarefa traduzir as cartas para a língua francesa.

Por estes motivos, nos eximimos de defender a autenticidade ou a ficcionalidade das cinco missivas que compõem *Lettres portugaises*. Afinal, as duas hipóteses já constituíram, por si só, o tema de muitas teses. Aqui, gostaríamos apenas de registrar como a impossibilidade de se chegar ao nome do autor permite que esse livro seja percebido como duas obras distintas. Se as missivas foram produzidas por Guilleragues, *Lettres portugaises* é um livro de ficção, pertencente ao cânone literário francês e, provavelmente, primeiro exemplar do gênero que se tornaria febre na França do século XVIII. Mas se as missivas foram escritas por Mariana, então o livro pertence ao cânone literário português, onde figura como obra que inspirou muitas outras<sup>15</sup>. Ler as cartas como texto escrito pela freira portuguesa Mariana implica lê-las como texto de uma mulher que, muito à frente do seu tempo, foi capaz de romper com a moral e os costumes da época para gravar sua subjetividade na escrita e fazer dela o espaço da expressão dos sentimentos que devia ocultar em nome da fé. Ler as cartas como texto escrito por Guilleragues implica lê-las como obra de alguém que soube muito bem dissimular sua identidade de gênero, produzindo um texto que muitos atribuem ser fruto de uma subjetividade feminina. Considerar as cartas como autênticas implica ler através delas a figura de uma mulher que, no contexto português do século XVII, superou as amarras sociais impostas ao gênero feminino e conseguiu produzir textos que, até hoje, têm despertado a admiração e atenção de literatos e críticos. Considerar as cartas como fictícias implica ler através delas as figuras de um escritor e um livreiro engenhosos, que produziram um sucesso literário com reedições em diversas línguas. Ler as cartas de Mariana é ler cartas de uma mulher cujo direito de fala foi contestado, tendo que, por esse motivo, ser ocultada por uma máscara masculina. Ler as cartas de Guilleragues é ler as cartas de um homem que se ocultou através de uma máscara feminina para não destruir o encanto de sua ficção. De um lado, temos uma verdade que se reveste de ficção para poder ser suportada. Do outro, uma ficção que precisa ser mascarada de verdade para poder ser publicada.

---

<sup>15</sup> Para maiores informações sobre o caráter profícuo e a representatividade de *Lettres portugaises* para o cânone literário português, conferir SILVA; Manuela Sofia da Conceição. **As Lettres Portugaises na Literatura Portuguesa Contemporânea: Reescritas**. 2018. 188f. Tese (Doutorado em Estudos de Literatura e de Cultura) – Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, Lisboa, 2018.

Essa dupla face de *Lettres portugaises* o torna lugar privilegiado para pensar as relações entre carta, obra e autoria literária. Uma carta não tem autor, uma obra literária o exige. Uma obra em cartas apresenta autor(es) cuja(s) identidade(s) não pode(m) ser esclarecida(s). Não podem porque, sendo a carta um documento privado, é necessário manter oculto(s) o(s) nome(s) do(s) seu(s) signatário(s). Ou não podem porque declarar que as cartas foram produzidas por um autor, e não por alguém comum, destruiria o jogo de verossimilhança e, conseqüentemente, a razão pela qual as cartas foram utilizadas. Esse interstício entre transparência e opacidade tornou-se atraente aos escritores. Sob a máscara de meros signatários, eles podiam atribuir a responsabilidade do conteúdo da obra a terceiros e, ao mesmo tempo, preservar os direitos autorais, assumindo o papel de meros tradutores, organizadores, editores, etc.

Por essa razão, é lugar comum encontrar, nas obras que utilizam a técnica de narrar através de cartas, um prefácio que afiança a autenticidade das missivas e instiga a curiosidade dos leitores sobre a identidade dos signatários. *Les liaisons dangereuses*, entretanto, constitui um caso ímpar. Laclos decide levar a ambigüidade acerca da autoria das narrativas epistolares um passo mais além. No romance de Laclos, não encontramos um, mas dois paratextos que tratam da origem das cartas. No “Prefácio do redator”, como é de praxe, afirma-se a autenticidade das cartas:

Esta obra, ou melhor, coletânea, que o público talvez ainda julgue um tanto volumosa, não contém, porém, mais que um número mínimo das cartas que compunham a totalidade da correspondência de que foi tirada. Incumbido de organizá-la pelas pessoas a quem foi confiada, as quais eu sabia terem a intenção de publicá-la, pedi apenas, em troca de meus serviços, permissão para suprimir tudo o que me parecesse inútil; com efeito, procurei conservar apenas as cartas que me pareceram necessárias, quer para a compreensão dos fatos, quer para a apresentação das personagens envolvidas. Se somarmos a essa ligeira tarefa a de dispor em ordem cronológica as cartas que selecionei, quase sempre respeitando, para tanto, as datas indicadas, e, por fim, a inclusão de umas poucas e breves notas, que em sua maioria têm por único objetivo indicar a fonte de algumas citações ou justificar certas supressões que me permiti fazer, teremos toda a minha participação nesta obra. Minha missão não se estendeu além disso (LLD, 2012, p. 31).

Para afiançar que as cartas não eram fictícias, o redator chega ao ponto de criticar a obra, imputando aos missivistas os erros e a variabilidade dos estilos:

Sugeri inicialmente alterações mais consideráveis, quase todas relacionadas à pureza da dicção ou estilo, em que se encontrarão muitas falhas [...]. Objetaram-me que eram as próprias cartas que queriam dar a conhecer, e não só a obra composta a partir dessas cartas; que seria contrário tanto à verossimilhança quanto à verdade que as oito a dez pessoas envolvidas nessa correspondência tivessem todas escrito com igual pureza de estilo. E diante de meu argumento de que, muito pelo contrário, nenhuma delas deixara de cometer erros graves e que não deixariam de criticar-me por isso, retrucaram que qualquer leitor sensato certamente esperaria encontrar erros numa coletânea de cartas escritas por alguns indivíduos, uma vez que em todas as publicadas até o momento por vários autores respeitados, ou mesmo por acadêmicos, não havia nenhuma totalmente a salvo dessa crítica. Tais argumentos não me convenceram, e julguei-os, como ainda julgo, mais fáceis de dar que de receber; mas não cabia a mim

a decisão, e me curvei. Apenas reservei-me o direito de protestar contra eles, e declarar que essa não era a minha opinião; o que estou fazendo neste momento (LLD, 2012, p. 32).

As cartas são verdadeiras porque cada missivista possui um estilo próprio e estão clivadas de erros diversos. Se fossem todas provenientes de um mesmo autor, teriam as mesmas falhas e as mesmas características. Eis o raciocínio que o prefácio apresenta aos leitores. Estrategicamente, a dedução não é apresentada pelo próprio redator, mas, através do sujeito oculto (objetaram-me), atribuída a um terceiro. Através dessa artimanha, mais uma vez, o redator se isenta dos defeitos da obra e, concomitantemente, ratifica, segundo as leis da verossimilhança, a autenticidade das cartas.

Curiosamente, antes de ser induzido a acreditar que a obra é formada por escritos de vários missivistas reais, o leitor é apresentado a outro texto que desconstrói a verossimilhança da coletânea de cartas. Anteposto ao “Prefácio do redator”, o paratexto, intitulado “Advertência do editor” aposta na ficcionalidade das cartas através das seguintes palavras: “Julgamos ser nosso dever alertar o público de que, no que pese o título desta obra e a despeito do que diz o redator em seu prefácio, não podemos garantir a autenticidade desta coletânea, tendo inclusive fortes motivos para achar que ela não passa de um romance” (LLD, 2012, p. 29).

Através dessas palavras, parece que Laclos rompe radicalmente com as convenções típicas do romance epistolar. Ao colocar a “Advertência do editor” em posição anterior ao “Prefácio do redator”, a hipótese da autenticidade das cartas é posta em xeque antes mesmo de ser afirmada. Contudo, é preciso notar que os argumentos apresentados pelo editor para duvidar da autenticidade das cartas são, no mínimo, suspeitos.

Além disso, temos a impressão de que o próprio autor, embora pareça buscá-la, destrói a verossimilhança, e isso de forma um tanto desastrada, pela época em que situa os acontecimentos que traz a público. Com efeito, várias das personagens que ele representa exibem costumes tão perversos que é impossível supor que tenham vivido em nosso século; neste século de filosofia em que as Luzes, difundidas por toda parte, tornaram, como é sabido, todos os homens honrados e todas as mulheres discretas e recatadas (LLD, 2012, p. 29).

Nota-se que, mais uma vez, o argumento utilizado baseia-se nos critérios de verossimilhança. Mas aqui, a ironia se encarrega de pôr o raciocínio lógico sob suspeita. Ao propor que as cartas são fictícias porque não se poderia encontrar na sociedade francesa do século das Luzes pessoas capazes de cometer as perversidades reveladas pelas cartas, o editor lança mão de argumento falacioso que visa antes afirmar do que negar a verossimilhança das cartas. O deboche empreendido através da “Advertência do editor” chega ao ponto de denunciar e condenar a estratégia de marketing empreendida pelo suposto redator: somente a busca por

garantir o sucesso de venda poderia justificar a absurda aproximação das práticas amorais dos missivistas das cartas aos costumes franceses do século XVIII:

Em nossa opinião, portanto, se as aventuras relatadas nesta obra possuem algum fundo de verdade, só poderão ter ocorrido em outros tempos ou lugares; e muito censuramos o autor que, aparentemente seduzido pela esperança de suscitar um maior interesse ao aproximá-las de seu século e de seu país, teve a ousadia de mostrar, revestindo nossa aparência e nossos hábitos, costumes tão estranhos para nós (LLD, 2012, p. 29).

Longe de admitir que buscou atrair a atenção pública para a obra, o redator, em seu “Prefácio”, justifica que a divulgação da coletânea de cartas pessoais visou tão somente contribuir com a preservação dos bons costumes, alertando os leitores sobre as artimanhas utilizadas pelas pessoas de “maus princípios”. Além disso, antecipa-se às previsíveis críticas à obra, pondo sob suspeita o caráter de seus detratores:

Creio que se presta, no mínimo, um favor aos costumes quando se desvenda (sic) os meios empregados por aqueles que possuem maus princípios para corromper os que possuem bons princípios, e acho que essas cartas poderão contribuir com eficácia nesse sentido [...]. Mesmo partindo, porém, dessa suposição favorável, ainda quer parecer-me que esta coletânea agradará pouca gente. Os homens e as mulheres depravados terão todo o interesse em depreciar uma obra que lhes pode ser prejudicial. E, uma vez que não carecem de habilidade, talvez logrem obter o apoio dos rigoristas, alarmados pelo quadro de maus costumes que não se hesitou em lhes apresentar (LLD, 2012, p. 33-4).

Redator e editor, portanto, assumem perspectivas opostas em relação à obra não apenas no tocante à autenticidade das cartas, mas também nos efeitos de sua publicação. Se o editor acusa o redator de mentir para atrair a atenção do público, o redator aponta que o editor se trata de um “rigorista” ou “depravado” a quem a obra desmascara. Para um, a publicação da obra visa trazer uma contribuição moral; para o outro, trata-se apenas de uma fantasia que visa conquistar o público. Por trás dessas duas apreciações contraditórias, ocultava-se a identidade de Laclos e suas opiniões sobre o comportamento dos personagens e o propósito do livro. Conforme ressalta Prado (1997, p. 40), “os prefácios de *As ligações perigosas* se apresentam como um enigma. Aqui, adeus transparência. A ficção parece ter ido longe demais e, ao invés de estabelecer a responsabilidade pelo discurso, ela parece pulverizá-la na ambiguidade moral dos prefácios justapostos”.

Após o imenso sucesso do livro (já no primeiro ano de lançamento, a obra foi reimpressa vinte vezes), a identidade do responsável pela publicação não demorou a ser descoberta, embora a dúvida quanto à autenticidade das cartas tenha ainda perdurado por um tempo. Conforme nos informa Constantine (2012, p. 8-9), “chegou-se a comentar que aquelas seriam cartas verdadeiras, de pessoas reais, roubadas por Laclos quando se achava aquartelado em Grenoble”. A suposta autenticidade não amenizou o escândalo provocado pelo livro, nem a punição do autor, pois “em 1824, a corte de Paris ordenou a destruição do romance. Seu autor, enquanto

isso, acusado de desacreditar o nome do Exército, era mandado de volta a seu regimento” (CONSTANTINE, 2012, p. 8-9).

Hoje, é consenso entre os críticos que Laclos, embora possa ter se inspirado no comportamento da aristocracia francesa, é o único autor das cartas. Mas se os paratextos contraditórios falharam em preservar o nome do autor, parecem ter sido suficientes para garantir as dúvidas quanto às (im)possíveis pretensões moralizantes do livro. Laclos estava de fato preocupado em denunciar os escândalos da alta sociedade francesa? Ou dissimular uma preocupação moral não passa de uma estratégia para isentar a obra de críticas? Laclos visa moralizar a sociedade através de seus escritos ou ironizar a busca de valores morais nas obras de ficção? Eis algumas perguntas que, assim como a verdadeira autoria de *Lettres portugaises*, já renderam algumas teses. Aqui, mais uma vez, nos limitamos a chamar a atenção para a máscara usada pelo autor para dissimular sua autoria e responsabilidade sobre a obra. Ambiguidade e contradição dos prefácios ocultaram, ao menos por um tempo, a identidade de Laclos e, até hoje, ocultam suas reais intenções ao levar a público cartas que se tornaram *succés de scandale*<sup>16</sup>. Além disso, elas dirigem os modos como a obra deve ou pode ser recepcionada pelo público. Podemos ler as cartas como falsas ou verdadeiras. Podemos ler a obra como imbuída ou destituída de valores morais. O certo é que a escolha de uma dessas alternativas diz mais sobre nós mesmos do que sobre Laclos. Afinal, se aceitamos as boas intenções do autor, não assumimos a condição dos personagens ingênuos do romance, incapazes de perceber a ambiguidade das palavras e de desconfiar das cartas fingidas de seus sedutores? Por outro lado, se duvidamos dos propósitos morais de Laclos não assumimos a condição dos “depravados” que o acusam de atentar contra a moral para disfarçar o medo de que suas artimanhas sejam reveladas?

O terceiro e último livro escolhido para o *corpus* desta pesquisa, como parece próprio às obras epistolares, também provoca reflexões no tocante às relações entre formas de apresentação da autoria e recepção da obra literária. Mas, em *Novas cartas portuguesas*, diferente do que ocorre em *Lettres portugaises* e em *Les liaisons dangereuses*, não se oculta a identidade, nem os propósitos dos responsáveis pela obra. Na capa de *Novas cartas portuguesas*, encontra-se descrito o nome das autoras: Maria Isabel Barreno, Maria Teresa Horta e Maria Velho da Costa. Na folha de rosto, título e subtítulo da obra – *Novas cartas portuguesas (ou de como Maina Mendes pôs ambas as mãos sobre o corpo e deu um pontapé*

---

<sup>16</sup> Emprestamos o termo usado por Helen Constantine (2012, p. 9) para se referir à reação do público em relação à publicação de *Les liaisons dangereuses*. O romance foi, concomitantemente, um sucesso de vendas e de escândalo. Laclos era recriminado publicamente, enquanto sua obra era vorazmente lida às escondidas.

*no cu dos outros legítimos superiores*) – sugerem as pretensões políticas das escritoras. O título remete claramente às cartas atribuídas à freira portuguesa Mariana Alcoforado, já o subtítulo, como nos explica Amaral (2017, p. XV), faz referência a obras anteriores de cada uma das três escritoras:

Cada uma das autoras havia publicado algum tempo antes livros marcados por uma forte dimensão política, que tinham desafiado, de formas diversas, os papéis sociais e sexuais esperados das mulheres: se, em *Maina Mendes* (1969), de Maria Velho da Costa; a protagonista, Maina, perde a fala, reinventando uma outra, nova, em *Os outros legítimos superiores* (1970), de Maria Isabel Barreno, é denunciado o silêncio simbólico das mulheres, até pela atribuição do nome genérico ‘Maria’ a todas as personagens femininas, e em *Minha senhora de mim* (1971), de Maria Teresa Horta, a voz poética, claramente identificada como feminina, reivindica para si o direito de falar do corpo, do desejo e da sexualidade da mulher.

Do título e do subtítulo se pode inferir que as três escritoras propunham mesclar suas próprias produções literárias com a obra atribuída à freira portuguesa Mariana Alcoforado. No título, o adjetivo *Novas*, anteposto à *Cartas portuguesas*, sugere que o diálogo com os escritos daquela que se tornou símbolo do amor e da escrita feminina à moda portuguesa tinha propósitos de renovação. No subtítulo, a jocosa relação dialógica estabelecida entre livros publicados individualmente pelas autoras aponta que a retomada do cânone se daria no sentido de falar abertamente da sexualidade feminina e contestar os regimes patriarcal e ditatorial em Portugal.

Portanto, ao invés de ocultar, os paratextos anunciam o nome das autoras e as pretensões ideológicas do livro. Contudo, Maria Isabel Barreno, Maria Teresa Horta e Maria Velho da Costa nunca revelaram qual delas é a autora de cada um dos mais de cento e vinte textos que compõem a obra. Esse é o enigma em torno da autoria de *Novas cartas portuguesas*. Enigma que a crítica tem apontado como inovador tanto do ponto de vista político quanto literário. Amaral (2010, p. XV), por exemplo, ressalta que “essa questão do mistério relativo à autoria viria a ser de extrema importância para recepção do livro *Novas Cartas Portuguesas* – afinal, as autoras nunca revelaram publicamente quem assinava parceladamente os textos –, desestabilizando as noções fixas de autoria e autoridade”. Já Cunha (2015) relaciona a escrita coletiva das três Marias tanto às práticas de composição da estética pós-modernista e sua descentralização da noção de autor quanto ao caráter feminista do livro, ao silenciamento das vozes femininas na constituição do cânone literário e à necessidade que as mulheres tinham de ocultarem-se através do anonimato ou pseudônimos masculinos para publicarem suas obras.

Para se entender como essa autoria coletiva rompe com essas “noções fixas de autoria e autoridade” para se inscrever numa estética feminista e pós-modernista, deve-se considerar, conjuntamente, o contexto político, os temas tratados e o modo como a obra foi produzida.

Em primeiro lugar, é preciso enfatizar que *Novas cartas portuguesas* foi gestada a partir de maio de 1971 e publicada em abril de 1972. Nesse período, Portugal era governado por Marcelo Caetano, que substituindo, por motivos de doença, António de Oliveira Salazar, continuava a manter, nos mesmos moldes, o rigor e as bases ideológicas do Estado Novo. Perdurava, portanto, em Portugal, um regime ditatorial, de inspiração fascista e anticomunista, marcado pelo nacionalismo e a defesa da manutenção das colônias ultramarinas e pelo conservadorismo, vinculados à moral cristã, sobretudo ao catolicismo. Conseqüentemente, a fim de evitar possíveis conspirações, a livre associação estava proibida e todas as formas de expressão cultural e artística eram controladas pelos aparelhos de censura e repressão do Estado. Assim, só o fato de ser uma produção coletiva, fruto de reuniões entre escritoras, já era elemento suficiente para pôr o livro das três Marias sob suspeita. Não bastasse isso, *Novas cartas portuguesas* criticava e contrariava diversos dos valores ideológicos do Estado Novo. Parte dos escritos denunciam, de maneira geral, a violência psíquica, física e social vinculadas ao regime ditatorial vigente em Portugal. Em alguns, revela-se a insanidade da guerra colonial, que se mostrava onerosa não só do ponto de vista econômico, mas sobretudo pelo sacrifício da vida de milhares de jovens portugueses, convocados a morrer em nome da manutenção do território português em África. Em outros, denuncia-se o atraso nos modos de produções e nas leis trabalhistas, a miséria e o analfabetismo da população, especialmente no meio rural. A maioria dos textos, entretanto, tematizam a situação de opressão feminina nos âmbitos familiar ou social e, portanto, infringem à moral conservadora defendida pelo tradicionalismo. Neles, criticam-se as diferenças na educação e nos salários entre homens e mulheres, o veto à produção intelectual feminina, a condenação sumária das mulheres que não aceitam cumprir os papéis sociais que lhe foram atribuídos, a violência doméstica e a exploração. Neles, também se fala abertamente do corpo e do desejo das mulheres, entre outros diversos temas tabus ligadas à sexualidade feminina.

A escolha de *Lettres portugaises* como mote para criação do livro coletivo pelas três Marias também se pauta na busca de desafiar a autoridade ou os “legítimos superiores”, na medida em que contesta o modo como a obra atribuída à freira de Beja é recebida e entra no cânone literário português durante a ditadura salazarista. Conforme Silva (2018), o Estado Novo, na busca de fomentar o patriotismo, fundar um passado glorioso e promover o sentimento de pertença, converteu Mariana Alcoforado em um dos mitos portugueses: “o regime de Salazar será o promotor por excelência da figura da freira de Beja, os amores de Mariana são entendidos como a melhor expressão do modo de sentir português e a freira é elevada ao estatuto de heroína nacional que promoveu o nome de Portugal no estrangeiro” (SILVA, 2018, p. 3-4).

Considerando que o conteúdo das cartas não correspondia à conduta moral proposta pelo regime salazarista, visto tratar-se de uma religiosa que quebra o voto de castidade, não é o texto propriamente, mas a figura da freira e seu amor à moda portuguesa que são canonizados pelo Estado Novo:

Com efeito, parece que esta autora foge ao ideário preconizado pelo regime já que para a política do Estado Novo interessou menos divulgar o texto das *Lettres* do que manipular e difundir a história e a existência da heroína, mártir do amor, falsamente entendida como símbolo do espírito nacional e da alma lusa. Mais do que na perspectiva de uma valorização estética e literária do texto, é enquanto testemunho de portugalidade ao serviço de uma determinada ideologia patriótica que as *Lettres Portugaises* são entendidas e é deste modo que são integradas na tradição cultural portuguesa no período da ditadura (SILVA, 2018, p. 41-2).

As três Marias retomam a história da freira de Beja e suas cartas de amor de forma muito diversa daquela difundida pelo Estado Novo. Em *Novas cartas portuguesas* aparecem várias facetas de Mariana Alcoforado, tanto em textos assinados por ela quanto em textos que falam dela. Em alguns, Mariana aparece como vítima de um regime patriarcal e sexista, que impede as mulheres de decidirem seus próprios destinos. Em outros, Mariana é aquela capaz de romper com esse regime, ignorando e rejeitando as obrigações familiares e religiosas que lhe foram impostas. Destacam-se, sobretudo, aqueles em que a figura é convertida em símbolo do amor carnal, comprazendo-se com seu próprio corpo ou com o corpo de seu amante. Em todos eles, dessacraliza-se o mito da freira amorosa construído pela ditadura salazarista. Cunha (2015, p. 11-2) corrobora com essa perspectiva ao afirmar que

Em 1972, Maria Isabel Barreno, Maria Teresa Horta e Maria Velho da Costa, as três Marias, como ficariam internacionalmente conhecidas, fizeram publicar um livro polêmico, *Novas Cartas Portuguesas*, servindo-se da figura icônica de Mariana Alcoforado, não para exaltar o amor arrebatado da freira de Beja, mas para afirmar uma subjetividade autônoma de mulher que lhes permitiu questionar os valores patriarcais e sexistas do regime salazarista; valendo-se da imagem da clausura para falar da condição feminina, mas também da situação de isolamento e atraso em que a ingerência política e administrativa do governo português mantinha o país.

É importante ressaltar que a retomada da história da freira havia sido realizada muitas vezes durante o Estado Novo. Nesse período, além de várias traduções do texto publicado pela primeira vez em francês, foram lançadas diversas coletâneas de poemas, romances, peças teatrais, que dialogavam com a história e as cartas da freira de Beja. Após realizar um levantamento detalhado desses textos, Silva (2018, p. 60-1) aponta que quase todos seguiam uma mesma perspectiva: “com exceção das *Novas Cartas Portuguesas*, até ao final do Estado Novo tanto as traduções como as obras que recriam as *Lettres Portugaises* apresentam uma visão profundamente nacionalista, adoptando a heroína das Cartas como mentora do modo de sentir português”. Por essa razão, a pesquisadora pondera que o livro das três Marias apresenta “talvez a recriação e a interpretação mais polêmica do mito de Mariana, pela subversão

ideológica subjacente e pela desconstrução do mito, mostrando que a tradição é capaz de actualização e evolução, de acordo com o necessário e o essencial” (SILVA, 2018, p. 60-1).

Ao proporem uma releitura inédita de *Lettres Portugaises*, Maria Isabel Barreno, Maria Teresa Horta e Maria Velho da Costa não desafiaram apenas as autoridades portuguesas, mas também o papel da mulher no cânone literário português e a noção de autoria subjacente a esse cânone. É preciso lembrar que *Lettres portugaises* sempre ocupou, mesmo durante o Estado Novo, um lugar nebuloso dentro dos compêndios de literatura portuguesa<sup>17</sup>. Afinal, o cânone instituiu-se mediante a sacralização dos grandes autores que valorizam a língua nacional. Como, então, dar destaque a um texto escrito em outra língua, cuja autoria é duvidosa? Além disso, esse mesmo cânone sempre se pautou por critérios sexistas. Prova disso é que, como registra Cunha (2015, p. 40), “visivelmente as narrativas literárias contemporâneas não registram a autoria feminina antes dos anos 50 [do século XX] em Portugal”, embora periódicos, antologias e pesquisas recentes registrem uma vasta quantidade de obras literárias produzidas por mulheres portuguesas a partir do final do século XIX. Além disso, ainda conforme Cunha, mesmo nas histórias literárias mais recentes, chega-se ao cúmulo de registrarem-se as obras de autoria feminina em capítulo à parte, corroborando com a ideia de que o cânone literário português é predominantemente masculino e só em caráter de excepcionalidade surgem textos escritos por mulheres.

Essa ausência de autoras no cânone português, conforme nota Klobucka (2008, p. 23), contrastada com a “presença destacada das vozes disfarçadamente ‘femininas’ em alguns espaços textuais que foram cruciais para a autodeterminação identitária da cultura literária nacional”, tais como as Cantigas de amigo, que, compondo parte da tradição trovadoresca galaico-portuguesa, remontam à própria gênese da tradição literária portuguesa, e as produções poéticas de Violante de Cysneiros, heterônimo de Armando Côrtes-Rodrigues, que, junto aos demais colegas do grupo Orpheu, fundaram a modernidade nas letras portuguesas. Para a pesquisadora, exemplos como esses “têm um peso simbólico difícil de sobreestimar, mesmo – ou especialmente – se a colocarmos em confronto com o estatuto efectivamente verificável do protagonismo cultural das mulheres na história portuguesa” (KLOBUCKA, 2008, p. 23).

Retomando a observação de Klobucka, Cunha (2015, p. 37-38) comenta que,

Por se verificar que a literatura em Portugal foi, durante muito tempo, sinônima da autoria masculina, cuja expressão universal supriria a presença feminina no nível simbólico, ao ponto de alguns dos textos paradigmáticos da literatura

<sup>17</sup> Para maiores detalhes sobre os problemas relativos à inserção de *Lettres Portugais* no cânone literário português, pode-se consultar SILVA; Manuela Sofia da Conceição. **As Lettres Portugaises na Literatura Portuguesa Contemporânea**: Reescritas. 2018. 188f. Tese (Doutorado em Estudos de Literatura e de Cultura) – Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, Lisboa, 2018.

nacional assinalarem justamente essa ausência, plasmando vozes e discursos femininos sem um correspondente de mulher historicamente possível, o cânone literário português ainda se presta a projetos revisionistas de resgate de autoras que a memória cultural apagou.

Assim, a retomada da figura de Mariana é bastante simbólica na medida em que celebra a mulher não como objeto, mas como sujeito do discurso. Considerar Mariana como a autora de *Lettres portugaises* é também desafiar toda uma tradição que aplaudia a capacidade dos escritores homens de criarem eus líricos profundamente identificados com as formas de sentir e agir associadas (impostas?), de forma essencialista, ao gênero feminino, ao mesmo tempo em que negava às mulheres a capacidade de escrever obras literárias, obrigando-as a elegerem pseudônimos masculinos para terem seus livros publicados. Como ressalta Cunha (2015, p. 20),

Ao transformarem Mariana Alcoforado numa escritora, as três Marias não só reinserem a freira nas letras portuguesas, mas também inauguram “poéticas de leitura”, a partir de uma perspectiva feminina, retirando a freira da galeria das vítimas de amor, para transformá-la numa personagem capaz de agenciamento através da escrita.

É simbólico que a retomada da figura de Mariana como escritora se faça de modo anônimo, através de um coletivo de três mulheres que se recusam a assinar os escritos que compõem o livro individualmente. Simbólico uma vez que reflete o silenciamento imposto às vozes femininas no cânone literário português. Simbólico, considerando-se que, sendo cada uma das três Marias autoras de livros individuais, publicados anteriormente, colocam-se na mesma condição de todas as autoras forçadas a publicar anonimamente. Simbólico ainda porque anuncia a sororidade que caracterizará o neofeminismo contemporâneo.

Acerca desse último simbolismo, abrimos um adendo para comentar a pertinente observação de Pintasilgo (2017, p. XXXI) a respeito da originalidade de *Novas cartas portuguesas* em propor uma escrita-cúmplice. A pesquisadora chama atenção para o fato de que já “Simone de Beauvoir apontara para cumplicidade das mulheres como uma teoria interpretativa da realidade” e que no “novo surto feminista contemporâneo” diversas escritoras falaram de cumplicidade, mas todas o fizeram de forma individual, através de vozes singulares e identificáveis. Por essa razão, a autoria coletiva das três Marias é apontada como inovadora:

A irman(dade) anunciada nunca atravessou o limiar da obra criadora. Até 1971. Até às 3 Marias. Até que 3 mulheres portuguesas, escritoras, se põem a fazer um livro. A partir de então começa a escrita-cúmplice, inicia-se o processo que vai encontrar a sua expressão mais generalizada na simples referência aos nomes próprios de mulheres formando “coletivos” que organizam reuniões de trabalho, escrevem livros, publicam revistas. Para a escrita deixa de ter sentido a propriedade porque os “bens” que reparte são universais (PINTASILGO, 2017, p. XXXII).

Nesse caso, o anonimato é simbólico também porque contraria o sentido de propriedade, caro ao sistema patriarcal, e a importância que os homens dão à inscrição de seus nomes nos

objetos que lhes pertencem. Afinal, como declarou Maria Teresa Horta (apud TAVARES, 2008, p. 191), “os homens não prescindem da marca da sua criatividade e da sua glória pessoal. Ainda hoje tratamos as mulheres pelo nome pessoal e os homens pelo sobrenome”<sup>18</sup>. Simbólico também porque a escrita-cúmplice, ao desprezar o direito de posse, contraria as modernas noções de autor e autoria, surgidas, como vimos através de Foucault (2009, p. 274-5), com vistas não apenas a garantir a propriedade, mas, sobretudo, de se indicar e punir os responsáveis por discursos transgressores.

Por essa razão, o anonimato possibilitado pela escrita coletiva das três Marias é simbólico, mas também necessário. Necessário enquanto mecanismo de denúncia da censura instituída pelo Estado Novo a qualquer forma de expressão que contrariasse suas ideologias. Aliás, conforme esclarecido por Maria Teresa Horta, *Novas cartas portuguesas* surgiu como reação à apreensão do seu livro *Minha Senhora de mim* pela polícia política do regime ditatorial português<sup>19</sup>. Necessário também como estratégia de defesa contra as sanções punitivas que as três Marias já davam como certas. É o que se constata em diversos trechos do livro, como os transcritos a seguir:

E nós, e nós, de quem, a quem o rumo, os dizeres que nem assinados vão, o trio de mãos que mais de três não seja e anónimo o coro? Oh quanta problemática prevejo, manas, existiremos três numa só causa e nem bem lhe sabemos disto a causa de nada e por isso as mãos nos damos e lhes damos, nos damos o redondo da mão o som agudo – a escrita, roda de saias-folhas, viração de quê? Garantia porém a quem folheia – o tema é de passagem, de apaixonar, passar paixão e o tom é compaixão, é compartilhado com paixão. (NCP, 2017, p. 7)

Um dos que nos sabe (duvida) já disse que podíamos morrer disto. E outro disse ‘três monstros como vocês!’ E o outro apaziguou de pombas. Eu acho que estamos só fazendo a mãe do rio (ó Augustina só e só) que não nos tolha a mão e o corpo roto – que/quem amar agora o que fazemos não seja dividido a dividir-nos. Esta é a pobreza e a castidade. Hão-de de susto dizer-nos até lésbicas, porque sobre este corpo (seis seios da novela também rindo) não se podem pousar a oferecer ou pedir prendas. (NCP, 2017, p. 41)

Seguindo o já esperado, *Novas cartas portuguesas* foi confiscado e destruído três dias depois de seu lançamento, sob alegação de conteúdo pornográfico e atentatório à moral pública. Contra Maria Isabel Barreno, Maria Teresa Horta e Maria Velho da Costa, o próprio estado português abriu um processo judicial. O interrogatório das três escritoras foi realizado de forma individualizada, com intuito de descobrir qual delas era responsável pelos trechos considerados de maior atentado à moral pública. O julgamento, iniciado em 25 de outubro de 1973, foi adiado

<sup>18</sup> Essa declaração foi realizada em entrevista concedida à pesquisadora Maria Manuela Paiva Fernandes Tavares, que publicou trechos esparsos das palavras de Maria Teresa Horta em: TAVARES, Maria Manuela Paiva Fernandes. **Feminismos em Portugal** (1947-2007). 2008. 625 p. Dissertação (Doutorado em Estudos sobre Mulheres. Especialidade em História das Mulheres e do Género) – Universidade Aberta.

<sup>19</sup> Na referida entrevista, Maria Teresa Horta (apud TAVARES, 2008, p. 190) também declara: “As Novas Cartas Portuguesas surgiram como reacção à apreensão do meu livro *Minha Senhora de mim*”.

várias vezes na tentativa de minar o pacto firmado entre as escritoras de não revelarem quem escreveu cada texto do livro e, também, de desmobilizar a opinião pública estrangeira, que se sensibilizou com a causa das três Marias, tornando-a a primeira causa feminista internacional.

Tanto as autoras quanto o livro foram absolvidos após 25 de abril de 1974, data marco da Revolução dos Cravos, que garantiu a redemocratização de Portugal. O silêncio quanto à responsabilidade por cada trecho do livro manteve-se. Não mais por necessidade de defesa contra a censura do Estado Novo, mas, provavelmente, como ato simbólico de denúncia ao silenciamento e anonimato que ainda paira sobre a criação literária de autoria feminina. “Nunca vamos dizer de quem é cada um dos textos e assim fizemos até hoje”<sup>20</sup>, foram as palavras de Maria Tereza Horta (apud TAVARES, 2008, p. 191) ao referir-se à questão da autoria coletiva de *Novas cartas portuguesas*. A declaração é, de certo modo, endossada por Maria Isabel Barreno e Maria Velho da Costa, na medida em que continuam a não requerer a propriedade individual de qualquer um dos trechos do livro.

Através desse anonimato compactuado, as três Marias renovaram não apenas as *Lettres portugaises*, mas também, e principalmente, a forma como se tecem as obras epistolares e as maneiras como se estabelece a sua autoria.

### 3.3 A autoria coletiva das ficções em hipertextos

Conforme vimos no capítulo anterior, alguns pesquisadores julgam que o leitor de hipertexto, por prosseguir um caminho aleatório de leitura, saltando de um arquivo para o outro, desempenha um papel mais ativo se comparado ao ato de leitura de um texto impresso. Para esses pesquisadores, na medida em que recorta e reúne apenas as partes que lhe interessam, o leitor de hipertexto “forma” um novo texto. Lévy (1996, p. 45), por exemplo, considera que,

se definirmos um hipertexto como um espaço de percurso de leituras possíveis, um texto apresenta-se como uma leitura particular de um hipertexto. O navegador participa assim da redação ou pelo menos da edição do texto que ele “lê”, uma vez que determina sua organização final (a *dispositio* da antiga retórica).

A concepção de que o leitor do hipertexto “cria” um novo texto no ato de sua leitura, passou a ser associada aos postulados críticos da teoria da recepção, especialmente à ideia de que textos são artefatos incompletos e potenciais, que só se realizam plenamente a partir da leitura, de modo que o leitor torna-se coautor dos escritos que lê.

---

<sup>20</sup> Declaração realizada na entrevista já referenciada na nota 18.

Além da teoria da recepção, as peculiaridades próprias do ato de escrita e leitura em hipertexto também são relacionadas ao arcabouço teórico do estruturalismo e pós-estruturalismo. O conceito de intertextualidade, isto é, a ideia de texto como mosaico de citação, gerado por absorção e transformação de outros textos, tal como formulado por Kristeva (1974), foi relacionado com a noção já referida acima de texto como produto de uma “edição” realizada pelo leitor através da seleção de trechos de escritos diversos. Já o “texto ideal”, compreendido por Barthes (1992, p. 39-40) como conjunto de redes que interagem entre si, sem centro estruturador, com vários pontos de entrada e saída, passou a ser visto como prefiguração do hipertexto.

Seguindo essa linha de aproximação de teorias diversas, alguns pesquisadores apontam para uma convergência entre as teorias do hipertexto, forjadas por Theodor H. Nelson e Andries van Dam, e o pensamento crítico de Derrida, Barthes e Foucault. Landow (2006, p. 1), por exemplo, considera que esses pesquisadores apresentam ideias próximas porque todos “argumentam que devemos abandonar os sistemas conceituais baseados em ideias de centro, margem, hierarquia e linearidade e substituí-las por multilinearidade, nós, *links* e redes a qual permitiria uma leitura aleatória, iniciada e finalizada em quaisquer um de seus pontos”.

A partir do emprego da base teórica do estruturalismo, pós-estruturalismo e teoria da recepção, os pesquisadores costumam atribuir funções autorais ao leitor do hipertexto e ressaltar a autoria coletiva de produções nesse suporte. Mucci (2010, p. 11), por exemplo, propõe retomar, através do diálogo entre “texto, intertexto, transtextualidade, palimpsesto e hipermedia, a questão do hipertexto, enquanto ‘texto ideal’”. A partir dessa gama de referenciais teóricos estruturalistas e pós-estruturalistas, o pesquisador aponta que o caráter de intertexto está pressuposto no próprio conceito de hipertexto. Enquanto texto que dialoga e remete para muitos outros textos ocultos, o hipertexto apresenta uma multiplicidade de vozes que problematiza a noção do que é um autor. Além disso, o próprio leitor deve ser considerado coautor do hipertexto, na medida em que elege uma entre as infinitas possibilidades de recombinação da estrutura fragmentada da teia hipertextual. Ainda conforme Mucci, a coautoria possibilitada ao leitor do hipertexto seria mesmo maior do que aquela já antevista pela Teoria da recepção, posto que, conforme os postulados da escola de Constanza, a reconstrução empreendida pelo leitor atua apenas no nível dos sentidos do texto, enquanto no caso do hipertexto, a reconstrução realiza-se no próprio corpo do texto:

Remetendo, constantemente, à estética da recepção, a retórica do hipertexto exhibe, no entanto, uma natureza própria e inovadora. A diferença entre a estética de Constanza e a teoria do hipertexto reside no fato de que, naquela, o leitor, enquanto produtor de significações, torna-se o centro absoluto do processo escritura/leitura, ao passo que, na trajetória hipertextual, o leitor vai definir a estrutura mesma do texto, vai traçar o

roteiro da leitura, vai manipular, a seu bel prazer, as lexias, às quais imprimirá, em sua navegação, significações a partir de um imponderável horizonte de expectativas... (MUCCI, 2010, p. 17).

Aarseth (1997) assume posição contrária aos discursos expostos acima, tanto no que tange à associação entre hipertextos e postulados teóricos estruturalistas e pós-estruturalistas, quanto à suposta coautoria alcançada pelo leitor de uma rede hipertextual. Na visão de Aarseth, os pesquisadores que abordam elementos e características próprias do hipertexto a partir de teorias exteriores buscam colonizar essa área para suas próprias linhas de pesquisa e impedem a criação de um campo teórico específico sobre hipertexto. Além disso, Aarseth também discorda que o leitor construa um texto particular à medida que segue seu trajeto de leitura. Ele indaga, ironicamente, se saltar de um texto a outro constitui atividade suficiente para criar um novo texto. Mesmo a suposta autonomia na escolha do percurso de leitura é questionada por Aarseth. Ele argumenta que, enquanto em texto linear impresso o leitor pode decidir livremente a ordem das páginas, saltando ou voltando àqueles que desejar, no hipertexto a sequência de avanços e recuos é limitada às opções de *links* previamente fornecidas pelo autor do texto.

A partir das observações de Aarseth, não é difícil concluir que, ao invés de aumentar, o hipertexto pode limitar a liberdade do leitor. Além disso, o escritor, nesse novo suporte de escrita, mais do que nunca, pode tornar-se uma instância controladora, se não do sentido, ao menos do percurso de leitura do texto.

As reflexões traçadas por Cavalcante (2005), de certo modo, corroboram com essas perspectivas. A pesquisadora propõe que as conexões de um hipertexto simulam a produção de sentido própria de um processo de leitura, pois, assim como os *links* promovem ligações entre diversos nós, o leitor também relaciona o que lê com outros textos. Contudo, diferente do processo de construção de sentido real, nos quais as conexões entre os textos dependem exclusivamente do leitor, no hipertexto elas são previamente demarcadas pelo autor, que registra as associações que considera mais relevantes. Os *links* de um hipertexto, portanto, podem ser vistos com marcas de autoria deixadas por seu produtor:

A visualização da arquitetura do texto virtual leva a (sic) compreensão do hipertexto como um mapeamento de associações possíveis entre textos. Isto é, a tessitura hipertextual funcionaria como uma representação das redes de sentido que estabelecemos na leitura de um texto qualquer. Os links seriam as representações dessas redes que o autor propositalmente apresenta ao leitor, como estratégia de marcar seu próprio percurso enquanto autor, seu estilo, sua história, seu lugar de autoria, e delineando que caminhos o leitor pode perseguir nesta (s) suas (s) leitura (s). (CAVALCANTE, 2005, p. 167).

O que se pode concluir, portanto, é que, assim como nos textos estruturados de forma linear, no hipertexto, o autor pode propiciar a abertura ou fechamento do texto, permitindo uma

maior ou menor participação do leitor na construção dos sentidos e arranjos do texto. Do mesmo modo, cabe também ao autor decidir se quer ou não utilizar os *links* para demarcar a sua autoria.

Essas decisões, entretanto, se tornam muito mais complexas se considerarmos que, nem sempre, o autor do texto escrito detém os conhecimentos técnicos suficientes para transformar seu texto em hipertexto eletrônico, ou, o que é mais difícil ainda, desenvolver um programa capaz de suportar o arranjo das lexias. Nesses casos, normalmente, o escritor recorre a um programa próprio para estruturação automática de hipertextos ou a alguém com domínio na área de produção de hipertextos.

Vejamos, então, como isso se processa através dos hipertextos escolhidos para o *corpus* deste trabalho. Antes, porém, importa demarcar as semelhanças e diferenças em relação à manifestação ou ocultação dos nomes dos autores das obras, para assim traçarmos um quadro comparativo com relação às obras epistolares em suporte impresso.

A descoberta dos responsáveis pela criação de *13 minutes of light* demanda um processo de investigação digno daqueles suscitados pela tentativa de se descobrir a autoria das narrativas epistolares impressas. Na página inicial da obra, que corresponderia à sua capa, constam apenas o título e dois *links*, que permitem ao leitor começar ou encerrar a interação com o texto. Os paratextos que antecedem o início da ficção visam contextualizar brevemente a história e dar explicações básicas acerca do funcionamento da interação. No restante da obra, não há qualquer indício de quem sejam os responsáveis pelo seu desenvolvimento. Os paratextos externos à ficção também não são muito esclarecedores a esse respeito. No site da Interactive Fiction Database (IFDB), onde encontramos a obra e baixamos o programa que possibilita sua leitura, o autor é identificado apenas como Jod. No mesmo local, encontra-se também a informação de que a obra foi produzida através do Ren'Py, um motor de jogo, próprio ao desenvolvimento de romances visuais (*visual novels*). A partir desses dados, é possível supor que Jod é o responsável por escrever o texto das cartas, bem como produzir o conjunto da obra, utilizando para isso um programa que facilita a configuração de narrativas interativas.

Mas afinal quem ou o que é Jod? No site da Visual Novel Database (VNDB), Jod aparece como publicador (Publisher) e desenvolvedor (developer) de outras quatro obras interativas, além de *13 minutes of light: Peacemaker* (2013), *Love you more* (2013) *Deus ex Submarine* (2014) e *Alysson* (2017). Através da investigação dessas obras e dos sites onde se encontram hospedadas, também não conseguimos obter qualquer outra informação a respeito de Jod. Não é possível saber nem mesmo se Jod designa uma pessoa ou um coletivo, já que as bases de ficção interativa consultadas, até o momento, não especificam se os nomes atribuídos

aos responsáveis pelas obras que abrigam são reais ou fictícios, se referem-se a um único profissional ou a toda uma equipe<sup>21</sup>.

Após inúmeras buscas nas bases de dados de ficções interativas e outros recursos de pesquisa na internet, percebemos que era praticamente impossível identificar o que ou quem é Jod. Praticamente impossível porque contraria uma das características básicas das produções de narrativas no/para o ciberespaço. Vale lembrar, por exemplo, que nos RPGs (Role-playing Game) de narração ou “de fórum” os participantes costumam usar nomes fictícios (os chamados *nicknames*) para interagir com outros personagens. Nas próprias bases de dados para catalogação, hospedagem e distribuição de ficções interativas também é comum que os membros cadastrados usem nomes de usuários, que normalmente diferem de seus nomes reais, para publicar suas produções e interagir com o público. Isto normalmente acontece porque os desenvolvedores de ficção interativa que procuram essas bases de dados são, normalmente, amadores ou profissionais em início de carreira, que disponibilizam suas produções gratuitamente para testar seu funcionamento e/ou a receptividade do público. Como o objetivo principal não é comercializar um produto, mas avaliar a obra e trocar experiências com jogadores e outros desenvolvedores, os participantes preferem manter suas identidades em sigilo. Este nos parece ser o caso de Jod, já que, conforme indicado nas bases de dados, suas obras normalmente derivam de participação em concursos de criações de jogos, as chamadas *games jams*.

A dubiedade no plano da autoria indicia uma primeira característica comum entre as obras epistolares e e-pistolares. Assim como os autores de romances em cartas, alguns autores de ficções interativas, especialmente aquelas com estruturas mais simples, que costumam ser disponibilizadas gratuitamente em bases de dados como a IFDB e a VNDB, preferem ou não fazem questão de vincular seu nome a obra. Em ambos os casos, a ocultação da autoria pode ter causas comuns. O período de aparição e auge dos romances epistolares se confunde com o próprio período de formação do gênero romanescos como um todo. Nesse estágio inicial, o romance, embora tenha caído no gosto do público, era visto como gênero menor, indigno de ser considerado como obra-prima, tais como a tragédia e a epopeia. Logo, para o autor, atribuir a escrita das cartas aos personagens era muito mais atraente do que ver seu nome figurar na capa de um livro que, avidamente lido às escondidas, seria atacado publicamente. Ocultando-se atrás dos personagens, o escritor garantia, conjuntamente, a verossimilhança do enredo e a

---

<sup>21</sup> A Visual Novel Database (VNDB) contém uma lista dos produtores (producers) dos jogos que abriga. Após a consulta de parte dos nomes arrolados, descobrimos que enquanto alguns referem-se a uma única pessoa, outros designam estúdios formados por vários profissionais. Jod figura nessa lista, mas, através dela, não conseguimos chegar a um site, *blog* ou qualquer outra plataforma que nos esclarecesse sua identidade.

preservação de sua identidade. Ironicamente, no contexto contemporâneo, diz-se que as narrativas eletrônicas estão muito aquém de atingir os mesmos parâmetros artísticos das narrativas impressas, especialmente a profundidade psicológica, e os conflitos interiores dos personagens do romance. Por outro lado, as ficções interativas em hipertexto e similares estão longe de atingir a rentabilidade e o público dos jogos eletrônicos. Salvo exceções, boa parte das ficções que compõem bases como a IFDB e a VNDB são criadas por amadores, através de motores de jogos de código aberto (*open source*), com a finalidade de testar e aprimorar sua experiência no desenvolvimento de enredos com múltiplas escolhas. Elas ainda não foram convidadas a integrar o cânone que começa a se formar nas bases de dados de literatura eletrônica avalizadas por instituições e organizadores vinculados à comunidade acadêmica, nem fazem parte de uma equipe profissional no campo da indústria de jogos. Enquanto não produzem uma obra digna de ser referenciada, nem são convidados a ingressarem em uma desenvolvedora de jogos eletrônicos, os escritores amadores de narrativas interativas ocultam-se através dos *nicknames* para divulgarem suas produções gratuitamente na rede mundial de computadores.

Diferente de *13 minutes of light*, embora também integre a IFDB, *First draft of the Revolution* figura entre as obras da terceira coleção da ELO, base de dados com o aval da Washington State University Vancouver. Também diferente da obra de Jod, *First draft of the Revolution* registra, logo na primeira página, que, diga-se de passagem, mimetiza a capa de um livro antigo, o nome de seus desenvolvedores: Emily Short, Liza Daly e Inkle. Portanto, assim como *Novas cartas portuguesas*, *First draft of the Revolution* é uma produção coletiva.

A criação coletiva pode ser apontada como uma segunda característica que, no campo da autoria, une o epistolar ao e-pistolar. Contudo, é preciso deixar claro que o trabalho coletivo de Emily Short, Liza Daly e Inkle se configura de modo muito diverso daquele engendrado pelas três Marias. Até hoje, não se sabe quais trechos de *Novas cartas portuguesas* foi escrito por cada escritora, mas se sabe que todas escreveram a obra. *First draft of the Revolution* não conta com paratextos internos que especifiquem a contribuição de cada um de seus produtores no desenvolvimento do projeto. Mas, paratextos externos, disponíveis nos sites que hospedam a obra, se encarregam de esclarecer que Emily Short é a autora do conteúdo, isto é, dos textos das cartas, Liza Daly é a criadora do código base, que suporta a interatividade, e o estúdio Inkle é o responsável pelo design da obra. Percebe-se, portanto que, diferente de obras impressas, onde a autoria coletiva se instaura, quase sempre, no âmbito do compartilhamento do trabalho

sobre o código linguístico<sup>22</sup>, nas obras hipertextuais a autoria recobre também o trabalho daqueles que dominam a linguagem de programação e, através dela, organizam e configuram o trabalho daqueles que dominam e organizam artisticamente a linguagem verbal.

Esse lugar de autoria, especialmente de Liza Daly, mas também do estúdio Inkle, se nota especialmente no modo como se organizam os *links* e as *lexias* de *First draft of the Revolution*. Nesse âmbito, uma comparação com *13 minutes of light* é esclarecedora. Jod, ao utilizar um motor de jogo *open source*, aproveitou um modelo de estruturação de hipertexto pré-estabelecido, por isso, a estrutura de sua obra é muito similar à de outras ficções interativas. Já os desenvolvedores de *First draft of the Revolution* construíram um padrão de hipertexto exclusivo, que atende aos propósitos artísticos pretendidos por essa obra em específico e, conseqüentemente, demarcam o seu lugar de autoria. Portanto, enquanto a autoria em *First draft of the Revolution* estende-se da concepção do texto ao modo de organização do hipertexto, em *13 minutes of light* ela está restrita à escrita das cartas, já que, nos campos do design e estruturação do hipertexto, Jod apenas escolheu entre as possibilidades oferecidas pelo Ren'Py.

Assim como Jod, o leitor de uma ficção em hipertexto também tem seu campo de atuação limitado às alternativas previamente determinadas. Ao utilizar o Ren'Py, Jod não se tornou coautor desse motor de jogo, mas autor de uma obra de ficção moldada segundo padrões previamente determinados. De forma similar, ao ler *13 minutes of light*, o leitor não se torna coautor dessa obra. Ele se torna, no máximo, autor de um modo de organização particular do enredo. Isto é, diferente de uma ficção linear, em uma ficção em hipertexto, o leitor pode eleger quais trechos da obra acessa primeiro, ou qual decisão um personagem deve tomar em pontos específicos, o que, quase sempre, afeta os rumos da narrativa. Mas, todas as possibilidades de escolhas e combinações já foram previamente determinadas pelo(s) autor(es) do hipertexto. Por essa razão, concordamos com Landow (2006, p. 125), quando pontua que, embora o hipertexto torne as atividades de leitura e escrita mais próximas e conceda alguns poderes de escolha ao leitor, a coautoria em uma obra em hipertexto só se efetua de fato quando o leitor tem a possibilidade de adicionar novos *links* e escrever outros textos para a rede hipertextual, o que não se efetiva nem em *13 minutes of light*, nem em *First draft of the revolution*.

---

<sup>22</sup> Faz-se a ressalva de que, em certos casos, as imagens e o formato configuram de tal forma os sentidos da obra que o escritor de uma produção impressa compartilha a autoria com ilustradores e designers.

### 3.4 A autoria empresarial dos jogos eletrônicos

Boa parte das discussões sobre a coautoria do leitor de ficção em hipertexto estende-se, de forma ainda mais contundente, sobre a participação dos jogadores de jogos eletrônicos no desenvolvimento da narrativa. Na hipermídia, o campo de atuação do interator amplia-se consideravelmente em relação ao hipertexto. Dentro de um ambiente de jogo, via de regra, o interator controla as ações dos personagens, decidindo os rumos do desenvolvimento do enredo. Em alguns casos, é possível determinar elementos essenciais da narrativa que outrora eram elegidas exclusivamente pelo autor, como o perfil físico e psicológico do(s) personagem(ns) e o(s) tipo(s) de cenários onde atua(m). Traçar essas decisões ajuda o leitor a se engajar, a sentir-se personagem da história, especialmente na medida em que percebe que suas escolhas trazem consequências para o desenrolar da narrativa. Entretanto, conforme vimos com Murray (2003), esse sentimento de agência não é suficiente para transformar o jogador em autor do jogo, de sorte que é preciso distinguir entre a autoria procedimental dos desenvolvedores do jogo e a autoria derivativa daqueles que o performam.

Considerando que as questões relacionadas ao agenciamento e à autoria derivativa serão abordadas no quarto capítulo deste trabalho, interessa-nos traçar ponderações sobre a autoria procedimental dos jogos, especialmente considerando como a produção das cartas se relaciona com a criação dos outros elementos que compõem o sistema do jogo, para equacionar quem é ou são os autores e/ou detém os direitos autorais do jogo como produto.

No início desta tese, quando especificamos o *corpus* da pesquisa, na sequência do nome das obras impressas, destacamos o nome de pessoas físicas como autores. Para as ficções em hipertexto, além do nome das autoras, atribuímos a responsabilidade da criação de *First draft of the Revolution* ao estúdio Inkle e, no caso de *13 minutes of light*, o autor foi identificado apenas como Jod, já que não conseguimos saber se esse nome designa um único autor ou um coletivo. Nos jogos, entretanto, ao invés de nomes de pessoas físicas, discriminamos o nome das empresas desenvolvedoras, The Chinese Room, para *Dear Esther*, e The Fullbright Company para *Gone home*. Através dessas especificações, percebe-se uma transformação gradativa no que tange à atribuição de responsabilidade pela produção e a detenção dos direitos autorais das obras. Os livros físicos continuam sendo atribuídos a seus autores, mesmo que uma editora compre os direitos de publicação da obra. No caso dos hipertextos, costuma-se distinguir quem são os responsáveis pela escrita dos textos linguísticos daqueles que são responsáveis pela programação. Nos jogos, porém, a autoria é identificada, em grande parte dos casos, através do nome de empresas desenvolvedoras ou ainda das publicadoras.

É possível pensar que a substituição do nome dos autores pelo nome da desenvolvedora na identificação da autoria dos jogos deva-se ao fato de esse tipo de produção necessitar do trabalho de muitos profissionais diferentes, como programadores, produtores, designers, músicos, sonoplastas, roteiristas, ilustradores, animadores, entre outros. Nesse caso, o nome da desenvolvedora resumiria e representaria o nome de todos aqueles que estão discriminados na lista de créditos. Entretanto, é preciso atentar que outros tipos de produções artísticas coletivas, que também envolvem uma ampla gama de profissionais diferentes, ainda costumam ser “assinadas” por pessoas físicas. As diversas remontagens de uma mesma peça de teatro costumam ser distinguidas pelo nome dos diretores ou dos atores principais, porque, de certo modo, se considera que eles são capazes de “imprimir” sua marca no trabalho, tornando-o único e diverso em relação aos demais que partiram do mesmo texto. No cinema, embora o nome do estúdio cinematográfico também seja referenciado como empresa produtora, é o nome do diretor que costuma figurar como responsável geral por um filme.

Uma breve comparação entre as premiações de produções cinematográficas e videogames pode demonstrar quão mais associados aos estúdios de produções estão os jogos do que os filmes. Na categoria “melhor filme” do Oscar, ao lado do nome da obra indicada, costuma aparecer o nome dos seus diretores e produtores<sup>23</sup>. No The Game Awards, premiação considerada o Oscar dos *games*, são os nomes dos estúdios desenvolvedores que figuram como responsáveis pelas produções indicadas às categorias “jogo do ano” e “melhor jogo contínuo”<sup>24</sup>. Também é o nome do estúdio que aparece ao lado dos indicados às premiações dos jogos por gênero, como “melhor jogo de ação”, “melhor jogo independente”, “melhor jogo de estratégia”, entre outros, enquanto no Oscar, as categorias particulares, tais como “melhor filme de animação”, “melhor documentário”, “melhor curta-metragem”, etc., são representadas por diretores e produtores. No The Game Awards, diferente do que ocorre no Oscar, mesmo nas categorias que premiam elementos específicos de um game, como “melhor direção de *game*”, “melhor narrativa”, “melhor direção de arte”, “melhor *design* de áudio”, não aparecem os nomes de diretores, roteiristas, designers, sonoplastas, mas o nome do estúdio que desenvolveu a obra indicada. A única exceção é o prêmio de “melhor performance”, que indica o nome de atores ou atrizes que desempenharam papéis ou emprestaram suas vozes para personagens de jogos. Os demais nomes de pessoas físicas indicados no The Game Awards são todos de

---

<sup>23</sup> Todas as informações sobre as categorias de premiação e as formas de referência aos indicados ao Oscar podem ser conferidas no site oficial do evento: <https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/2018>.

<sup>24</sup> Todas as informações sobre as categorias de premiação e as formas de referência aos indicados ao The game awards podem ser conferidas no site oficial do evento: <https://thegameawards.com/awards/#best-performance>.

categorias que não participam da produção dos jogos, como o de “melhor jogador de *eSports*” e “melhor técnico de *eSports*”.

As buscas por incluir nas premiações obras desenvolvidas fora dos grandes centros produtores também indiciam como a atribuição de responsabilidade funciona de forma diferente no caso dos jogos. O Oscar tem uma categoria exclusiva para premiar filmes em língua estrangeira, de tal modo que, ao lado dos títulos indicados, costuma figurar o nome dos países de origem. Já no The Game Awards, a premiação é para jogos provenientes de estúdios *indies*, isto é, jogos criados por estúdios que não contam com os recursos financeiros, nem a vasta equipe de profissionais das desenvolvedoras vinculadas a uma grande publicadora de jogos. Nesse caso, mais uma vez, os estúdios são os reconhecidos pelos trabalhos desenvolvidos.

Portanto, a função autor nos jogos, isto é, a instância responsável por caracterizar e determinar os modos de existência, circulação e funcionamento dos jogos em nossa sociedade está muito mais vinculada ao nome das desenvolvedoras e publicadoras, embora, em carácter de exceção, o nome de autores individuais, como Yuji Naka, Yu Suzuki, Gabe Newell, Warren Spector, Hideo Kojima, Rieko Kodama, Tim Schafer, possam se sobressair. Assim, o nome da companhia desenvolvedora é responsável por agregar e ocultar, em um mesmo conjunto, o nome dos diversos programadores e artistas que colaboram na produção de um jogo. Somente nas listas de créditos se costuma identificar a quem compete a responsabilidade de cada um dos elementos da obra. Mas, mesmo nesse local, é comum encontrar casos que apontam para o trabalho colaborativo. Em *Gone home*, por exemplo, a responsabilidade pelo *web design* é dividida entre Jake Rodkin e Chris Remo. De modo similar, em *Dear Esther*, Jessica Curry e Andrew Skeet são conjuntamente apontados como os arranjadores da trilha sonora.

Mas e quanto aos elementos dos jogos que mais nos interessam? Quem escreveu as cartas de *Dear Esther*? Quem produziu os variados documentos espalhados pelos cenários de *Gone home*?

Os créditos de *Gone home* não explicitam quem são os responsáveis pelos textos escritos. Essa displicência quanto à atribuição da responsabilidade pela linguagem verbal não é exceção. Em grande parte dos jogos, os elementos linguísticos têm um papel meramente acessório e, por isso, não são considerados suficientemente relevantes para que seus responsáveis sejam indicados. Em outros termos, não são obras, portanto, não têm autores.

Nesse contexto de apagamento da importância do texto verbal, *Dear Esther* aparece como um caso singular. Logo na abertura dos créditos, Dan Pinchbeck é apontado como responsável pelo design e escrita da obra, numa explícita indicação da importância da linguagem verbal para a experiência proporcionada ao leitor/jogador desse jogo em particular.

Enquanto perambula pelo cenário da ilha fictícia, os trechos das cartas, envolvem e instigam o leitor a seguir adiante, nem que seja para tentar encontrar algum sentido para a escrita desconexa, ambígua e poética endereçada à personagem Esther. A inclusão de cartas aproximou *Dear Esther* a tal ponto da linguagem literária que sua autoria mereceu ser identificada nos créditos do jogo.

Quanto a *Gone home*, como os créditos não discriminam quem escreveu as cartas, diários, jornais, bilhetes, e outros documentos, ou ao menos quem são os responsáveis pelo conjunto geral dos textos, é possível supor que Steve Gaynor, Karla Zimonja e Johnnemann Nordhagen, os três criadores da Fullbrigt company, tenham colaborado ativa e conjuntamente no desenvolvimento do jogo como um todo, incluindo os textos escritos. Ironicamente, enquanto a autoria do conteúdo das cartas é ignorada, nos créditos, em secção intitulada “Additional Handwriting” aparecem os nomes daqueles que contribuíram empregando sua caligrafia para que as cartas tivessem o aspecto característico de um texto manuscrito. É como se, mais do que as questões estilísticas das cartas de cada personagem, as diferenças de caligrafia, isto é, o aspecto físico das cartas, contribuíssem para manter a verossimilhança do enredo. Ao que parece, para os publicadores de *Gone home*, a caligrafia, registro físico do corpo daquele que escreve, é percebida como gesto mais autoral, ou pelo menos mais digno de ser especificado nos créditos, do que a produção do conteúdo das mensagens.

### 3.5 Cartas na manga

Ao final das análises deste capítulo, torna-se bastante notório que a autoria das obras interativas tem dois pontos comuns com a autoria das obras epistolares impressas. O primeiro deles diz respeito à identificação do autor. Assim como é difícil para os pesquisadores determinar de quem é a verdadeira autoria de *Lettres portugaises*, não nos foi possível esclarecer quem é o autor (ou autores) de *13 minutes of light*. Assim, conclui-se que, na passagem do epistolar ao e-pistolar, a autoria de obras epistolares pode continuar sendo mal esclarecida. Interessante ainda destacar que a razão da inexistência do nome do autor na obra hipertextual ocorre por motivos um tanto quanto similares àqueles que levavam os autores de romances epistolares a usarem a máscara de meros editores das obras que escreveram. Se outrora o desprestígio do romance obrigava os escritores a disfarçarem a ficcionalidade de sua criação, agora a desvalorização das ficções interativas colabora para que os desenvolvedores

desse tipo de produção usem *nicknames* ou simplesmente deixem de registrarem seus nomes em suas obras.

O segundo ponto comum entre as obras impressas e os hipertextos e jogos analisados é o caráter de trabalho coletivo de alguns deles. Mas, nesse caso, os motivos que justificam essa forma de autoria são completamente distintos. A criação coletiva de *Novas cartas portuguesas* visou desafiar a censura do Estado Novo Português, bem como denunciar o silenciamento das vozes femininas no cânone literário lusitano. Já no caso de *First draft of the Revolution, Dear Esther* e *Gone home*, a divisão do trabalho criativo decorre da própria pluralidade de códigos e linguagens criativas que hipertextos e videogames costumam combinar.

Outro ponto de divergência entre a forma como a autoria se apresenta nas obras epistolares impressas e digitais analisadas diz respeito à supressão da figura do editor e seus prefácios nos hipertextos e jogos. A razão disso, talvez, seja óbvia: alguns escritores e artistas do século XXI não mais desejam ou procuram fazer o leitor acreditar que está diante de cartas reais. Além disso, como pretendemos apontar nos próximos capítulos, o envolvimento do leitor com a obra já não se centra na curiosidade de ler cartas reais, mas na possibilidade de intervir nessas cartas ou ainda de procurá-las pelo cenário, fingindo ser ele mesmo um personagem da história. O fetiche do real é substituído pela ilusão da interatividade.

## 4 AGÔN: AS COMPETIÇÕES ENTRE NARRATIVA E JOGO

### 4.1 Cartas na mesa

O ato de narrar está presente nas mais diversas sociedades, desde os tempos mais antigos da história da humanidade. Ao longo dos tempos, os mais diferentes grupos humanos desenvolveram e aprimoraram um conjunto bastante rico de modos, recursos, técnicas e mídias utilizados para transmitir histórias. Por conseguinte, é possível supor que, cada grupo humano, em cada fase do seu desenvolvimento, encontrou diferentes formas de narrar.

Os registros mais antigos que chegaram até nós acerca das formas artísticas na Antiguidade já dão conta de que os homens não narram sempre da mesma forma. No terceiro livro de *A República*, Platão (1965, p. 158-160) realiza uma distinção entre três espécies de relatos usados por fabulistas e poetas para expor acontecimentos passados, presentes ou futuros: o relato simples, no qual o poeta fala em seu próprio nome, como fazem os ditirambos; o relato imitativo, formado apenas pelas falas dos personagens, sem intervenção do poeta, a exemplo do que ocorre nas tragédias e comédias, e o relato misto, formado pela combinação dos dois anteriores, de modo que o poeta ora fala por si mesmo, ora imita os personagens da história, tal como acontece nas epopeias. Também Aristóteles (2008, p. 40-1), em *A Poética*, ao tratar das espécies de poesias miméticas, distingue dois modos de imitação, ao afirmar que se pode imitar através da narração, quando o poeta fala em seu nome ou assume a personalidade de outro, e através da representação, quando os personagens agem e representam suas ações por si mesmos.

Conforme nota Gerárd Genette (2011, p. 266), n' *A República* de Platão a diegesis (narrativa simples) é o oposto da mimesis (imitação), enquanto n' *A Poética* de Aristóteles a diegesis é, assim como a representação direta, uma das formas de mimesis. Mas, seja enquanto antítese, seja enquanto modo diferente de imitação, tanto Platão quanto Aristóteles diferenciam diegesis e mimesis. No primeiro caso, temos um contraste entre espécie diferente de relatos, no segundo, enquanto modos diferentes da mesma espécie. Genette (1995, p. 27-8) observa também que a distinção entre diegesis e mimesis ainda prepondera nos estudos que tratam do modo narrativo, ou seja, “o tipo de discurso utilizado pelo narrador”, através de oposições como o *showing* versus o *telling*, em Henri James, e a representação versus a narração, em Todorov.

É notório também que a oposição entre diegesis e mimesis permanece vigente na separação entre os gêneros literários, através do contraste entre o modo narrativo, que aparecia no relato dos ditirambos e na epopeia e, hoje, se apresenta em contos e romances, e o modo dramático, próprio dos gêneros do teatro. Além disso, essas primeiras diferenciações entre tipos de relatos ou modos da poesia imitativa permanecem também idênticas ou muito próximas

àquelas vigentes na teoria contemporânea acerca dos diferentes focos narrativos, posto que a distinção entre os relatos nos quais o poeta fala em seu próprio nome e aqueles em que fala em nome de outrem permanece, até hoje, no contraste entre narrador em primeira e terceira pessoa.

*A República* e *A Poética* registram, portanto, um primeiro esboço acerca dos diferentes gêneros literários, focos e modos narrativos, comprovando que, embora as histórias e sua narração sejam fenômenos universais, as características dos enunciados narrativos variam no tempo e no espaço. Por essa razão, à medida que novas técnicas, novos gêneros e novas formas narrativas foram surgindo e as pesquisas literárias se desenvolvendo, as classificações de Platão e Aristóteles ganharam novos contornos. Veja-se o caso do discurso indireto livre, do monólogo interior, do fluxo de consciência, e da própria técnica de narrar através de cartas, entre outros, e seus impactos na formação e desenvolvimento do gênero romanesco e na redefinição dos postulados teóricos dos estudos narratológicos. Além disso, o advento das novas mídias tem demandado revisões das antigas categorizações a fim de que novos gêneros ficcionais e suas formas de apresentar as histórias sejam também incluídos. Como exemplo dessas atualizações, vale recordar que, em *The craft of fiction (As técnicas da ficção)*, publicado em 1921, o crítico inglês Percy Lubbock (1976) retoma e difunde a oposição entre os termos *telling* e *showing* (contar e mostrar, respectivamente) para diferenciar o autor que conta, intervindo no desenrolar da história, daquele que mostra os fatos de forma objetiva, ausentando-se da história. Recentemente, os termos *telling* e *showing* reaparecem em *A theory of adaptation (Uma teoria da adaptação)*, de Linda Hutcheon, não para tratar da distância assumida pelos narradores de romances em relação ao fato narrado, mas para diferenciar as especificidades das mídias utilizadas para narrar uma história contada ao público. Além do modo contar, que remonta ao modo narrativo das epopeias e contemporaneamente é identificado especialmente com os livros, e o modo mostrar, que corresponde ao modo mimético do teatro e hoje abrange também o cinema, a categorização de Hutcheon apresenta ainda o modo interagir, que prepondera nas mídias digitais como os videogames.

Entretanto, contemporaneamente, a ideia de que os jogos podem ser uma nova forma de contar histórias não é consenso entre os pesquisadores. O surgimento de jogos com acentuado grau de narratividade, fomentou uma disputa entre dois grupos com visões completamente opostas sobre formas de classificar e analisar produções desse gênero: os narratologistas e os ludologistas. Para os narratologistas, os jogos são narrativas porque contam histórias. Conseqüentemente, podem e devem ser abordados à luz do escopo teórico já produzido nos estudos da narrativa do romance, do conto e do cinema. Em contraposição, os ludologistas defendem que jogos são jogos porque narrativa e interatividade são fenômenos mutuamente

excludentes. Por este motivo, consideram que é necessário desenvolver um campo de estudo específico para os jogos, livre de influências de outras disciplinas.

Para além dos jogos, as discussões sobre a suposta incompatibilidade entre interatividade e narratividade têm se estendido também para outros diversos gêneros da literatura eletrônica. Do lado dos ludologistas, Aarseth (1997) entende que não apenas os jogos, mas também as ficções em hipertexto não são narrativas. O pesquisador considera que ficção é uma categoria de conteúdo, enquanto narrativa é uma categoria formal, de modo que uma narrativa pode ser elemento componente de textos e outras formas de ficção que não são necessariamente narrativas: “o hipertexto pode, portanto, ser uma ficção sem ser narrativa; pode ser apenas uma ficção de uma forma diferente. (Também pode conter narração sem ser narrativa, assim como outros gêneros literários.)” (AARSETH, 1997, p. 85). Retornando aos postulados de Gerard Genette (2011, p. 272) sobre o fato de que as narrativas comportam “de um lado representações de ações e de acontecimentos, que constituem a narração propriamente dita, e de outro lado, representações de objetos e personagens, que são o fato daquilo que se denomina hoje a descrição”, Aarseth argumenta que também outras formas de ficção e jogo contêm dois ou mais níveis: um jogo de futebol tem apenas o nível ergódico, um jogo de vídeo, como *Atari's Pac-Man*, contém descrição (os ícones da tela) e ergódicos (a sucessão forçada de eventos). Mas, em ambos os casos não há narração, porque embora os jogos possam ser narrados de diversas maneiras, a narração não é um elemento do próprio jogo. Já uma ficção em hipertexto pode conter descrição, narração e ergódico, o que, na visão do pesquisador, impede que ele seja uma narrativa. Tomando *Afternoon*, de Michel Joyce, como exemplo, Aarseth (1997, p. 95) afirma que aquilo que torna esse tipo de ficção especial é justamente o conflito fronteiro “entre narração e ergódico, entre narrativa e jogo”. E é também esse conflito que, conforme o pesquisador, impede que a ficção seja narrativa: “Para entender o texto, o leitor deve produzir uma versão desta narrativa, mas a experiência ergódica marca esta versão com a assinatura do leitor, a prova de que *Afternoon* não contém uma narrativa própria” (AARSETH, 1997, p. 95).

É bastante notório que, embora considere que jogos carecem de uma disciplina independente, livre da influência da teoria literária, Aarseth utiliza o material desenvolvido dentro do âmbito da narratologia para apontar que narrativas e jogos comportam características diferentes. A mesma estratégia é utilizada por outros ludologistas, que de modo direto ou indireto, frequentemente retomam questões relativas às três principais categorias de análise do

discurso narrativo, isto é, o tempo, o modo, o aspecto ou voz<sup>25</sup>, para contestar a narratividade dos jogos.

No que concerne ao tempo, vale recordar que há notáveis divergências entre a sequência dos eventos de uma história e a sequência em que esses mesmos acontecimentos aparecem no discurso narrativo. Afinal, como pontua Todorov (2011, p. 242) “na história, muitos acontecimentos podem se desenrolar ao mesmo tempo; mas o discurso deve obrigatoriamente colocá-los um em seguida ao outro”, de modo que “o tempo do discurso é, em certo sentido, um tempo linear, enquanto o tempo da história é pluridimensional”. Essa diferença entre a temporalidade da história e a do discurso implica o rompimento da sucessão natural dos acontecimentos e uso de deformações temporais, como analepses, prolepses, encadeamento, alternância e encaixamento, com finalidades estrutural e/ou estética. (CF. Todorov, 2011; Genette, 1995)

Partindo dessas premissas narratológicas sobre a divergência entre o tempo da história e o tempo do discurso, ludólogos como Eskelinen (2001) argumentam que, enquanto as narrativas têm uma ordem fixa de eventos, os jogos têm uma ordem aberta. Em outros termos, nas narrativas os enredos são predefinidos, enquanto nos jogos os enredos se desenvolvem a partir das escolhas do jogador. Por sua vez, Juul (2001, 7-8) acrescenta que “os jogos quase nunca realizam operações narrativas básicas, como *flashback* e *flash forward*. Os jogos são quase sempre cronológicos”. Logo, além de terem uma sequência aberta, o enredo dos jogos sempre avança do início para o fim, enquanto em filmes, romances e outras formas de narrativas, a sequência do discurso geralmente não coincide com a da história. Ainda sobre a categoria tempo, Juul (2001, p. 30-31) lembra que o mais comum na narrativa é o tempo passado, já que a narração costuma situar-se em um tempo posterior aos eventos ocorridos. Em contrapartida, o tempo dos jogos é o presente porque eles acontecem no momento mesmo em que estão sendo jogados, isto é, no momento em que a interação entre máquina e jogador acontece. Além disso, para o pesquisador, é impossível conceber um jogo cujos eventos situam-

---

<sup>25</sup> Vale recordar que Todorov (2011, p. 241) propõe três categorias para análise do discurso narrativo: “o tempo da narrativa, no qual se exprime a relação entre o tempo da história e o do discurso; os aspectos da narrativa, ou a maneira pela qual a história é percebida pelo narrador, e os modos da narrativa, que dependem do tipo de discurso utilizado pelo narrador para nos fazer conhecer a história”. Já Genette (1995, p. 23-30), realiza uma revisão dessas categorias, de modo que, a categoria tempo, além das relações entre tempo da história e tempo da narrativa, passa a englobar também as relações entre o tempo da narrativa e o tempo da narração. A categoria de modo passa a recobrir também parte dos problemas da categoria de aspecto, de forma que, na perspectiva de Genette, o modo reúne os problemas vinculados “às modalidades (formas e graus) da representação narrativa”. Por fim, uma terceira categoria, denominada de voz, abrange “a forma pela qual se encontra implicada na narrativa a própria narração [...] e, com ela, os seus dois protagonistas: o narrador e seu destinatário, real ou virtual”.

se no passado, já que “é impossível influenciar algo que já aconteceu. Isso significa que *you* não pode ter interatividade e narração ao mesmo tempo” (JUUL, 2001, p. 31).

É preciso fazer a ressalva de que, embora os computadores tenha potencializado as possibilidades de criação de enredos que se desenvolvem a partir das escolhas do jogador, especialmente através dos RPGs multijogadores, algumas narrativas impressas, antes mesmo da popularização dos jogos digitais, já contemplavam estruturas que permitiam a participação dos leitores na sequência de ações e nos rumos da trama, a exemplo de livros-jogos como os das séries *Twist-a-plot (E Agora Você Decide)*, de Robert Lawrence Stine, e *Fighting Fantasy (Aventuras Fantásticas)*, de Ian Livingstone e Steve Jackson. Quanto às questões relativas ao tempo e ao ordenamento das ações, jogos como *Prince of persia: the sands of time* (Ubisoft, 2003), *Life is strange* (Dontnod Entertainment/Square Enix, 2015), *Shadow of the tomb raider* (Eidos Montréal/Crystal Dynamics/Square Enix, 2018) provaram que os jogos podem contemplar operações narrativas como *flashback* e *flash forward*, bem como é possível o desenvolvimento de enredos onde o jogador interfere em acontecimentos que estão situados em um momento pretérito.

Em relação à categoria denominada de “modo”, vale lembrar que concerne às duas formas principais através das quais o narrador expõe a história ao público: representação e narração, cuja origem remonta à oposição entre diegesis e mimesis e, posteriormente, à oposição entre *showing* e *telling*. Todorov (2011), entretanto, critica esse tipo de associação, demonstrando que tanto o drama incorpora a narração quanto a narrativa não dialogada utiliza a representação. De forma consoante, Genette (1995) pontua que, diferente do drama, a narrativa não pode “imitar” ou “mostrar”, conseguindo, no máximo, dar a ilusão de mimese, contando de modo pormenorizado e vivo. Assim, Todorov prefere falar em um modo de exposição objetivo, que ocorre quando o ato de fala se relaciona com o sujeito do enunciado, e um modo subjetivo, quando o ato de fala se relaciona ao sujeito da enunciação. Genette, por sua vez, prefere uma oposição entre o discurso imitado ou relatado, mais mimético, posto que o narrador cede a palavra diretamente aos personagens; o discurso narrativizado ou contado, mais distante, uma vez que as falas dos personagens são relatadas pelo narrador, tal como qualquer outro acontecimento da narrativa, e o discurso transposto, em estilo indireto, onde o narrador integra as falas no seu próprio discurso, interpretando-as no seu próprio estilo.

Quanto à categoria denominada por Todorov (2011) de “aspecto”, diz respeito justamente à presença mediadora de um narrador e sua percepção ou conhecimento dos fatos que narra, a qual pode ser maior, menor ou idêntica à dos personagens. Genette (1995), porém, prefere agregar esse tipo de análise à categoria “modo”, enquanto elege a categoria “voz” para

tratar dos problemas pertinentes à relação entre a narração e a história contada, observando se a instância narrativa encontra-se em posição ulterior, anterior ou simultânea em relação aos fatos narrados, se sua localização é interna ou externa nos diferentes níveis da história e, por fim, sua participação nos fatos relatados (narrador homo, hétero e autodiegético).

Os ludologistas, de certo modo, também costumam retomar a oposição entre mimesis e diegeses para questionar a narratividade dos jogos. Eskelinen (2001), por exemplo, parte de uma oposição entre narrativa e drama para justificar porque jogos não são narrativas. A partir da definição de narrativa dada por Gerald Prince (2003), Eskelinen sustenta que drama e narrativa apresentam eventos, mas nas narrativas esses eventos são, necessariamente, relatados por um ou mais narradores para um ou mais narratários, enquanto no drama eles são diretamente representados pelos atores no palco. Em seguida, apoiando-se nesse embasamento, Eskelinen (2001, *online*) argumenta que “uma mera história não é suficiente para tornar algo uma narrativa, pois também deve haver uma situação narrativa que implique a presença de narradores e narratários”. A partir dessa perspectiva, toda teoria desenvolvida acerca do aspecto, por Todorov, e da voz narrativa, por Genette, não se aplicaria ao estudo dos jogos.

Os ludologistas, ainda que de forma menos evidente, também tratam de questões que concernem ao modo narrativo para demarcar a independência dos jogos em relação aos estudos narratológicos. Gonzalo Frasca (2003, p. 221-2), por exemplo, propõe que, diferente do drama e da narrativa, “os videogames não se baseiam apenas na representação, mas em uma estrutura semiótica alternativa conhecida como simulação”. Conforme Frasca (2003, p. 223-4), as mídias representativas “se destacam em produzir tanto descrição de traços quanto sequências de eventos (narrativas)”. A mídia simulacional, por seu turno, não apenas retém as características de um objeto, mas também inclui um modelo de comportamento que reage a certos estímulos, conforme um conjunto de condições previamente determinados. Como consequência, somente as mídias simulacionais permitem a interatividade e resultados variáveis. O espectador de um filme sobre o pouso de um avião não pode modificar a cena a que assiste, pode até interpretá-la de diferentes maneiras, mas a sequência das ações permanece invariável. Enquanto isso, um jogador que manipula um simulador de voo tem a tarefa de realizar as ações que modificam o comportamento do sistema e determinam as condições em que o pouso será realizado, de maneira que, dependendo da programação prévia do sistema e do desempenho do jogador, a aterrissagem pode ocorrer de forma diferente a cada novo uso do simulador.

Em síntese, esse revisionismo do referencial teórico dos ludólogos sugere que os jogos não pertencem ao modo da mimesis ou da diegesis (ou do *showing* e do *telling*), mas ao campo

da simulação (ou do interagir). Esse novo modo, por conseguinte, não necessita de um narrador e utiliza um tempo gramatical diferente:

É comum contrastar narrativa e drama porque o primeiro é a forma do passado, do que não pode ser mudado, enquanto o segundo se desdobra no tempo presente. Para levar a analogia ainda mais longe, a simulação é a forma do futuro. Não lida com o que aconteceu ou está acontecendo, mas com o que pode acontecer. Ao contrário da narrativa e do drama, sua essência se baseia em uma suposição básica: a mudança é possível (FRASCA, 2003, p. 234).

Sustentar que jogos não são narrativas, entretanto, se torna cada vez mais complexo diante da presença cada vez mais efetiva de jogos cujo principal objetivo centra-se na descoberta da história, como os que são objetos de análise desta tese. Por essa razão, assim como Mauren-Lauren Ryan (2012), defendemos a necessidade de uma posição intermediária entre o narrativismo extremo, que transforma tudo em narrativa, e o ludologismo exacerbado, que nega a possibilidade de coexistência entre narrativa e interação. Entendemos, portanto, que, se nem todos os jogos e hipertextos são narrativas, isto não exclui a possibilidade de que alguns o sejam. No campo do hipertexto, glossários, enciclopédias, poemas, artigos científicos e jornalísticos podem ter arquitetura hipertextual sem serem narrativas. Na família dos jogos, damas, xadrez, Pac Man, Tetris não são narrativas, embora alguém possa contar uma história sobre eles. Mas, alguns jogos e hipertextos narram histórias porque foram projetadas para que, à medida que o(s) jogador(es) acione(m) certos dispositivos, uma ou mais histórias sejam desenvolvidas. Por conseguinte, esses jogos narrativos apresentam características e objetivos singulares, que são diferentes daqueles encontrados em jogos abstratos:

Para um jogo inspirar recontações específicas, para ter um design narrativo, deve envolver ações cujo propósito não é apenas ganhar ou perder, mas cumprir um objetivo concreto. Portanto, não pode ser sobre alinhar três peças em uma linha em uma placa de jogo, nem sobre chutar uma bola em uma rede. Mas pode ser sobre roubar carros ou usar carros para perseguir ladrões de bancos. Acima de tudo, deve ocorrer em um mundo fictício, e não apenas em um campo de jogos. Enquanto as recontações não deveriam ser confundidas com a experiência do jogo ao vivo – os jogadores, como os pescadores, são propensos a expandir suas façanhas – eles sugerem que um ato mental com conteúdo narrativo ocorre durante o desenvolvimento do jogo. Os jogadores aprendem com os erros do passado e planejam estratégias para futuras ações, construindo mentalmente a história em desenvolvimento do jogo. Quanto maior a nossa vontade de contar histórias sobre jogos, mais forte a sugestão de que experimentamos o jogo de forma narrativa (RYAN, 2012, p. 193).

É importante esclarecer também que não se trata de considerar que jogos são narrativas como romances e contos, mas que são uma nova forma de narrativa, com características particulares. Como salienta Ryan (2012), o fato de que os jogos não compartilham as mesmas características de romances, dramas e filmes não significa que eles não possam sugerir histórias, significa, apenas, que eles o fazem a partir de seu próprio repertório de possibilidades. Em outros termos, jogos são narrativas assim como as narrativas orais, escritas e encenadas porque

contam histórias, mas o seu discurso narrativo é diverso em relação ao discurso narrativo das espécies narrativas anteriores.

Considerando o exposto, no presente capítulo, pretendemos analisar as obras do *corpus* de pesquisa procurando responder às seguintes questões: Que elementos caracterizam a narrativa epistolar? Como uma narrativa é construída através de cartas? Como as categorias básicas do discurso narrativo se apresentam nos romances epistolares? Como esses mesmos aspectos aparecem nas narrativas epistolares eletrônicas? A presença de interatividade exclui ou afeta a narratividade?

## 4.2 A narrativa epistolar nos romances

Gerárd Genette (1995, p. 23-), após diferenciar os três sentidos recorrentemente atribuídos ao termo narrativa, aponta para a indissociabilidade entre história, discurso e narração, através do seguinte enunciado:

História e narração só existem para nós, pois, por intermédio da narrativa. Mas, reciprocamente, a narrativa, o discurso narrativo não pode sê-lo senão enquanto conta uma história, sem o que não seria narrativo (como, digamos, a *Ética de Espinosa*), e porque é proferido por alguém, sem o que (como por exemplo, uma coleção de documentos arqueológicos) não seria, em si mesmo, um discurso. Enquanto narrativo, vive da sua relação com a história que conta; enquanto discurso, vive da sua relação com a narração que o profere (GENETTE, 1995, p. 27).

O romance em carta assemelha-se sobremaneira a esse conjunto de documentos arqueológicos, que, embora guardem certas relações entre si, não chegam a formar um discurso e, conseqüentemente, uma narrativa, porque carece da instância do narrador. Isto acontece, como vimos no primeiro capítulo, porque o romancista busca criar a ilusão de que o leitor está diante de documentos factuais e não de uma história contada segundo a visão particular de um narrador. Uma comparação simples torna essa diferença evidente. Alguém que busque levantar informações sobre um determinado período histórico anterior pode fazê-lo de dois modos: ler um livro de história, onde encontrará uma narrativa construída, geralmente por um ou mais especialistas, sobre o período pesquisado, ou visitar um arquivo de documentos antigos, para ter acesso direto a documentos oficiais ou extraoficiais, como decretos, jornais, cartas, obituários e outros livros de registros diversos, que possibilitaram aos historiadores construir, de maneira mais ou menos fidedigna, a narrativa do livro de história. Do mesmo modo, o leitor de um romance com narrador evidente, seja homo ou heterodiegético, lê o relato de alguém

sobre acontecimentos protagonizados por alguns personagens, enquanto o leitor do romance em cartas lê os documentos supostamente deixados pelos próprios personagens.

À primeira vista, portanto, o romance epistolar não chega a formar uma narrativa, uma vez que lhe falta a instância responsável por realizar a narração. Contudo, Todorov (2013, p. 220-1), ao contrastar história e discurso, afirma que, embora os formalistas russos tenham sido os primeiros a isolarem essas duas noções, denominando de fábula o acontecido e de assunto o modo como é relatado, “Laclos já havia sentido bem a existência destes dois aspectos da obra, e escreveu duas introduções: o Prefácio do Redator introduz-nos à história, a Advertência do Editor, ao discurso” (TODOROV, 2013, p. 221). Ora, se *Les liaisons dangereuses*, como todo típico romance epistolar, não possui narrador, como pode haver discurso?

Ao retornarmos aos paratextos de *Les liaisons dangereuses*, percebemos que, enquanto o redator relata como encontrou e organizou os documentos para posterior publicação, assegurando, assim, a sua autenticidade, o editor se ocupa em advertir o leitor contra a possível artimanha do editor, isto é, a tentativa de dissimular a ficção, fazendo com que as cartas passem por verdadeiras. O editor, portanto, chama atenção para o tipo de discurso, isto é, o modo como a narrativa é apresentada ao leitor, próprio ao romance epistolar: ao invés de ser contada diretamente por um narrador, a história é construída mediante a justaposição de cartas que alguém atesta serem verdadeiras. Esse alguém, embora abdique da condição de narrador prototípico, isto é, aquele que conta a história com suas próprias palavras, não deixa de ser a instância responsável pela produção do ato narrativo. Ato narrativo esse que foge do usual porque, procurando dissimular-se, não é proferido, mas torna-se manifesto na ação de reunir, ordenar e publicar cartas com a intenção de contar ou dar a conhecer uma história.

Essa instância responsável por ordenar a narrativa, como vimos no primeiro capítulo, pode atribuir a si diversas funções, tais como as de editor, redator, tradutor, comentarista, entre outras. Assim, em muitos casos, além de determinar quais cartas e em que ordem serão publicadas, pode também fornecer informações adicionais, de modo a contextualizar a história. Consequentemente, conforme pontua Calas (2007, p. 50), a coloração romanesca da obra varia proporcionalmente à quantidade de dados fornecidos sobre ela no prefácio. Ou seja, quanto mais o editor se encarrega de esclarecer detalhes sobre a obra, mais ele se aproxima de um narrador onisciente, já que detém informações que ele não deveria conhecer, considerando que seu lugar é exterior tanto ao plano da história quanto ao plano da narração.

Observamos também que, quanto mais informações adicionais o editor, redator, tradutor, etc. fornece, mais torna a história coesa e coerente e, portanto, mas próxima a uma narrativa convencional. Estas intrusões do editor, entretanto, são quase sempre limitadas e

contextuais, pois, do contrário, quebraria a ilusão de mimeses que o romance epistolar busca propiciar ao leitor. Assim, a sequência de acontecimentos no romance epistolar é obtida, de forma direta pela leitura das cartas dos personagens que, através delas, podem relatar fatos ou promover ações (dar uma ordem, aconselhar, omitir, mentir, fornecer informações, etc.) que desencadeiam novos eventos. Contudo, em muitos romances epistolares, as cartas restringem-se à expressão de sentimentos, descrições do ambiente externo e dos estados emocionais internos. Nesses casos, Altman (1982, p. 206) considera que “a literatura epistolar começa a parecer trabalhos experimentais modernos onde nada ‘acontece’ exceto que os personagens gastam muito tempo falando e escrevendo e os autores investem muita energia jogando com elementos formais da mídia”.

Seja como for, essa falta de ação atinge diretamente a noção de narrativa, já que, como vimos, histórias pressupõem uma sequência de eventos. Para Altman (1982), a razão de a ficção epistolar problematizar a definição dos eventos narrativos constitutivos de sua ação reside no fato de que o impulso narrativo por trás da ficção epistolar é constantemente restringido e modificado pela natureza discursiva da carta: “A carta não pode ser história sem passar por discurso. Sua narratividade (definida como histórias que podemos abstrair de um meio narrativo) é profundamente afetada, se não limitada, por sua mídia” (ALTMAN, 1982, p. 206-7).

Para esclarecer esta proposição, Altman (1982, p. 207) destaca três entre as várias implicações do caráter discursivo da carta para a narratividade do romance epistolar. A primeira diz respeito ao fato de que os eventos são sempre relatados de alguém para alguém, o que interfere diretamente no modo como eles são reportados. Dois missivistas podem relatar o mesmo evento de maneira completamente diferente. Não obstante, o mesmo missivista também pode abordar um acontecimento de forma bastante distinta em decorrência da pessoa a quem se dirige. Assim, temos uma narração duplamente oblíqua, isto é, “os acontecimentos são coloridos tanto pelo destinatário como pelo escritor; no contexto do discurso epistolar, eles são refratados não por um prisma, mas por dois” (ALTMAN, 1982, p. 207). O segundo modo pelo qual a narratividade do romance epistolar é afetada decorre da natureza elíptica da narrativa em cartas. Os eventos ocorridos podem não ser efetivamente relatados nas correspondências, de modo que o leitor toma conhecimento apenas de suas repercussões. Como consequência, “na situação epistolar em que um destinatário pode já saber dos acontecimentos, ou um escritor pode estar relutante em relatá-los, o diálogo pode simplesmente refletir em vez de relatar eventos externos” (ALTMAN, 1982, p. 207). Por fim, destaca-se que os atos de comunicação (confissão, silêncio, persuasão, etc.), os quais são de suma importância no romance epistolar,

não são relatados, mas promulgados no discurso. Nesse caso, os “modelos analíticos extraídos da teoria do drama, do ato de fala ou de outros tipos de teoria da comunicação podem aproximar-se mais do que os modelos narrativos para descrever o que está ‘acontecendo’ em uma obra epistolar” (ALTMAN, 1982, p. 207).

Ora, todas essas implicações da carta sobre a narratividade da obra epistolar afetam diretamente as categorias de tempo, aspecto e modos da narrativa, segundo classificação de Todorov, ou tempo, modo e voz, conforme a redefinição proposta por Genette. O fato de que os modelos da teoria do drama, logo do modo mostrar, mais do que os modelos narrativos, ou seja, o modo contar, sejam pertinentes para explicar a maneira como os eventos, ao invés de serem relatados, sejam diretamente efetuados, deriva da ausência do narrador, ou melhor, sua substituição pela figura do editor, enquanto organizador da narrativa, e dos personagens, enquanto relatores e propulsores internos dos acontecimentos. Isto implica também uma focalização interna, que pode se tornar múltipla, se o romance comportar mais de um missivista, permitindo que um mesmo evento seja relatado a partir de perspectivas diversas, ou seja, aquilo que Todorov chamou de “visão estereoscópica” e Altman, como vimos acima, de “narração duplamente oblíqua”. Por fim, considerando que os eventos podem ser tanto relatados, refletidos, ou ainda diretamente promulgados no discurso, a distância temporal da voz narrativa em relação à história que conta pode ser ulterior (quando relata ou reflete), intercalada (quando promulga) e até anterior (quando ordena ou diz que realizará ações futuras).

Vejamos, então, como a natureza discursiva da carta impacta a narratividade das três obras epistolares impressas escolhidas para nosso *corpus* de pesquisa, considerando as categorias de tempo, modo (aspecto) e voz.

Conforme vimos no capítulo dois, o prefácio do editor de *Lettres portugaises* limita-se a fornecer duas parcas informações sobre o contexto e os personagens da obra: que as cartas, publicadas em francês, foram originalmente escritas em português e remetidas a um nobre cavaleiro da França, de nome desconhecido, que serviu em Portugal. Por conseguinte, todas as demais informações devem ser obtidas a partir da leitura das próprias cartas. Contudo, também estas fornecem poucos acréscimos sobre os personagens envolvidos. Sobre a remetente, descobre-se que se chamava Mariana (“basta!, basta!, infeliz Mariana” (LP, 2004, p. 15)) e que se tratava de uma freira que vivia encerrada em um convento em Portugal (“se me fosse possível sair deste malfadado claustro, não esperaria em Portugal que se cumprissem as tuas promessas” (LP, 2004, p. 19)). Acerca do destinatário, confirmam-se as informações do prefácio quanto à nacionalidade e a razão de sua passagem por Portugal (“tu quiseste aproveitar pretextos que encontre para regressar à França” (LP, 2004, p. 63) / “não era vida o que eu vivia quando

estavas na guerra” (LP, 2004, p. 95)). Nada de relevante é dito sobre os demais personagens, a não ser sobre as funções que eventualmente desempenham, tais como as de informante (“Acaba de me dizer o teu lugar-tenente que uma tempestade te obrigou a arribar ao reino do Algarve” (LP, 2004, p. 57)), mensageiro (“o oficial que te há-de levar esta carta manda-me dizer, pela quarta vez, que quer partir” (LP, 2004, p. 75)), confidente (“encarreguei de tudo Dona Brites, a quem eu tinha acostumado a confidências bem diferentes desta” (LP, 2004, p. 81)), entre outras. Também raras são as vezes em que se relata algum evento e, quando isso ocorre, é apenas de passagem, sem preocupação com os detalhes, porque são informados apenas com a intenção de melhor expor os estados internos da missivista. Na segunda carta, por exemplo, Mariana informa que foi nomeada porteira do convento. Tal declaração, entretanto, visa menos contar a novidade ao amante do que manifestar o sofrimento sentido pelo seu afastamento: “Nomearam-me, ainda há pouco, porteira deste convento. Todas as pessoas que me falam julgam que estou louca: não sei o que lhes respondo, e é preciso que as religiosas sejam tão insensatas como eu para me terem julgado capaz de qualquer trabalho” (LP, 2004, p. 31). Mesmo os principais acontecimentos da história de amor vivida pela freira portuguesa não são diretamente relatados, mas refletidos através de seus efeitos. A partida do cavaleiro francês, certamente o ponto crucial da história, não é detalhada. Não se sabe quando, onde e de que forma ele regressou à França. Mas suas consequências, isto é, o abalo físico e emocional de Mariana, faz-se sentir em todas as cinco cartas. Os motivos que levaram o amante a partir também não são esclarecidos. É certo que ele apresentou algumas justificativas, mas que não convenceram de todo Mariana:

Mas tu quiseste aproveitar pretexto para regressar à França: um barco ia partir, e havias de o deixar partir? A tua família tinha-te escrito: mas não conheces tu quantas perseguições eu sofri por parte da minha? A tua honra impunha-te que me abandonasses: preocupe-me eu alguma vez com a minha? Sentias-te na obrigação de ir servir o teu rei: se é verdade o que se diz, não tem ele qualquer necessidade do teu auxílio, e certamente te haveria escusado (LP, 2004, p. 63).

Enfim, no geral, o conteúdo das *Lettres portugaises* restringe-se a declarações de amor e pesar ao cavaleiro francês e descrições do estado emocional profundamente abalado em que se encontra a missivista. As razões desse fato são perfeitamente justificáveis considerando-se a perspectiva e demais condições de enunciação. Todas as cinco cartas do romance pertencem a uma única signatária, de modo que as informações que chegam ao leitor restringem-se ao ponto de vista único e interno desse personagem. Em outros termos, só conhecemos os fatos a partir da perspectiva de Mariana, posto que a palavra nunca é dada ao cavaleiro francês. Além disso, Mariana é um personagem intradieético, que não se dirige a um leitor externo, tal como os narradores convencionais, nem a outro personagem, que poderiam desconhecer os fatos de sua vida, mas ao amante com quem compartilhou sua história de amor. Logo, seria desnecessário

repetir acontecimentos que ele conhece muito bem. Como a própria missivista declara ao cavaleiro, na sua quarta carta, após recordar a primeira vez que o viu, “sabes muito bem o que se seguiu a esses inícios” (LP, 2004, p. 67).

Esse último fato traz implicações também para o âmbito temporal de *Lettres portugaises*. O tempo da escrita das cartas de Mariana, se situa num momento posterior ao tempo de boa parte da história de amor vivenciada pelo casal (a primeira vez que se viram, seus encontros escondidos, a partida do cavaleiro...), o que poderia favorecer a narratividade, já que a distância ulterior do narrador em relação aos acontecimentos é, em geral, favorável ao relato dos fatos. Contudo, considerando que o destinatário a quem se dirige a missivista conhece todos esses eventos, a realização de relatos tornaria a obra inverossímil. Assim, nas cartas, predomina o tempo presente, isto é, o tempo concomitante ao momento em que acontece a escrita. O passado, quando aparece, serve apenas como contraste para melhor evidenciar a diferença entre o tempo feliz vivido junto ao amante e o tempo de sofrimento, que se prolonga após sua partida.

Essa oposição entre o tempo passado, onde situa-se a história do casal, e o tempo presente, marcado pela escrita das cartas, é o único contraste temporal efetivamente bem marcado em *Lettres portugaises*. No geral, nas cartas dessa coletânea, as referências temporais são raras e, quando aparecem, bastante imprecisas. As correspondências não são datadas, de modo que não é possível saber qual o período entre uma e outra. Algumas referências temporais, ao invés de contribuírem para localizar o tempo transcorrido, agravam ainda mais a situação, ao ponto de alguns críticos questionarem uma possível troca no ordenamento das missivas<sup>26</sup>. Na quarta carta, por exemplo, Mariana informa ter recebido a notícia de que uma tempestade havia obrigado seu amante a parar no Reino do Algarve. Esta localização permite inferir que tal evento ocorreu logo após o cavaleiro ter deixado Portugal em direção à França e que, portanto, a carta deve ter sido escrita também nesse período. A segunda carta, embora situada em posição anterior à quarta, parece ter sido escrita muito tempo depois da partida do nobre francês, já que, nela, Mariana lamenta o fato de não ter recebido correspondências de seu amante nos últimos seis meses.

As poucas informações sobre o tempo contrastam com a precisão dos espaços onde situam-se os personagens. Do cavaleiro francês, sabe-se que esteve durante um tempo em Portugal e depois retornou para França. Já Mariana, viveu quase toda vida em um convento na

---

<sup>26</sup> Sobre possíveis trocas no ordenamento das cartas de *Lettres portugaises* conferir CYR, M. A maior paixão do mundo: a história da freira Mariana Alcoforado e suas cartas de amor proibido. Trad. Alexandre Martins. Rio de Janeiro: Casa da palavra, 2007.

região de Beja em Portugal<sup>27</sup>. As disparidades quanto à precisão das informações acerca do tempo e do espaço são perfeitamente justificáveis. A precisão do espaço é necessária para especificar que os amantes pertencem a pátrias e classes sociais diferentes (ele nobre francês, ela freira portuguesa) e, assim, justificar as razões que impediram Mariana de partir com seu amante e, posteriormente, a separação que a obriga a comunicar-se com ele exclusivamente através de cartas. A imprecisão do tempo, por outro lado, parece buscar refletir a confusão mental de Mariana e a noção de que o tempo da ação cessou com a partida do amante. É como se, após ter sido abandonada, a vida da freira portuguesa tivesse se convertido em um presente contínuo, onde nada, além do sofrimento e da espera, merecesse algum destaque em suas cartas.

O tempo da escrita, portanto, é marcado por certa estagnação. A única ação notável é o próprio ato da escrita, já que os atos promulgados por Mariana (queixas, declarações, etc.) pouco contribuem para desencadear novos acontecimentos. O silêncio do cavaleiro e a frieza das suas cartas (que não chegam ao nosso conhecimento, mas são mencionadas por Mariana) parecem ser muito mais decisivos para o fim do relacionamento. Ora, se os fatos passados, ao invés de serem relatados, são apenas refletidos, e os atos promulgados não surtem efeito, a ação narrativa não progride.

Pode-se chegar, assim, à conclusão de que as cartas de Mariana não parecem ter como finalidade contar uma história, visam antes fazer declarações de amor e, quem sabe, persuadir o cavaleiro francês a retornar a Portugal. Seja porque são cartas verdadeiras, seja porque pretendem ser vistas como tais, a discursividade das cartas de Mariana joga contra a narratividade da obra *Lettres portugaises*. Pelas suas características, o livro publicado por Claude Barbin está muito mais próximo do modo mostrar do que do modo contar. Não lemos um relato sobre o amor de uma freira portuguesa por um cavaleiro francês, lemos as declarações de amor e pesar efetuadas pela própria freira ao seu amante. Isto, entretanto, não impede que, ao final da leitura de *Lettres portugaises* o leitor descubra uma história. Tal como o expectador de uma peça ou de um filme, para quem os fatos não são relatados, mas encenados, a partir do contato com as cartas de Mariana, um leitor poderia contar o enredo dessa história. É o que faz, por exemplo, Calas (2007, p. 68), antes de realizar uma análise dessa obra:

A trama desse breve romance [*Lettres portugaises*] é muito simples: nós aprendemos que um Cavaleiro francês, cujo nome não saberemos, estando em Portugal, seduziu uma jovem freira portuguesa trancada em seu convento. Ele prometeu a ela um amor eterno incendiando seu coração. Mas os deveres desse militar, um pouco Don Juan, chamam-no primeiro para a guerra, depois para retornar à França. Apesar de suas promessas, ele deixa a freira, Mariana, para seu desespero. Ela começa uma correspondência para trazer de volta o jovem, mas em vão. Graças às suas cartas, ela

<sup>27</sup> Embora a obra não precise diretamente qual a localização exata do convento, é possível inferir que se situa no distrito de Beja, já que, na quarta carta, Mariana afirma que da varanda do convento avista-se Mértola.

vai se tornando, pouco a pouco, consciente de sua situação e da extensão dos estragos causados por essa paixão unilateral. Então se eleva o doloroso canto de suas queixas.

A formulação de um enredo como este só se torna possível porque, embora os acontecimentos sejam mais refletidos do que propriamente narrados, o leitor pode ir, aos poucos, extraindo e inferindo informações que lhe permite saber quem são os personagens e o que lhes aconteceu durante um certo período de tempo. Essa é, pois, a prova de que, embora não narre diretamente os fatos, um romance epistolar como *Lettres portugaises* pode “contar” uma história.

Esse modo particular de dar a conhecer a história ao leitor não é característica exclusiva de *Lettres portugaises*. Excetuando-se os romances de tipo estático, onde o uso das correspondências é mero pretexto para o relato de fatos passados, a maioria das ficções por cartas procede de tal forma. Em boa parte dos casos, entretanto, a sequência das ações ocorre de modo mais frequente e perceptível do que aquele encontrado no romance publicado por Barbin. Em *Les liaisons dangereuses*, em especial, a sucessão acelerada de novos eventos, desenvolvida inclusive mediante a troca frequente de missiva entre os personagens, permite concluir que, nesse caso, a discursividade da carta, ao invés de perturbar, colabora com a narratividade da obra.

Certamente, alguns fatores são decisivos para garantir maior narratividade ao romance *Les liaisons dangereuses*. Primeiro, é possível observar uma maior participação da instância organizadora do ato narrativo. Vale lembrar que o romance de Laclos apresenta não apenas um, mas dois paratextos iniciais, além de notas de rodapé informativas, vinculadas a algumas cartas específicas. Logo, a instância organizadora do conjunto da obra dá a si um espaço maior para comentários. Os dois prefácios, entretanto, trazem poucas informações sobre o enredo. Limitam-se a levantar suspeitas sobre o caráter factual ou fictício do conjunto da obra, discutir a qualidade estilística das cartas e sua possível contribuição para os valores morais. Nesse espaço, mesmo os dados contextuais são postos sob suspeita. Afinal, o editor, não sem certa ironia, contesta o redator no que concerne à informação de que as cartas foram produzidas pela sociedade francesa do século XVIII. Nas notas de rodapé, porém o organizador da obra mostra-se muito mais intrusivo, já que, além de fornecer dados contextuais, dedica-se a avaliar a conduta dos missivistas, conduzindo, assim, de certo modo, a recepção do romance.

A narratividade do romance de Laclos, entretanto, não se deve tanto à maior participação declarativa da instância organizadora da narração, mas sim às características que essa mesma instância elegeu para transmitir a história através das cartas de personagens. Para começar, *Les liaisons dangereuses* comporta uma multiplicidade de personagens missivistas. Além disso,

esses missivistas, por estarem fisicamente separados ou impedidos de comunicarem-se face-a-face, necessitam escrever a um destinatário para mantê-lo informado, contribuindo, assim, para a emergência de relatos de acontecimentos iminentemente anteriores, isto é, de um passado recente. Além disso, o tempo do desenvolvimento da história e o tempo da escrita das cartas coincide, o que favorece a promulgação de atos que contribuem para dar sequência às ações.

A multiplicidade de missivistas contribui para que a história se desenvolva em várias vertentes diferentes, pois cada missivista, dirigindo-se a um destinatário em particular, conta os últimos acontecimentos de sua vida. Na medida em que esses personagens se aproximam, essas histórias individuais começam a cruzar-se, convergindo para uma mesma trama. A aproximação também contribui para que os missivistas troquem ou mantenham mais de um confidente. Como resultado, é comum que o mesmo fato seja contado mais de uma vez. Como bem observa Todorov (2011, p. 249), “toda história de *Les liaisons dangereuses* é contada de fato duas, e frequentemente mesmo três vezes”, o que favorece a visão estereoscópica. Especialmente a Marquesa de Merteuil e o Visconde de Valmont, por serem os propulsores das ações e o ponto para onde convergem a história dos demais personagens, costumam apresentar cartas com suas próprias versões de relatos realizado em cartas de outros personagens, ou mesmo realizarem análises interpretativas acerca das palavras escritas nas correspondências de outros missivistas. Por essa razão, Todorov (2011, p. 249) pondera que, no romance de Laclos, “embora a narrativa seja sempre narrada por personagens, alguns deles podem, tal como o autor, revelar-nos o que os outros pensam ou sentem”. Ou seja, além das intrusões do redator, que se situa no nível extradiegético da obra, temos também dois personagens que, estando no nível intradieético, aproximam-se de um narrador onisciente, ao revelarem a consciência dos demais personagens.

O fato de a história se passar em dois espaços distintos, Paris e um castelo situado no interior da França, permite a troca recorrente de cartas entre os personagens para informar, uns aos outros, o que acontece em outro lugar. Mesmo personagens que estão sob o mesmo teto, às vezes, precisam trocar cartas porque as convenções sociais impedem que tenham conversas em particular.

Nas correspondências, a maior parte dos missivistas costuma descrever e refletir sobre acontecimentos do cotidiano e os impactos deles em seus sentimentos particulares. Por consequência, através dessas cartas o leitor pode conhecer, aos poucos, quem é cada um dos personagens, como se comportam e pensam. Tratam-se, portanto, de cartas que têm, em geral, o papel de contextualizar a história. Comparadas a elas, as missivas de Valmont, no início da trama, e de Madame de Volanges, ao final, têm um papel singular, posto que se apresentam como verdadeiros relatos dos últimos acontecimentos. Assim, observa Todorov (2011, p. 252):

Quando Valmont escreve a Mme. de Merteuil, só tem um objetivo: informá-la sobre os acontecimentos que lhe ocorreram; assim ele começa suas cartas por esta frase: 'Eis o boletim de ontem'. A carta que contém este 'boletim' não representa<sup>28</sup> nada, pertence à pura narração. Acontece o mesmo às cartas de Mme. de Volanges a Mme. de Rosemonde ao fim do romance; são 'boletins' sobre a saúde de Mme. Tourvel, sobre as infelicidades de Merteuil, etc.

Além dos relatos, os atos promulgados também desempenham papel crucial no desenvolvimento da ação. Em meio à sucessão dos eventos, os personagens usam a escrita de cartas para declararem seu amor, fazer confidências, solicitar auxílio, marcar encontros, dar conselhos, etc. Nesse âmbito, merecem especial relevo as cartas de Mme. de Merteuil. Afinal, é ela quem trama o plano contra os demais personagens e orienta os atos do Visconde de Valmont, seu cúmplice, para melhor executá-lo.

A promulgação de atos que desencadeiam novas sequências de acontecimentos vincula a obra de Laclos ao romance de tipo cinético, onde a ação se desenvolve pelas cartas. Logo, predomina em boa parte das cartas o tempo presente, já que, mesmo quando não usam a escrita para promulgar atos e sim para o relato, esses, em geral, tratam de eventos eminentemente posteriores ao ato de escrita. A concomitância entre o tempo da história e o tempo da narrativa, entretanto, não impede que a instância organizadora da obra jogue com o fator tempo para instigar a curiosidade do leitor. Algumas cartas, com datas mais antigas e que tratam de acontecimentos anteriores, são colocadas em posição posterior a outras com datas mais recentes e que versam sobre acontecimentos mais próximos ao desenlace da trama. Em muitos casos, a infração à disposição das cartas em ordem temporal deve-se ao fato de que uma carta serve de contexto explicativo sobre a produção, envio e recepção de uma carta anterior. A ordem das cartas 16 e 17 são exemplos claros dessa situação. A carta 17 foi escrita no dia anterior à escrita da carta 16, embora essa última apareça primeiro. A razão para a troca é simples: na carta 17, o cavaleiro Danceny declara seu amor à Cécile Volanges. A carta precedente, enviada por Cécile à Sophie Carnay, tem a mera função de contextualizar os fatos, já que nela fica esclarecido como foi possível ao cavaleiro Danceny fazer chegar a referida carta de amor às mãos de Cécile, apesar da vigilância constante da senhora de Volanges sobre a filha.

Em outros casos, a troca na ordem das cartas visa sobretudo manter o suspense sobre eventos cujos efeitos são relatados antes das causas. É o que ocorre, por exemplo, entre as correspondências 59 a 63. Na carta 59, datada de 8 de setembro de 17\*\*, o Visconde de Valmont pede à marquesa de Merteuil explicações sobre uma carta que recebera, horas antes, do cavaleiro Danceny, bem como requer orientações sobre como responder às solicitações que lhe

---

<sup>28</sup> Representar, nesse caso, não é sinônimo de significar, mas de encenar, já que Todorov está, nessa passagem, contrastando o modo da narração com o modo da representação.

foram feitas na referida missiva. A carta 60 é aquela enviada pelo cavaleiro Danceny, o qual, mostrando-se desesperado, implora a Valmont por um encontro onde possa obter conselhos de um amigo. A carta seguinte data de um dia anterior e começa a sugerir as razões que justificam a carta enviada por Danceny a Valmont. Nela, dirigindo-se à Sophie, a jovem Cécile lamenta o fato de que seu romance com Danceny tenha chegado de forma misteriosa ao conhecimento da senhora de Volanges. Na missiva 62, que também data 7 de setembro de 17\*\*, a senhora de Volanges, mostrando-se indignada com as correspondências trocadas entre sua filha e Danceny, proíbe-o de voltar a frequentar sua casa, bem como de enviar novas cartas a Cécile. Finalmente, na carta 63, com data de 9 de setembro de 17\*\*, a marquesa de Merteuil revela a Valmont que, na noite do dia 7 de setembro de 17\*\*, se encarregou de separar Danceny e Cécile, contando à senhora de Volanges sobre o relacionamento e as cartas trocadas entre o jovem casal.

Além da própria instância organizadora trocar a ordem das cartas, distorções temporais também são suscitadas por relatos que se situam em época bastante posterior ao tempo de desenvolvimento da história. Destaca-se aqui a carta 81, na qual Mme. de Merteuil, dirigindo-se a Valmont, faz uma retrospectiva de sua vida, desde seu ingresso na sociedade, durante os primeiros anos de sua juventude, passando por seu casamento e afastamento do convívio social em decorrência do falecimento do senhor de Merteuil, até seu retorno aos salões parisienses. Essa digressão, entretanto, é plenamente justificada considerando sua estreita relação com o presente da escrita. Afinal, o passado de Mme. de Merteuil justifica seu caráter e conduta ao longo de todo o romance.

Ainda em relação à categoria tempo em *Les liaisons dangereuses*, vale ressaltar que, embora os últimos dois dígitos que permitiriam identificar o ano de ocorrência dos acontecimentos tenham sido suprimidos, é perfeitamente possível identificar dia e mês de cada carta, o que permite ao leitor situar a sequência dos acontecimentos, mesmo quando a ordem das missivas é invertida. Mesmo nas digressões, graças à utilização de dêixis temporais é possível ao leitor localizar qual a distância entre os eventos mencionados e o tempo da escrita.

A precisão do tempo em *Les liaisons dangereuses* contrasta com as vagas referências aos espaços onde se situam os personagens e os eventos que protagonizam. Sabe-se que alguns personagens residem em Paris, mas em que bairro? Outros passam uma temporada em um castelo no campo, mas em que região da França ele se situa? É fato que Cécile e a senhora de Tourvel, ao final do romance, encerram-se em conventos, mas quais? E que Madame de Merteuil mantém uma *petite maison*, fora dos muros da cidade, mas onde exatamente? Mesmo a descrição dos espaços interiores é pouco explorada, limitando-se a informações necessárias a contextualizações, como a de que Cécile possui um secretário com gavetas em seu quarto, o

que lhe permite escrever cartas e ocultá-las, ao menos durante um certo período, dos olhos vigilantes de sua mãe.

Vemos, assim, que em todos os principais elementos da narrativa *Les liaisons dangereuses* e *Lettres portugaises* contrastam entre si. Na coletânea de cartas publicadas por Barbin, uma única missivista, encerrada em um convento na região de Beja, em um período de tempo incerto, escreve cartas de amor a um cavaleiro que se encontra na França. Já no romance de Laclos, diversos personagens, situados em pontos não muito bem localizados entre Paris e seus arredores, quase que diariamente, durante os meses de agosto e dezembro de algum ano do século XVIII, trocam cartas relatando os últimos acontecimentos de sua vida, acrescentando ou esclarecendo informações, ou ainda promulgando atos que determinam uma nova sequência de ações. Essa sequência ininterrupta de cartas com eventos encadeados permite que o leitor de *Les liaisons dangereuses* tenha a sensação de descobrir ou quase “assistir”, através das cartas, a história de dois libertinos que formam um complô e, através de muita perspicácia, atraem, seduzem e traem suas vítimas até serem descobertos e punidos. Já o leitor de *Lettres portugaises*, para desvendar a história de amor da freira de Beja precisa extrair as informações dispersas ao longo do tema que predomina no conjunto das missivas, isto é, o amor, a solidão e, por fim, a desilusão da missivista após a partida do cavaleiro francês. Em ambos os casos, temos narrativas que não são diretamente relatadas, mas “descobertas” pelo leitor através da leitura de uma coletânea de cartas.

O fato de que, embora com características diferentes, essas duas obras possam “contar” uma história, não significa que toda coletânea de correspondência seja capaz de produzir o mesmo efeito. *Novas cartas portuguesas* é exemplo claro de que uma obra epistolar, embora possa reunir correspondências diversas, incluindo cartas fictícias, pode não constituir um romance ou outro gênero narrativo.

O livro de Maria Isabel Barreno, Maria Teresa Horta e Maria Velho da Costa, tal como é comum nos romances epistolares mais modernos, reúne, além de correspondências, uma diversidade de outros gêneros. Para melhor analisar a estrutura dessa obra, dividimos esses textos diversos em sete categorias: cartas trocadas entre as três Marias, cartas atribuídas ou endereçadas a personagens de *Lettres portugaises*, cartas fictícias de outros personagens, poemas de temas diversos, narrativas curtas, textos de natureza diversa e recortes de trechos de textos de outros autores. Essa classificação não é estanque, posto que poemas podem ser inseridos dentro dos diversos tipos de cartas, narrativas curtas podem incorporar correspondências, textos de natureza diversa podem incorporar citações de outros textos, entre outras possíveis combinações.

Os textos que denominamos como cartas trocadas entre as três Marias são correspondências em que se nota a voz das três escritoras, embora não se possa saber qual delas escreveu cada uma. Elas são facilmente identificadas ao longo da obra por serem cartas numeradas, em referência à numeração das cinco cartas atribuídas à Mariana. Assim, temos, logo no início da obra, a *Primeira Carta I*, a *Segunda Carta I* e a *Terceira Carta I*. Mais à frente, encontramos a *Primeira Carta II*, a *Segunda Carta II*, a *Terceira Carta II* e assim sucessivamente até a *Terceira carta última*. Esses textos cumprem uma função próxima àquela atribuída aos paratextos dos romances epistolares, na medida em que servem majoritariamente para refletir sobre o próprio processo de composição da obra. Destacamos aqui, em especial as constantes reflexões das três Marias acerca do projeto de escrever um livro a seis mãos, tendo como ponto de partida as cinco missivas reunidas em *Lettres portugaises*, como nesse trecho da *Terceira Carta I*: “Considerai a cláusula proposta, a desclausura, a exposição de meninas na roda, paridas a esconsas da matriz de três [...] Que vai ser de nós e Mariana depois dessa partida, choro de ausência, de alguma falta, falha de Mariana ou quem – ou dela querer sabê-la?” (NCP, 2017, p. 6). Também são frequentes as referências sobre as possíveis consequências que sofrerão após o lançamento do livro, considerando a situação política de Portugal: “Já mesmo houve quem em modos de ameaça predissesse: ‘uma de vocês morre’” (NCP, 2017, p. 68). Como ato de metalinguagem sobre a obra que está sendo produzida, esses textos mantêm um diálogo constante sobre os outros textos que compõem *Novas cartas portuguesas*, mas referem-se também aos encontros e conversas particulares que as escritoras mantinham. Essas passagens, em especial, tornam-se obscuras para o leitor externo, que tem a sensação de ler textos que não foram, ao menos numa primeira instância, escritos para ele. Mas justamente essa ambiguidade consegue transmitir, ainda que a partir das entrelinhas, a atmosfera de conspiração, irmandade, sigilo, tensão, sobressalto e risco que envolveu a escrita da obra conjuntamente assinada pelas três Marias.

Os textos que enquadrados na categoria de natureza diversa são compostos por ensaios reflexivos ou textos fictícios de gêneros diversos. Tratam, em geral, da opressão feminina e demais formas de controle social e exploração vigente no Estado Novo Português. Vejam-se os casos de *Monólogo para mim a partir de Mariana, seguido de uma pequena carta; Texto de honra ou de interrogar, escrito por uma mulher de nome Joana*. Esses textos com viéses críticos são reforçados por cartas fictícias atribuídas a portugueses em situações extremas, como o serviço militar nas guerras coloniais, a exemplo de *Carta de um soldado chamado António para uma rapariga chamada Maria a servir em Lisboa*; a migração forçada, refletida em *Carta de uma mulher de nome Maria, da aldeia de Carvalhal [...] a seu marido de nome António*,

*emigrado no Canadá há doze anos [...]*, e a prostituição e subempregos, como em *Carta de uma mulher chamada Mariana, nascida em Beja, para uma mulher de nome Maria, ama de sua filha*, entre outros. Do mesmo modo, as narrativas curtas também retratam situações de violências e dominações diversas, a exemplo de *O cárcere*. Outras, porém, de natureza erótica, chamam atenção para temas tabus vinculados à sexualidade feminina, como *A paz*.

Por sua vez, os recortes de trechos de textos de outros autores têm, de forma direta ou indireta, alguma relação com os assuntos discutidos na obra ou com os personagens de que tratam. Destaca-se aqui a inserção do Artigo 372º do código penal português, no texto, *Adultério: infidelidade conjugal*, para demonstrar as diferenças no tratamento de homens e mulheres que praticam crimes em virtude de adultério cometido pelo (a) companheiro (a).

Quanto aos textos poéticos, podem ser lidos como uma versão lírica de personagens e temas tratados nos demais textos. Após as três primeiras cartas trocadas entre as três Marias, os poemas *Teresa, Isabel, Fátima, Isabel, Isabel e Senhora* surgem como uma espécie de apresentação poética das escritoras. Em seguida, após o segundo conjunto de cartas, o poema *Eis-nos* parece demarcar o fim das apresentações e o início da ação. Os demais poemas, em geral, retomam personagens e assuntos dos demais textos, a exemplo de *Cantiga de Mariana Alcoforado a sua mãe; Poema que o cavaleiro de Chamilly enviou no dia da sua partida à freira Mariana Alcoforado; Ditos de mulher e homem*, entre outros.

Finalmente, as cartas remetidas ou endereçadas a personagens vinculados a *Lettres portugaises* tangenciam o propósito original da obra de partir das missivas atribuídas à Mariana Alcoforado. A maioria dessas missivas, adicionam novos dados à história da freira portuguesa, aproveitando-se do fato de que a obra fornece poucos detalhes sobre a vida de Mariana antes e depois do encontro com o cavaleiro francês. Na *Carta de Mariana Alcoforado a sua mãe*, descobre-se que Mariana foi levada ao convento para que sua irmã pudesse ter dote maior e, assim, arranjar melhor casamento. A razão para que Mariana tenha sido preterida pelos pais em relação aos demais irmãos pode ser deduzida cruzando-se informações contidas em *Carta enviada a Mariana Alcoforado por sua ama Maria* e *Carta encontrada num envelope lacrado entre os papéis de D. Maria das Dores Alcoforado*: Mariana é, muito provavelmente, fruto de um relacionamento extraconjugal de sua mãe com um homem que, violentava sua amante, em busca de ferir a honra do senhor Alcoforado, esposo de D. Maria das Dores.

Muitos desses textos encontrados em *Novas cartas portuguesas* mantêm relações dialógicas entre si. As cartas de personagens costumam ser respondidas por outros personagens e comentadas pelas cartas ou ensaios das três Marias. Os poemas, como dissemos, retomam personagens e temas dos demais textos e, assim, por diante. Mas esse dialogismo interno não é

suficiente para que a obra forme uma única narrativa. As cartas e demais textos fictícios dos diversos personagens mantêm certa relação porque tratam dos mesmos assuntos: retratam as diversas formas de subjugo, em especial o patriarcalismo. Mas, excetuando-se alguns casos, não há entre eles uma relação de causa e consequência que os torne parte de uma mesma trama. No geral, cada texto fictício ou conjunto de cartas vinculados a um mesmo personagem relata uma ou mais histórias de violência e exploração singulares. Formam-se, assim, pequenos núcleos, que não se unem aos demais como parte de um mesmo enredo, mas unicamente como retratos diversos de uma sociedade patriarcal. Reunindo esses retratos, *Novas cartas portuguesas* não constrói uma narrativa (ou ao menos uma narrativa única), antes, forma um grande painel da opressão sofrida pelas mulheres portuguesas através dos séculos.

### **4.3 A narrativa epistolar em hipertexto**

Conforme vimos no primeiro capítulo, a estrutura de linkagem dos hipertextos pode seguir diferentes padrões. Cada padrão possui características próprias, que afetam diretamente o modo de composição das ficções hipertextuais, inclusive os três aspectos que aqui particularmente nos interessem, isto é, o tempo, o modo e a voz narrativa. As duas obras escolhidas para nosso *corpus* de pesquisa exemplificam de forma adequada essa asserção.

*13 minutes of light* é exemplo de obra estruturada no padrão que Bernstein (2002) classifica como ruptura/junção, o qual, conforme já comentamos apresenta uma estrutura que permite que as escolhas do jogador tenham impacto sobre o desenrolar da narrativa. O enredo da referida ficção é ambientado no ano de 2152, momento em que as viagens espaciais são realizadas com frequência e a colonização de planetas do sistema solar já foi devidamente realizada. Nesse contexto, o leitor/jogador assume o papel de Jack, personagem que, situado no planeta Terra, escreve cartas para Elizabeth, sua namorada que se mudou a trabalho para Marte. Logo após a separação do casal, os habitantes do planeta vermelho iniciaram uma luta contra a colonização empreendida pelos terráqueos, fato que impediu Elizabeth de assumir seu posto de trabalho e a obrigou a residir na casa de um marciano que, aparentemente, pode se tornar um rival para Jack. Logo, além da distância, à medida que a ficção avança, novos fatos desafiam a continuação do romance entre o casal. Considerando essas circunstâncias e o objetivo de manter o relacionamento, cabe ao jogador decidir que sentimentos e opiniões Jack deve expressar nas correspondências que envia para Elizabeth.

Em cada etapa do jogo, é apresentado ao jogador um esboço da carta que Jack está escrevendo para a namorada. Alguns trechos estão previamente definidos, mas partes específicas das missivas precisam ser completadas. Para tanto, o jogador deve eleger uma opção entre duas ou três versões de um mesmo parágrafo. Essas escolhas implicam diretamente em modificações no enredo, que contempla cinco finais diferentes. Assim, dependendo da personalidade assumida por Jack, o relacionamento entre os personagens pode durar mais ou menos tempo. À medida que o jogo avança, o leitor/jogador pode acompanhar como está o seu desempenho, uma vez que cada carta enviada é devolvida, com marcações coloridas, que revelam o modo como partes específicas do texto foram percebidas pelo destinatário. Enquanto o verde indica uma boa recepção, o vermelho expressa descontentamento. Já o amarelo aponta trechos que trazem modificações nos rumos da história. Além disso, no final do jogo, o leitor recebe um *score*, indicando seu desempenho na manutenção de um namoro por correspondência.

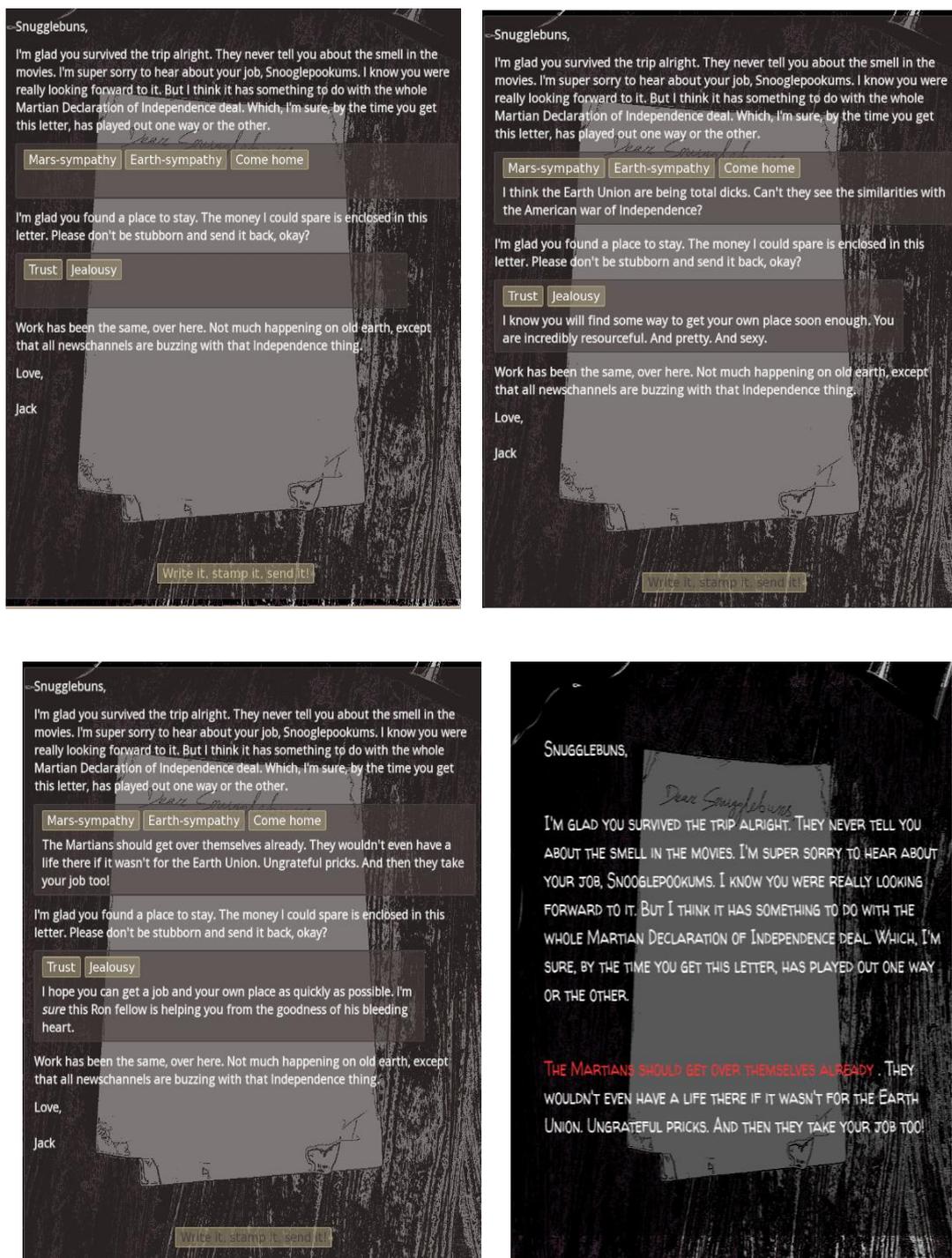
As imagens da figura 8 ajudam a explicar melhor os objetivos e funcionamento de *13 minutes of light*. No canto superior esquerdo temos o esboço da segunda carta que Jack deve enviar para Elizabeth, tal como é apresentado ao leitor. Observa-se que o primeiro, o terceiro e o quinto parágrafos estão previamente escritos, mas, no lugar do segundo e do quarto, constam, respectivamente, três e duas opções de sentimentos e/ou posturas para que o jogador escolha qual deseja expressar. No canto superior direito, aparece a mesma carta após o leitor ter escolhido a opção “Mars-sympathy”, para o segundo parágrafo, e a opção “Trust” para o quarto. Já no canto inferior direito, revela-se uma nova possibilidade de alteração, a partir da escolha das opções “Earth-sympathy” e “Jealousy”. Finalmente, no canto inferior direito, apresenta-se a carta que foi enviada pelo jogador, com trecho marcado em vermelho, indicando que Elizabeth ficou descontente com o posicionamento de Jack em relação à independência política de Marte.

*13 minutes of light* não apresenta os típicos paratextos do editor do romance epistolar convencional. Mas dois tutoriais dispostos logo no início encarregam-se de explicar o objetivo e funcionamento do jogo. Além disso, entremeado às cartas, aparecem trechos narrados pelo próprio Jack, bem como manchetes de jornais com notícias sobre Marte, que se encarregam de fornecer ao jogador informações contextuais.

Ressalta-se, porém, que a interferência desses textos não epistolares é mínima, de modo que a narrativa é construída principalmente através das cartas trocadas entre o casal de namorados. Além disso, conforme já ressaltamos, os rumos da história são decididos através das escolhas efetuadas pelo leitor quando eleger os conteúdos de cada carta. Provavelmente, por essa razão, nas cartas de Jack há uma predominância de atos promulgados, enquanto nas cartas

da namorada predomina o relato sobre sua situação pessoal, bem como a conjuntura sociopolítica de Marte. Nota-se, portanto, que a estrutura do romance epistolar de tipo dueto adequou-se perfeitamente ao funcionamento e objetivos do jogo. De um lado, temos a ação do jogador, do outro, o contexto necessário para que ele decida como deve se posicionar.

**Figura 8 - Segunda carta do personagem Jack, de *13 minutes of light*, sendo transformada pelas intervenções do leitor**



A relação entre tempo e espaço também favorece a continuidade da ação e, conseqüentemente, o avanço da narrativa e do jogo. A distância entre Marte e Terra contribui para que, depois do envio, uma carta demore cerca de três meses para chegar ao destinatário. Esse intervalo de tempo bastante considerável implica que todas as notícias recebidas estão temporalmente defasadas e, portanto, Jack nunca sabe ao certo qual a situação atual da namorada. Por essa mesma razão, cresce a expectativa em relação às novidades que serão relatadas na próxima carta a ser recebida. Além disso, a distância entre o tempo da escrita e o tempo da leitura colabora para que a ação se desenrole de forma rápida, já que no intervalo entre duas cartas aconteceram novos eventos que precisam ser relatados.

Ainda sobre o fator tempo, vale ressaltar que, embora as correspondências não sejam datadas, nota-se que a disposição das cartas é estritamente cronológica, fazendo com que a ordem dos acontecimentos da história seja a mesma da narração. Essa característica tem estreita relação com o fato de que *13 minutes of light* tem características bastante acentuadas de jogo, especialmente a possibilidade de mudança no curso da trama e a presença de resultados variáveis. Afinal, como a sequência de acontecimentos é, ao menos em parte, determinada pelas intervenções do jogador, a ação tende a situar-se no presente com vistas a afetar o futuro. Assim, tal como preconizam os ludologistas acerca da temporalidade dos jogos, em *13 minutes of light* as escolhas do jogador fazem com que a ação avance do início para o fim.

É notório que, nessa ficção interativa, mais até do que nos romances epistolares de tipo cinético, a ação progride pelas cartas porque a sequência do enredo avança a partir das escolhas realizadas pelo leitor. Contudo, a presença acentuada de elementos de jogo e a predominância do tempo presente nas cartas não limita e muito menos exclui a narratividade. Afinal, ao mesmo tempo em que decide a melhor estratégia para atingir os objetivos do jogo, o leitor/jogador acrescenta novos eventos e direciona os rumos da história de Jack e Elizabeth. Assim, narração e interatividade, ao invés de se excluírem, constroem-se mutuamente.

Tal como *13 minutes of light*, *First draft of the Revolution*, última ficção em hipertexto escolhida para o *corpus* desta tese, permite que o leitor realize intervenções diversas no corpo das cartas trocadas entre os personagens. Entretanto, nesse caso, como a obra não se encontra estruturada no padrão ruptura/junção, as interferências do leitor não alteram os rumos da história. Ainda assim, a obra escrita por Emily Short e produzida por Liza Daly e o estúdio Inkle permite um tipo de interatividade que possibilita efeitos estéticos bastante interessantes.

*First draft of the Revolution* apresenta um padrão de hipertexto aparentemente exclusivo, já que não conhecemos outras ficções que o utilizem, nem encontramos qualquer descrição sobre ele nos referenciais teóricos que tratam do assunto. Dado que desconhecemos

nomenclatura específica para esse padrão, decidimos denominá-lo de aninhado, já que os trechos da referida ficção se encontram embutidos uns dentro dos outros.

Assim como *13 minutes of light, First draft of the Revolution* também não apresenta prefácios e notas de rodapés do editor. Por outro lado, incorpora, no início e entremado entre as cartas, trechos de descrição e narração em terceira pessoa. Ao nosso ver, a introdução desses textos não chega a desqualificar a condição epistolar da obra, posto que a trama continua sendo desenvolvida essencialmente através do conjunto das missivas. Esses textos que não pertencem ao gênero epistolar desempenham apenas o papel de fornecer informações contextuais e bem poderiam ser substituídos pelos paratextos que figuram nos romances epistolares impressos.

A obra de Emily Short, Liza Daly e estúdio Inkle guarda diversas semelhanças contextuais e estruturais com *Les liaisons dangereuses*. Assim como a ficção de Laclos, *First draft of the Revolution*, como o nome sugere, é ambientada às vésperas da Revolução francesa, mais precisamente entre os meses de julho de 1788 e janeiro de 1789. Os personagens também se situam em dois espaços diversos: enquanto alguns estão em Paris, os demais ficam em Dauphiné, uma antiga província francesa. Além disso, trata-se também de um romance epistolar pluriocular, de modo que o leitor pode contrastar diversas opiniões sobre o mesmo fato.

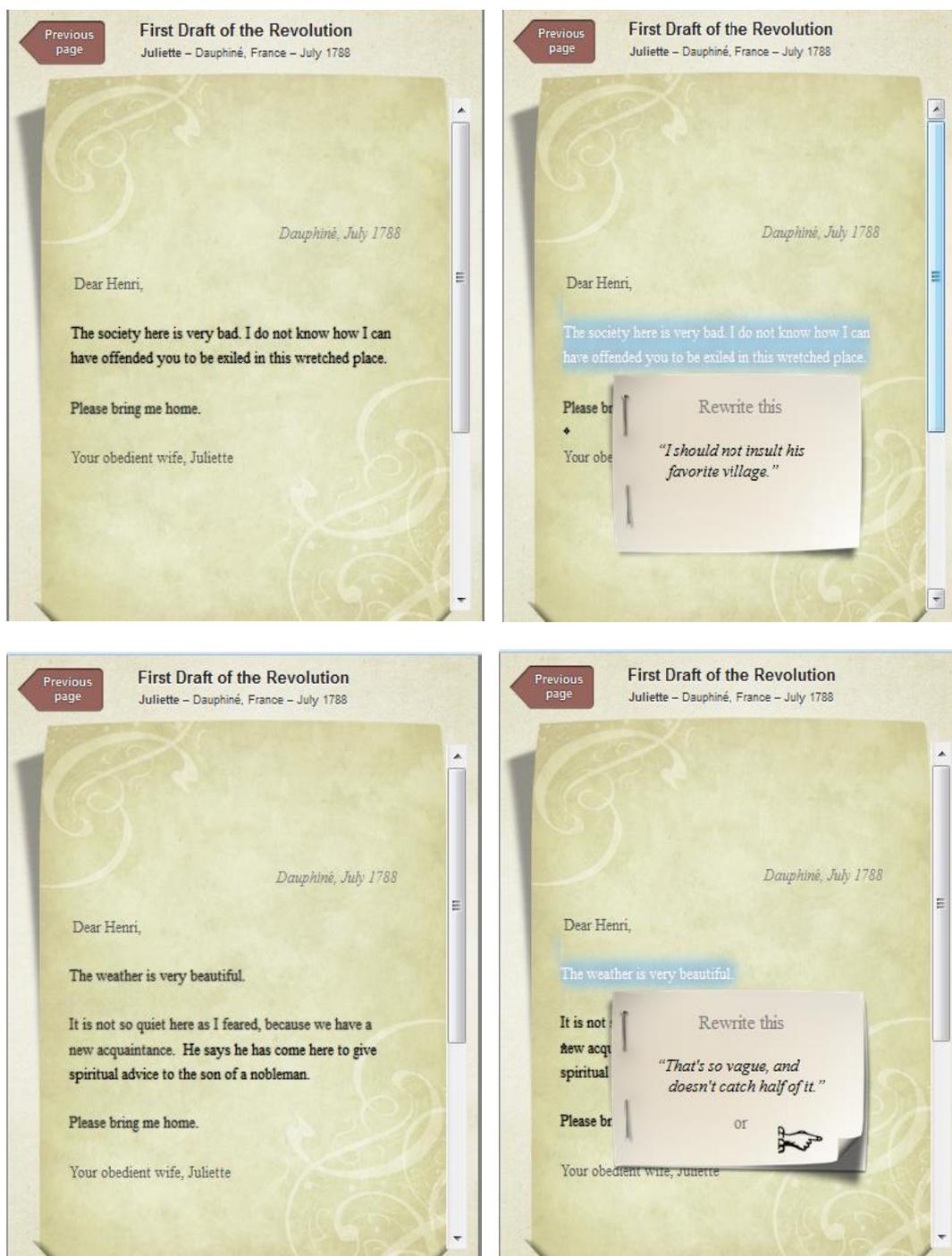
Em síntese, a obra narra a história de Juliette, mulher recém-casada que, após ter sido isolada pelo marido em um ambiente rural, escreve cartas em busca de descobrir o motivo de não poder retornar a Paris. A fim de atingir os objetivos aos quais se destina, a escrita das missivas envolve um processo de constantes revisões, motivadas pela reflexão sobre o que foi dito e o que se pretende dizer. Mais uma vez, o responsável pelas modificações das cartas é o leitor.

Para alterar as missivas, basta selecionar um trecho determinado (frases, períodos ou parágrafos) através de um click. Em seguida, aparece na tela um pequeno pedaço de papel, semelhante a um bloco de recados, com reflexões, dúvidas e sugestões de alterações. Um novo clique no espaço do lembrete e o texto selecionado é completamente modificado. Caso a nova versão não agrade, é possível alterá-la mais algumas vezes, repetindo o mesmo procedimento, conforme ilustrado na imagem de número 9.

Diferente de *13 minutes of light*, quase todos os parágrafos das cartas de *First draft of the Revolution* podem ser modificados uma ou mais vezes. Além disso, o leitor necessita fazer intervenções em todas as missivas para seguir adiante. Assim, embora possa se identificar mais com um personagem, o leitor assumirá o papel de todos os missivistas, decidindo o modo como cada um deverá relatar os acontecimentos da trama, dar conselhos e tentar persuadir os demais. Apesar de poder intervir de forma mais acentuada naquilo que é dito em cada carta, o leitor não

influencia nos rumos da trama. A história segue sendo a mesma, independente das escolhas do leitor.

**Figura 9 - Primeira carta de *First draft of the Revolution* sendo transformada pelas intervenções do leitor**



Seria possível argumentar que o fato de as intervenções dos leitores não modificarem os rumos da trama tem a ver com o argumento dos ludologistas acerca da impossibilidade de alterar o que já aconteceu. Observa-se, entretanto, que, embora ambientada no século XVIII, o

tempo da história ocorre de forma concomitante ao tempo do discurso, garantindo ao leitor a sensação de acompanhar em tempo real os acontecimentos da trama. É como se o leitor tivesse sido transportado até o ano de 1788 e pudesse escrever cartas relatando eventos no momento mesmo em que eles ocorrem. Embora isso seja impossível no mundo físico, não o é dentro dos mundos fictícios, cujos personagens costumam viajar no tempo e alterar tanto fatos futuros quanto passados. Não obstante, o padrão de hipertexto aninhado não impediria a inserção de *links* de ruptura, que alterassem os rumos da trama, se os seus produtores assim o quisessem.

No site que hospeda a obra, a própria Emily Short (2012, *online*) afirma que originalmente imaginou “‘First Draft’ como uma história com vários resultados possíveis”, na qual Juliette “tinha que escolher cuidadosamente o que dizer em suas cartas ao frade e ao marido para evitar exposição”. Entretanto, descartou essa possibilidade porque poderia distrair o leitor das reflexões morais e estéticas que ela pretendia produzir:

Eu estava escrevendo uma história que não era apenas sobre a tensão entre Juliette e seu marido, mas também sobre a dimensão moral da aristocracia e seu uso mágico. À medida que minhas intenções para o trabalho se tornaram mais sobre esses problemas, recuei no conceito inicial, que teria sido sobre o desafio de chegar a uma solução que não matasse Juliette ou seu marido. Decidi que pensamentos estratégicos demais desse tipo distrairiam o jogador de se concentrar nas questões temáticas que agora eu queria explorar; então, amenizei o uso de consequências para as ações de Juliette (SHORT, 2012, *online*).

Ainda que as escolhas do jogador não tenham impacto no desenvolvimento da trama, a interatividade é elemento chave nas reflexões estéticas provocadas pela obra. Muito mais que permitir que o leitor possa criar sua própria versão da narrativa, *First draft of the Revolution* intenciona provocar reflexões sobre o processo de escrita. Ao reescrever as missivas dos personagens, o leitor pode se dar conta que o ato de produzir um texto vai muito além do registro de informações e sentimentos pessoais em um meio material ou digital. Essa obra revela que escrever exige um processo de reflexão sobre aquilo que o Eu escrevente deseja expressar ou informar e, mais ainda, sobre aquilo que o Outro, seu receptor, compreenderá do que lhe foi explanado através do texto verbal escrito. *First draft of the Revolution* revela, sobretudo, que escrever é um ato de poder, uma forma de intervir no mundo.

De certo modo, as duas ficções selecionadas para a análise neste tópico corroboram com essa perspectiva. Todas colocam o leitor/interator na condição de leitores e escritores de cartas nas quais o trabalho com a linguagem vai desde a exploração de como um mesmo fato pode ser relatado de diversas maneiras até a percepção de que alterações nos relatos modificam também os fatos subsequentes. Apesar dessa característica comum, *13 minutes of lighth* e *First draft of the Revolution* são muito diversas entre si. Ao comparamos essas ficções interativas, percebemos que o fato de serem todas narrativas epistolares contribui para que guardem certas

similaridades, herdadas da tradição de narrar através de cartas. Mas, por outro lado, o padrão de hipertexto utilizado em cada uma faz com que elas se diferenciem, especialmente quanto ao tipo de intervenção permitido ao leitor/jogador.

Nota-se, especialmente, que, em todas elas, há uma mescla dos modos mostrar, contar e interagir. De um lado, a presença da carta permite que a história seja construída a partir da fala dos próprios personagens, como é próprio ao drama e ao romance epistolar convencional. Por outro, a supressão dos paratextos do editor, conduz à inserção de textos não epistolares, inclusive trechos de narração em primeira e terceira pessoa, que promovem a aproximação maior dessas obras com textos marcados exclusivamente pelo relato. Por fim, a necessidade de que o leitor desempenhe escolhas quanto ao conteúdo das cartas revela a marca do digital.

Essa marca do digital varia consideravelmente de obra para obra. Ao compararmos *13 minutes of ligh* e *First draft of the Revolution* percebemos que o padrão de hipertexto escolhido é determinante para as características da obra e o tipo de intervenção permitido ao leitor. O padrão ruptura/junção permite o surgimento de uma narrativa multiforme, onde as escolhas do jogador modificam o final da narrativa. Já no padrão aninhado não é permitido interferir nos rumos da história. A interação, nesse caso, consiste em definir o que será declarado e omitido pelos personagens, possibilitando uma reflexão sobre o próprio processo de escrita.

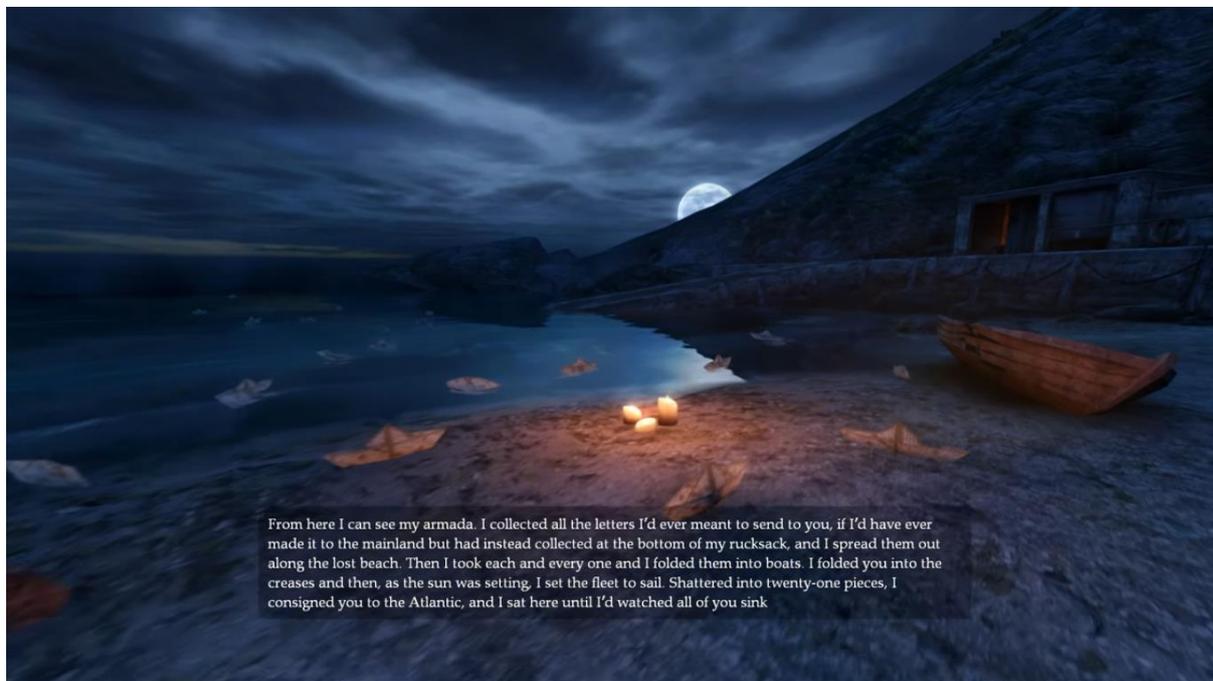
#### **4.4 A narrativa epistolar em jogos eletrônicos**

Assim como nos romances e hipertextos anteriormente analisados, a narrativa dos jogos escolhidos para o *corpus* desta pesquisa é construída a partir da justaposição de textos vinculados à esfera do epistolar. *Dear Esther* carrega no próprio nome a forma de tratamento comumente utilizada quando alguém se dirige a um amigo, amante ou familiar através de cartas. Durante o jogo, essa mesma forma de tratamento é retomada diversas vezes em textos e áudios que emergem em partes específicas do cenário. Próximo ao final do trajeto que precisa ser percorrido pelo jogador, uma cena e o texto que ela contempla revelam que todas essas mensagens escritas e narradas por uma voz masculina eram cartas destinadas a alguém que se chamava Esther, como se constata na figura 10.

Já em *Gone home* encontramos uma casa com diversos ambientes e móveis destinados às atividades de leitura e escrita. Em escritórios, bibliotecas, escrivaninhas, armários, criados-mudos, mesas, entre outros, encontram-se, além de cartas de vários correspondentes, textos de

diversos gêneros, tais como bilhete, diário, testamento, notícia de jornal, cartão-postal, nota, trecho de ficção, gravações de secretária eletrônica, etc., que tecem a narrativa do jogo.

**Figura 10 - Cartas transformadas em barcos de papel e entregues ao mar em *Dear Esther***



**Figura 11 - Móvel destinado às atividades de leitura e escrita em *Gone home***



Embora sejam ambos jogos que narram através de cartas, *Dear Esther* e *Gone home* apresentam muitas características diversas entre si, especialmente no que tange aos tipos básicos do romance epistolar e às características da narrativa apresentada ao leitor.

*Dear Esther* é composto por cartas, escritas por um único missivista, que isolado de outros seres humanos, perambula por um cenário supostamente localizado em uma das ilhas do arquipélago das Hébridas. A jogabilidade, aliás, limita-se a acompanhar o trajeto desse missivista, a fim de ter acesso às cartas e demais sinais espalhados pela região, para, desse modo, tentar compreender qual a sua história.

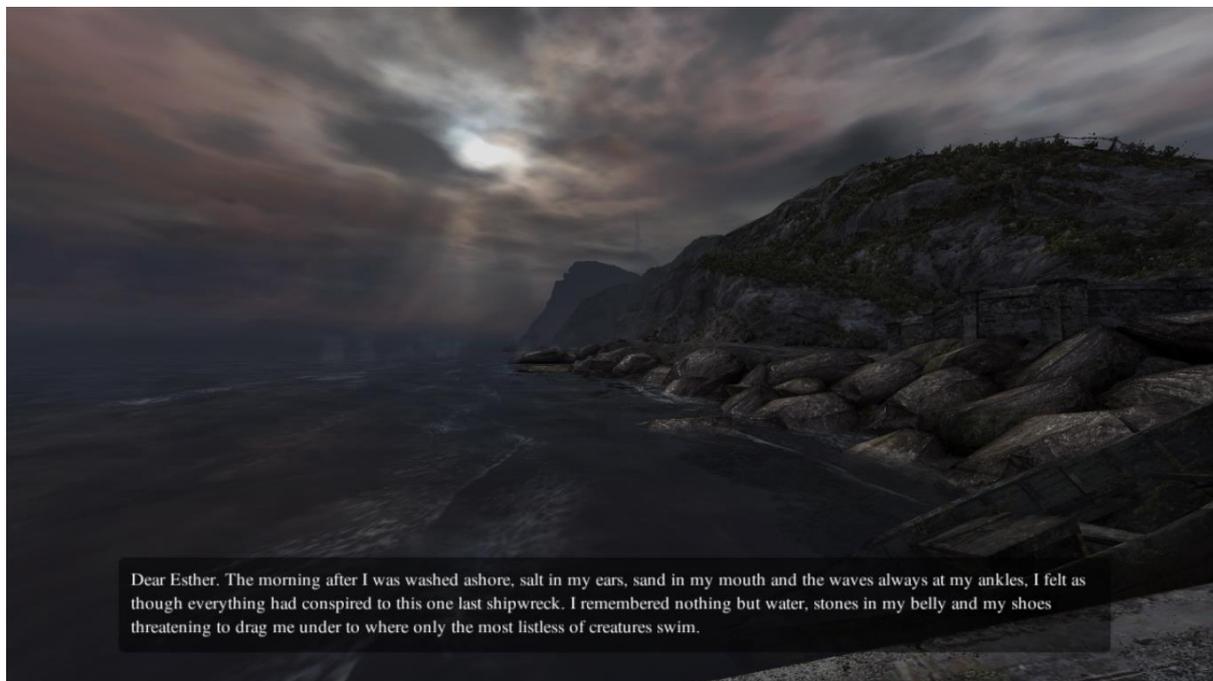
Em termos de narrativa epistolar, *Dear Esther* apresenta características muito próximas a de *Lettres portugaises*. Além de ser uma obra epistolar do tipo solista, no jogo da *The Chinese Room* muitos eventos não são relatados, mas refletidos, posto que parte da história é anterior ao momento da escrita e o missivista se dirige a alguém que conhece esses fatos anteriores. Portanto, assim como no livro publicado por Barbin, temos uma narrativa de natureza elíptica que deixa a critério do leitor a interpretação de fatos aludidos, mas não esclarecidos. Não obstante, raros são os eventos promulgados e eles, definitivamente, pouco impactam na sequência da história. Estamos diante de um jogo em que o uso da carta para criação literária situa-se no limite entre a narrativa e a expressão poética.

Para entender melhor como se organiza a narrativa de *Dear Esther* é importante partir do fato de que a história pode ser dividida em dois tempos diversos: o primeiro tempo compreende todo o período anterior à chegada do personagem-missivista à ilha situada na região das Hébridas, enquanto o segundo tempo compreende todo tempo posterior a esse marco. Esse último tempo é o tempo do jogo, isto é, o tempo em que o jogador conduz o personagem-controlado através do cenário. Esse período está bem demarcado no início do jogo, quando se encontra o personagem-controlado situado à beira-mar e um texto relatando sobre sua chegada à ilha (CF. figura 12).

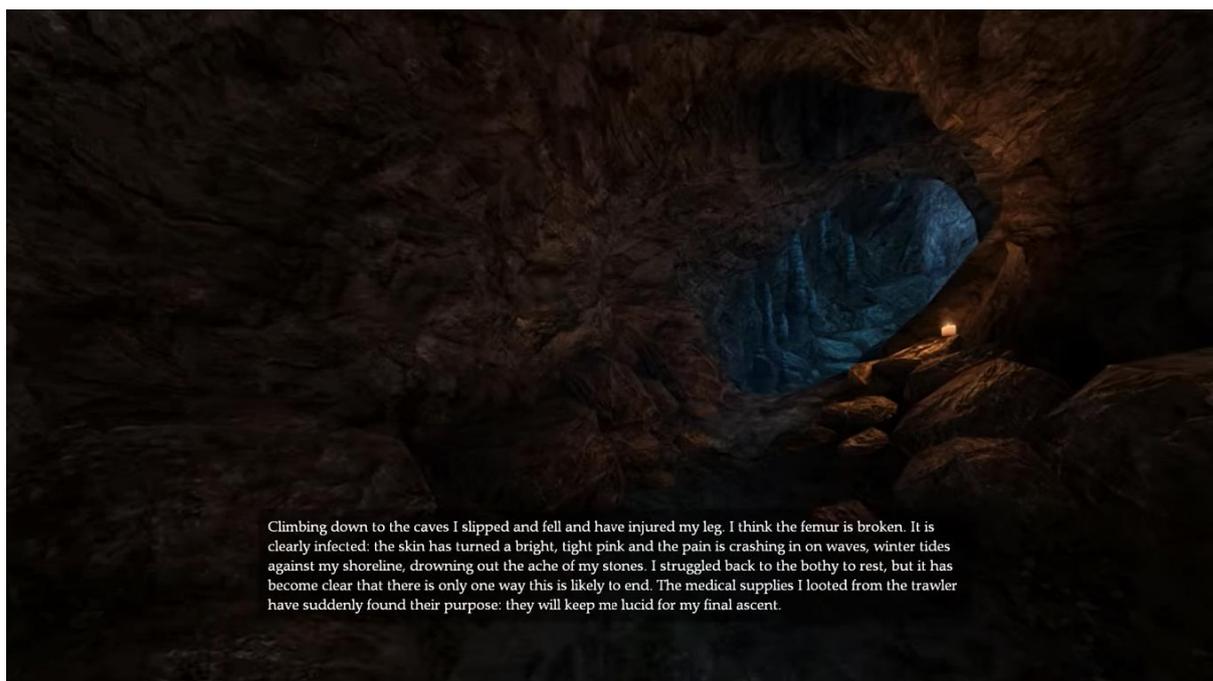
Os fatos ocorridos no tempo do jogo são conhecidos pelo jogador, já que ele necessita acompanhar todo o trajeto do personagem pela ilha. Além disso, as experiências vividas nesse segundo momento também são relatadas nas cartas do personagem-controlado, afinal, ele se dirige a um destinatário que se encontra, ao menos fisicamente, ausente. Nota-se, especialmente que, como se trata de um jogo em primeira pessoa, o que impede o jogador de visualizar o personagem-controlado, as passagens das correspondências relativas ao momento presente se encarregam de informar ao jogador a condição física do missivista. Mas elas enfatizam especialmente as emoções e os sentimentos, já que, em grande parte dos textos, o mundo

concreto, em especial a paisagem externa, torna-se metáfora para espelhar os estados internos do personagem, tal como se nota na passagem registrada na figura 13.

**Figura 12 - Cena e monólogo de abertura de *Dear Esther***



**Figura 13 - Cenários e monólogos expressam, de forma metafórica, estados físicos e psicológicos do narrador de *Dear Esther***



Quanto aos fatos que se iniciam antes do jogo, só podem ser esclarecidos pelas cartas escritas pelo personagem missivista. É nesse período que se situam os acontecimentos que motivaram o narrador a isolar-se na região das Hébridias. Ocorre, porém, que tais fatos, como é comum nos textos epistolares, não são diretamente relatados, mas apenas refletidos, impedindo que o jogador tenha clareza sobre o que exatamente aconteceu e quais são as razões que motivam a jornada solitária e poética do personagem-controlado. Alusões a um acidente de carro com vítimas fatais, provocado por um motorista embriagado, são as causas mais prováveis. Mas não é possível saber quem era o motorista e quem são as vítimas.

Não obstante serem relatados de forma vaga, os textos que se referem a acontecimentos anteriores ao início do jogo encontram-se mesclados com alusões diversas sobre outros personagens e suas histórias particulares. Há menções sobre personagens bíblicos, como o apóstolo Paulo e a esposa de Lot. Destacam-se também referências diversas a alguém chamado Donnelly, que, por sua vez, teria escrito um livro que versa sobre a ilha e seus habitantes, especialmente um eremita, de nome desconhecido, que teria buscado a solidão naquelas paragens muitos anos antes, e Jakobson, o primeiro dos pastores que tentou apascentar seu rebanho no local. Os trechos que tratam dessas histórias particulares também são bastante ambíguos e mesclados. É comum que estes personagens sejam referidos num mesmo parágrafo e, às vezes, parece que há duas identidades diferentes sendo tratadas pelo mesmo nome, de modo que não é possível saber ao certo de quem exatamente o missivista está falando.

Além da linguagem difusa e metafórica, das alusões breves e confusas, dos relatos insuficientes e misturados com metáforas diversas, o caráter elíptico da narrativa de *Dear Esther* é potencializado pelo fato de que, assim como em *Lettres portugaises*, não é possível saber ao certo qual a sequência cronológica dos acontecimentos relatados. Não obstante, o local e a ordem de acesso aos textos não estão claros, considerando que os trechos de cartas se encontram distribuídos em locais diversos ao longo do cenário. Portanto, não basta virar as páginas, como no livro impresso, para continuar tendo acesso às próximas cartas. No jogo, é preciso escolher entre alguns caminhos possíveis e percorrê-los até encontrar mais uma parte do monólogo. Assim, se no âmbito das características inerentes à narrativa epistolar *Dear Esther* está bastante próximo a *Lettres portugaises*, no âmbito de distribuição das cartas assemelha-se ao hipertexto no padrão ciclo. Nesse caso, dependendo do trajeto percorrido, o leitor pode acessar ou ignorar trechos da ficção. Entretanto, aqui as alternativas a serem escolhidas pelo jogador são extremamente restritas e condicionadas por elementos internos ao próprio jogo. Em *Dear Esther* o fim do jogo não pode ser acessado sem que antes o jogador passe por quatro fases, que correspondem a quatro locais diferentes do cenário: The lighthouse

(O farol), The buoy (A bóia), The caves (As cavernas) e The beacon (O sinalizador). Além disso, as possibilidades de trajetos diferentes são bastante limitadas, obrigando o jogador a seguir um percurso quase que predeterminado pelo jogo.

Por outro lado, a distribuição dos textos é controlada por um processo randômico, o que significa que, mesmo passando em um mesmo local do cenário, dois jogadores podem encontrar passagens diferentes das cartas. Assim, numa primeira exploração da mesma fase, é pouco provável que o jogador tenha acesso a tudo que o jogo tem a mostrar naquela parte específica. De um lado, é sempre possível que um dos locais passíveis de serem percorridos não tenha sido acessado e, conseqüentemente, algumas imagens importantes não tenham sido visualizadas pelo jogador. Do outro, a distribuição aleatória pode fazer com que um trecho bastante significativo das cartas não seja revelado ao jogador.

A necessidade de explorar a mesma paisagem mais de uma vez, bem como a narrativa ambígua de *Dear Esther* nem sempre é bem recebida por jogadores e críticos de jogos. O crítico Rodrigo Azevedo (2015, *online*), por exemplo, ao tratar da distribuição aleatória dos trechos das cartas no cenário do jogo, embora reconheça como positiva a possibilidade de que “cada jogador tenha uma experiência levemente diferente em sua primeira partida”, critica o fato de que pode se tornar difícil perceber a progressão no estado mental do personagem controlado quando alguns trechos específicos são omitidos:

Sem essa progressão [do estado mental do narrador] um pouco se perde da história. Da mesma forma, se as informações fornecidas em uma partida fossem trocadas por outras, detalhes diferentes também escapariam ao jogador. Além disso, o texto se obriga a ser vago para poder adequar-se a mais de uma situação. Desse modo, *Dear Esther* constitui um quebra-cabeça desnecessariamente trabalhoso. Ele falha por dificilmente conseguir entregar ao jogador todas as peças necessárias para o entendimento completo da história em uma única partida, forçando-o a jogar mais vezes. Uma coisa é incentivar o *replay* com a promessa de novas experiências – seja com escolhas que levam a eventos e a finais alternativos, ou com fases secretas – já outra é fazer isso ao sonegar informações importantes para a compreensão da história. O primeiro caso é incentivo baseado em recompensa, o segundo é exploração baseada em chantagem: *jogue mais de uma vez ou saia com a experiência inacabada*.

Ao nosso ver, entretanto, a necessidade de retorno a locais anteriormente percorridos, sem possibilidade de encontrar final alternativo ou fase secreta, não é um ponto falho ou negativo, mas sim uma característica particular de *Dear Esther*, que se coaduna adequadamente à experiência que se deseja propiciar ao jogador. Todo o trajeto do narrador pela ilha assemelha-se ao de alguém que está perdido, tentando encontrar algo importante ou mesmo uma saída possível. Desde o início do jogo, uma luz vermelha brilhante, posicionada no alto de uma torre de rádio, atrai a atenção do jogador, indicando que é preciso chegar até lá. Mas qual caminho permite alcançar esse objetivo? Conforme já comentamos, apesar de aparentemente oferecer

possibilidades de percursos alternativos, *Dear Esther* constantemente obriga o jogador a seguir por espaços previamente determinados. Ora a trilha inicialmente escolhida termina em um acidente geográfico intransponível, de modo que a única opção possível é regressar e seguir por um percurso inicialmente descartado, ora o próprio trajeto parece conduzir a um local anteriormente visitado, como se o personagem estivesse andando em círculos. Desse modo, especialmente na fase das cavernas, mas não só, o jogador tem a sensação de percorrer um labirinto, tendo necessidade de experimentar muitos percursos até encontrar a saída. Considerando essa arquitetura, o retorno a espaços já percorridos do jogo parece ser perfeitamente justificável. Além disso, tanto alguns trechos de cartas quanto inúmeros sinais distribuídos por todo o cenário indicam que o missivista ficou um período considerável de tempo a perambular pelo local. Assim, a experiência própria do jogo requer que o jogador, assim como o personagem, também retorne mais de uma vez aos mesmos locais, seja para refazer seu trajeto, seja para conduzi-lo até seu destino final.

Considerando o retorno como parte da experiência do jogo, a falta de progressão e os textos vagos não são empecilhos para que o jogador tenha acesso a “todas as peças necessárias para o entendimento completo da história em uma única partida” (AZEVEDO, 2015, *online*). Eles são as próprias peças que, encaixando-se adequadamente à arquitetura labiríntica, ajudam a compreender a história. Até porque, como lembra Adam Oxford (2014, p. 34),

mesmo que cada fragmento estivesse à sua disposição, nunca fica claro exatamente qual é a relação entre os personagens principais. Também não é explicitamente declarado se a voz do narrador é ou não do avatar do jogador ou de outra pessoa, ou mesmo se o narrador é o marido, amante ou assassino de Esther.

Em outros termos, por mais que conheça todos os fragmentos das cartas, não se consegue ter absoluta certeza sobre qual a história dos personagens. Portanto, a falta de progressão mental e a ambiguidade dos textos são as peças que ajudam a entender que o missivista está passando por um grave abalo emocional. Somente alguém nessa condição procuraria a paisagem das Hébridas com objetivos similares ao do personagem e produziria textos tão enigmáticos. O isolamento, peregrinação, as palavras sem nexos e o fim escolhido pelo próprio narrador se coadunam adequadamente com a perspectiva de alguém que está psicologicamente transtornado. Como só temos acesso aos fatos através das cartas e do percurso do personagem pela ilha, a história resulta tão confusa quanto a mente do personagem-missivista.

A história ambígua e difusa, a impossibilidade de o leitor afirmar com certeza o que aconteceu aos personagens e o fato de possibilitar que cada jogador tenha uma interpretação muito particular do enredo e da experiência do jogo como um todo é o que aproxima *Dear*

*Esther* do universo da narrativa plurissignificante da literatura moderna e da prosa poética e, ao mesmo tempo, o afasta da narrativa unívoca dos videogames em geral.

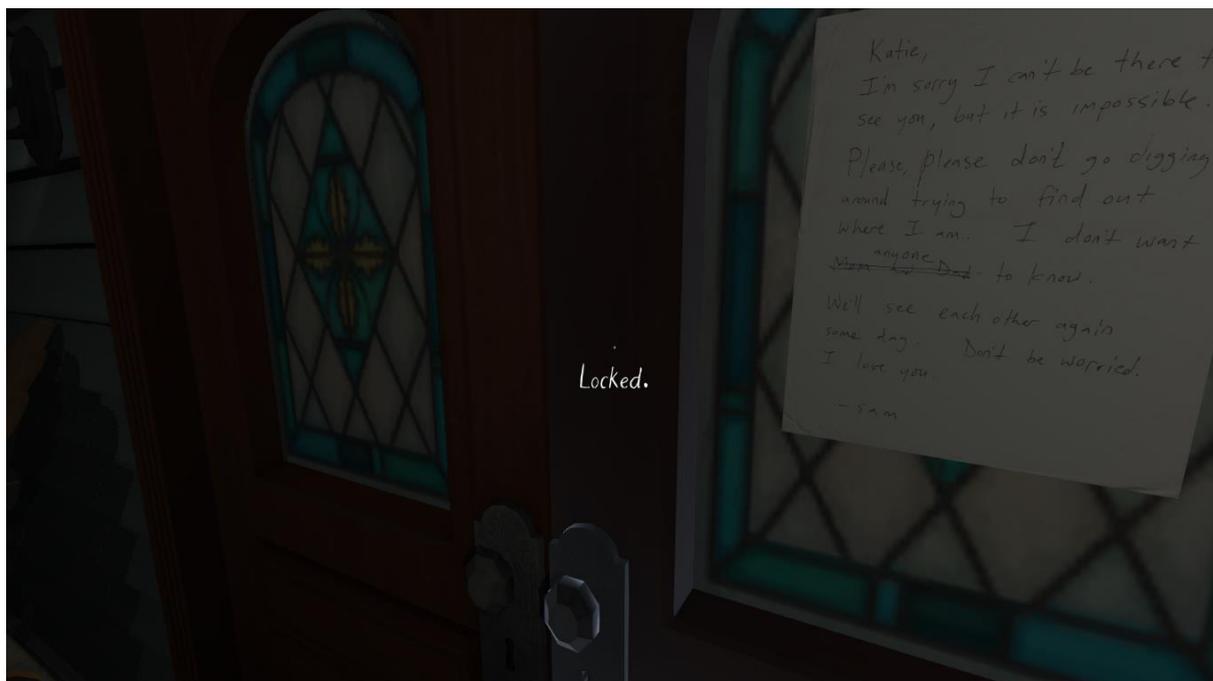
A singularidade de *Dear Esther* torna-se manifesta quando o comparamos com outros jogos narrativos. *Gone home*, por exemplo, também é um jogo em primeira pessoa, cujo personagem assumido pelo jogador percorre um espaço restrito, lendo diversas produções escritas e áudios gravados, a fim de desvendar fatos anteriores ao início do jogo. Mas, nesse caso, encontra-se uma narrativa muito mais coerente, com partes bem delimitadas e concatenadas. Nesse caso, a história só fica incompleta ou confusa se o jogador não conseguir usar suas habilidades de investigador para acessar todas as partes do texto e demais elementos que compõem a narrativa.

*Gone home* é ambientado no ano de 1995, período em que as mídias digitais ainda não são acessíveis ao grande público, de forma que a comunicação e a difusão de informação ainda são, em sua maioria, realizadas através de documentos físicos, como bilhetes e cartas, ou equipamentos eletrônicos, como televisor, aparelho de som e fitas K7, telefone fixo e secretária eletrônica. Nesse contexto, o jogador assume o papel de Kaitlin Greenbriar, uma jovem americana de 20 anos que retorna para casa de seus pais, após ter passado uma temporada de cerca de um ano viajando pela Europa. Durante o tempo em que esteve fora, a família de Kaitlin mudou-se para uma mansão, recebida em herança, localizada em Arbor Hill. Desse modo, quando a personagem assumida pelo jogador retorna para seu país de origem, embora esteja voltando para casa, está também voltando para uma residência onde ela nunca esteve anteriormente. Ao chegar na nova casa, Kaitlin (ou Katie) não é recebida por nenhum dos membros de sua família. Na porta, encontra apenas um bilhete de Samantha (ou Sam), a irmã mais nova, conforme se pode vislumbrar na figura 14.

O bilhete deixado por Sam, de certo modo, funciona como os paratextos dos romances epistolares impressos, no sentido de que instiga o leitor a adentrar a obra. Isto é, o aviso para que Kaitlin não investigue a vida da irmã tem efeito contrário. Ele é o texto inicial que orienta o jogador sobre qual o objetivo da história, isto é, descobrir o que aconteceu a Sam e demais membros da família. Ele também dá a primeira dica ao jogador sobre o modo como isso deve ser feito: vasculhar a casa em busca de pistas.

Tal como ocorre nos romances epistolares modernos, que incluem diversos gêneros, a história do que aconteceu à família Greenbriar, não apenas durante o ano em que Kaitlin esteve fora, mas também durante um período de tempo muito anterior, é construída através da justaposição de documentos diversos, especialmente trechos de um diário escrito por Sam.

**Figura 14 - Bilhete de Sam, colado à porta de entrada da mansão dos Greenbriar, em *Gone home***



Contudo, diferente de um romance, os textos escritos de *Gone home* não contam as histórias sozinhos. É preciso enfatizar que, além de cartas, diário, bilhetes, e demais documentos escritos, os efeitos do áudio e, principalmente, o cenário são elementos imprescindíveis para contextualização e construção do enredo. O som forte de uma chuva ininterrupta, aliada com súbitos trovões ajudam a criar uma atmosfera de tensão e medo. Somado a isso, um aparelho de TV, esquecido ligado, dá por alguns instantes a sensação de que há mais alguém na casa. Músicas gravadas em fitas K7 nos revelam os gostos e, portanto, ajudam a construir a personalidade de alguns personagens. Os cômodos da casa e sua organização, ou desorganização, também colaboram para dar informações sobre a personalidade dos personagens, seus hábitos cotidianos e eventos passados. Caixas espalhadas pela casa contribuem para informar que a família Greenbriar mudou-se recentemente para a nova residência. Na sala de estar, caixas de pizza, almofadas e cobertores espalhados sugerem que, provavelmente, alguém passou a noite anterior assistindo filmes. O quarto de Sam revela traços de seus conflitos internos, dos conflitos familiares e assim por diante.

Os diversos documentos e objetos espalhados pelos cenários do jogo, além de construírem a narrativa, são também, ao mesmo tempo, os responsáveis por desenvolver a jogabilidade. Afinal, são eles que fornecem os indícios que o leitor deve seguir para encontrar os demais elementos que completam o restante da trama, isto é, a história dos Greenbriar.

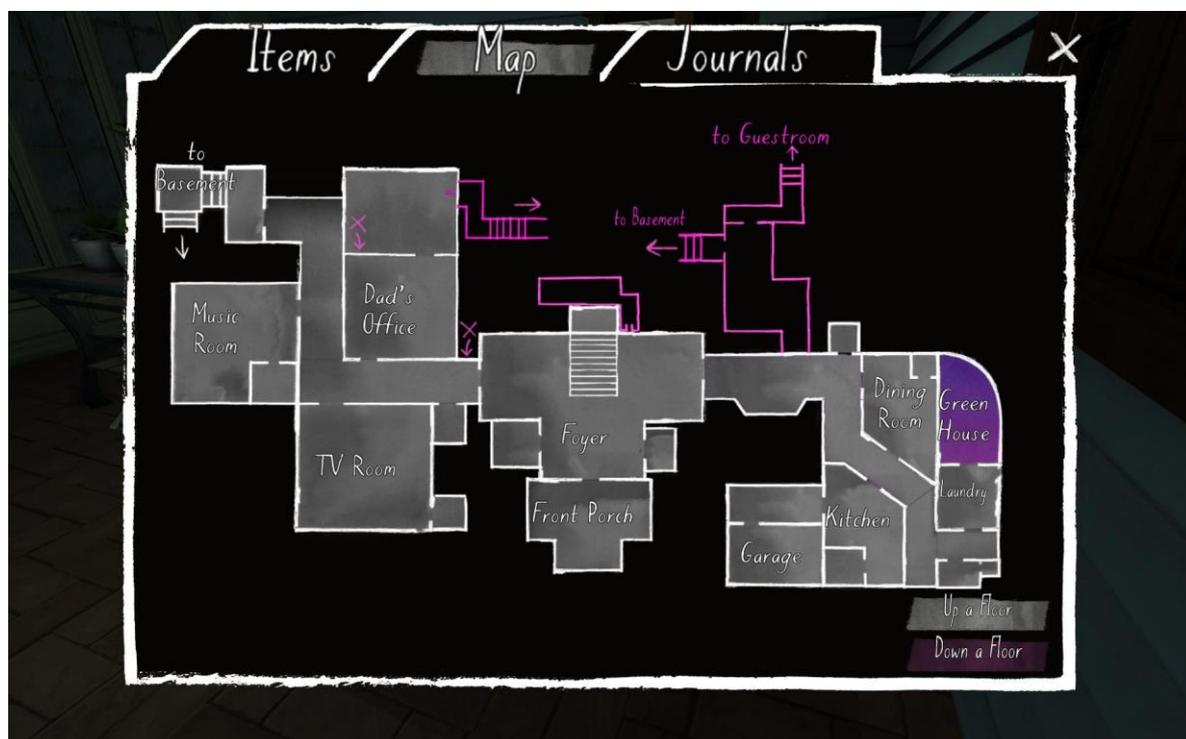
O fato de que o jogador precisa interagir dentro do jogo para descobrir o passado dos personagens faz com que a narrativa de *Gone home*, tal como em *Dear Esther*, se divida em dois tempos. De um lado, o primeiro tempo, onde situam-se os acontecimentos anteriores ao início do jogo. Do outro, o segundo tempo, que se inicia no instante mesmo em que o jogador assume o controle do personagem. Os fatos do primeiro tempo pertencem ao passado e são desconhecidos para o jogador. Já os fatos do tempo do jogo situam-se no presente e desenvolvem-se a partir das decisões que ele toma. Conseqüentemente, essa segunda parte do enredo pode variar a cada partida. Isto é, cabe a cada jogador decidir qual será a sequência de ações do personagem-controlado a partir do instante que adentra a mansão dos Greenbriar.

A bem da verdade, as opções de ações dadas ao jogador de *Gone home* não envolvem muito mais do que percorrer os cômodos da casa, interagir com objetos, descobrir passagens secretas e ler diversos documentos. Mesmo assim, trata-se de uma gama maior de possibilidades de interação do que aquela encontrada em *Dear Esther*. Embora o espaço de uma casa seja mais limitado do que o de uma ilha, no jogo da The Fullbright Company, diferente do que acontece no jogo da The Chinese Room, o jogador tem muito mais opções de trajetos a serem percorridos. Assim, enquanto um jogador pode escolher explorar o primeiro andar, um outro pode optar pelo segundo. Mesmo que optem por começar a investigação pelo mesmo piso, dificilmente dois jogadores acessarão os mesmos documentos na mesma ordem porque a casa contempla muitos cômodos, cada um com diversos móveis, que, por sua vez, guardam uma quantidade enorme de materiais gráficos e outros objetos que precisam ser lidos ou analisados para que o jogador conheça toda a história. A figura 15 pode dar uma ideia de quão diversas podem ser as possibilidades de exploração da casa dos Greenbriar. Ela retrata o mapa do térreo da mansão. No início do jogo, o jogador encontra-se no Alpendre. Assim, a única opção é abrir a porta que dá acesso à sala de passagem. A partir daí, pode subir a escada para ter acesso aos cômodos do primeiro piso ou escolher permanecer embaixo, virando à direita ou à esquerda. Se decidir pelos cômodos do lado esquerdo do térreo, pode principiar o exame pelo escritório do pai, entrando na primeira porta à direita, ou preferir a sala de TV, na segunda porta à esquerda, dentre outras possibilidades de trajetos.

Evidentemente, alguns condicionantes internos controlam o acesso do jogador a determinadas partes da história narrada, impedindo que as informações mais importantes sejam acessadas logo de início. O mapa da casa dos Greenbriar, que permite ao jogador localizar-se, vai sendo completado à medida que os espaços da casa são visitados. Assim, não é possível saber quais cômodos ficam à direita, à esquerda ou no primeiro piso sem antes visitá-los. Além disso, portas, gavetas e armários trancados, ao mesmo tempo que incitam a curiosidade do

jogador, encarregam-se de esconder materiais com detalhes relevantes, os quais só serão encontrados num momento posterior, após o jogador descobrir as chaves ou o segredo que libera o acesso. Por fim, fundos falsos nas paredes e passagens secretas também se encarregam de postergar ao máximo a leitura de documentos fundamentais para explicar a história dos Greenbriar. Ao encontrar o primeiro desses espaços ocultos, é quase certo que o jogador sinta necessidade de retornar a espaços já explorados, a fim de ter certeza que não deixou de perceber alguma surpresa escondida. É só nessa segunda visita que o mapa começa a funcionar como um guia que orienta as escolhas do jogador.

Figura 15 - Mapa do térreo da mansão dos Greenbriar em *Gone home*



Desse modo, assim como em *Dear Esther*, em *Gone home* a ordem de acesso aos fatos da história não coincide com a sequência cronológica em que eles ocorreram. Embora parte dos documentos esteja datada, é quase impossível que o jogador consiga atentar para detalhes desse tipo no momento mesmo em que os lê. A distribuição dos relatos em documentos espalhados dá ao leitor a sensação de que todos os eventos são concomitantes ou ocorreram em um espaço de tempo muito recente. Essa suposta simultaneidade temporal das ações só é desfeita após o leitor encontrar uma boa parte dos documentos e assim começar a estabelecer uma relação de causa e consequência, que lhe permite estabelecer uma progressão temporal entre um e outro evento.

Ao não atentar para as datas dos eventos relatados, o jogador toma por recentes fatos bastante anteriores ao retorno de Kaitlin à casa dos pais. Consequentemente, formula hipóteses falsas sobre as prováveis razões que levaram ao desaparecimento dos membros da família Greenbriar. É possível pensar, por exemplo, que os pais se divorciaram, ao descobrir cartas em que a mãe demonstra sentir-se atraída por um colega de trabalho e, em seguida, que o pai foi demitido porque um abalo emocional está impedindo que ele desenvolva tarefas simples.

As hipóteses falsas vão se desfazendo na medida mesmo em que novos documentos, especialmente aqueles que se encontram em locais de acesso mais difícil, são acessados. Assim, no final do jogo, descobrimos uma narrativa unívoca e coerente, cujas margens para interpretações diversas, embora existam como em toda história, mostram-se limitadas.

O fato de esse jogo assemelhar-se aos romances de tipo sinfônico certamente contribui sobremaneira para a construção de uma narrativa unívoca. De um lado, a multiplicidade de personagens permite ao jogador contrastar diferentes pontos de vista sobre os mesmos fatos, podendo, assim, tirar suas próprias conclusões sobre os diversos acontecimentos que formam a trama. Do outro, a variedade de documentos, que inclui, além daqueles ligados à esfera do epistolar, também gêneros destinados à produção de textos de caráter factual e oficial, como jornais e testamentos, afiança a veracidade das informações.

É importante destacar também o papel desempenhado pelos trechos do diário de Sam, enquanto elemento que reúne as pontas soltas da narrativa, garantindo sua coesão. Esses textos, que o leitor acessa quando chega em locais específicos da mansão, aproximam-se de uma narrativa em primeira pessoa, uma vez que contam fatos importantes para a progressão do enredo. É especialmente através deles que descobrimos a história particular da irmã mais nova e porque ela pediu, no bilhete encontrado no início do jogo, para Kaitlin não a procurar. As entradas de diário também se encarregam de fornecer a coesão da história na medida em que relatam acontecimentos que outros documentos apenas indiciam. Exemplo claro disso ocorre quando o jogador encontra caixas e notas sobre uma mudança próximos à porta principal. Embora esses objetos indiquem que os Greenbriar se mudaram em um período de tempo relativamente recente para a mansão, a confirmação desse fato é realizada por um trecho do diário de Sam.

Em *Gone home*, portanto, a multiplicidade de missivistas e gêneros discursivos, bem como a presença de personagens que, de certo modo, desempenham um papel próximo ao dos narradores autodiegéticos, fornecendo informações contextuais e relatando fatos, garante uma narrativa inteligível, com início, meio e fim bem demarcados e relações de causa e consequência que se tornam explícitas ao final do jogo.

A clareza da narrativa possibilitada pelo caráter sinfônico de *Gone home* contrasta, assim, com a narrativa dúbia produzida pelo narrador solista de *Dear Esther*. Conforme já havíamos comentado, a estrutura epistolar e a característica da narrativa constituem a principal diferença entre os dois jogos analisados neste tópico. Em *Dear Esther*, um percurso quase que único ao longo de toda uma ilha conduz o leitor ao encontro de uma narrativa cujas possibilidades de interpretação são múltiplas. Já em *Gone home* as diversas opções de trajeto dentro do espaço de uma casa levam os jogadores sempre ao mesmo final.

#### 4.5 Cartas na manga

As análises efetuadas acima demonstram que muitas das características concernentes à categoria da voz no romance epistolar permanecem idênticas àquelas apresentadas por hipertextos e jogos eletrônicos que narram através de cartas. Nota-se que, tal como nos livros impressos, nas ficções digitais, a divisão entre os tipos solista, dueto e sinfônico reflete-se na clareza da narrativa. Ou seja, quanto mais personagens missivistas aparecem nos hipertextos e jogos eletrônicos, mais o leitor tem a oportunidade de comparar diferentes pontos de vista sobre um mesmo fato e, assim, esclarecer as alusões vagas e imprecisões ou desfazer as ambiguidades encontradas nas cartas de um único missivista. Do mesmo modo, e pela mesma razão, quanto mais aparece a presença de uma instância organizadora da narrativa, seja através de notas breves ou textos narrativos, mais a história é contextualizada, tornando-se menos elíptica e mais detalhada e coerente.

Ainda no que concerne a categoria voz, é bastante notável que nas obras epistolares eletrônicas os paratextos do editor desapareceram, já que, como vimos no primeiro capítulo, o autor não busca mais asseverar a veracidade das cartas. Por outro lado, essa eliminação das palavras do editor fomentou a entrada de gêneros não epistolares na composição da narrativa, inclusive tutoriais descritivos e prescritivos e narrações hétero e autodiegéticas, para garantir o fornecimento de dados contextuais, dar coerência à história ou explicar ao leitor/interator o funcionamento da obra. Logo, corrobora-se o fato de que a mera reunião de uma coletânea de cartas não conta uma história por si mesma. Assim como nos romances epistolares impressos, as ficções interativas e jogos continuam revelando, de forma muito mais evidente, a presença de um narrador ou, ao menos, de uma instância organizadora da narrativa.

Quanto ao modo de apresentação, essa parece ser a categoria narrativa que mais sofreu transformação na passagem do epistolar ao e-pistolar. As ficções interativas continuam

mantendo uma arquitetura epistolar, na medida em que as cartas e outros gêneros colaboram para construção de uma narrativa fragmentada, onde os personagens podem falar diretamente. Contudo, é notável que, nos hipertextos, textos que não pertencem à esfera dos gêneros biográficos passaram a realizar o relato dos fatos, função que no romance epistolar clássico era restrita às cartas. Já nos jogos, destaca-se sobretudo o papel dos objetos pessoais dos personagens e de todo o ambiente navegável para constituição da história e do sentido geral das obras. Além disso, jogos e hipertextos são interativos, característica que inevitavelmente muda o modo como o público experimenta a narrativa, como veremos mais detalhadamente no próximo capítulo.

Outra diferença marcante entre os romances epistolares impressos e as ficções interativas e jogos analisados refere-se à distância entre a data de publicação da obra e o ano em que a história é ambientada. Nota-se que, excetuando-se *Dear Esther*, as demais ficções eletrônicas escolhidas para o *corpus* desta tese apresentam enredos situados em um período de tempo muito posterior ou anterior ao contexto contemporâneo. A explicação para isso certamente reside no fato de que a troca de cartas é cada vez mais rara no contexto contemporâneo. Assim, para continuar narrando através de cartas, os escritores precisam situar a obra num passado ou futuro muito distante. Parece lógico, entretanto, que eles bem poderiam ambientar a obra no tempo presente e substituir a carta por meios de comunicação mais modernos.

Essa eleição da carta, em detrimento dos gêneros comunicacionais modernos, pelos desenvolvedores de literatura eletrônica, nos leva de volta a uma das perguntas que motivam esta tese: por que narrar através de cartas na era das comunicações eletrônicas?

A partir dos dados analisados até agora, é possível constatar que a preferência por uma técnica narrativa tão antiga se deve, ao menos em parte, ao fato de que o romance epistolar e a própria carta possuem características que se adequam às características da narrativa interativa. Um primeiro exemplo disso pode ser constatado mediante a observação de como a distância entre o tempo de escrita e leitura da carta torna-se elemento decisivo para dinamizar a ação e abrir espaço para intervenção do leitor nas ficções interativas. Nesse caso, especialmente *13 minutes of light* e *First draft of the Revolution* oferecem os melhores exemplos. No caso da ficção interativa de Jod, enquanto o espaço entre o envio e recebimento de uma mensagem eletrônica demora o mesmo tempo necessário para um fecho de luz percorrer a distância entre a Terra e Marte, ou seja, 13 minutos, o tempo para entrega de uma correspondência enviada através de foguete espacial é de cerca de três meses. Mas, segundo os próprios personagens, o custo de envio de um *e-mail* é exorbitante, de modo que a única maneira de manter a

comunicação são as mensagens físicas. Evidentemente, essa explicação trata-se de uma mera desculpa para justificar porque os personagens demoram tanto tempo para receber correspondências. Afinal, a opção por uma forma de comunicação que leva meses para chegar ao destinatário é o que aumenta a expectativa pelos fatos a serem anunciados na próxima comunicação recebida e impele o jogador a escolher bem as palavras de sua própria carta. Em outros termos, se Jack e Elizabeth trocassem mensagens instantâneas seria mais fácil saber o que está acontecendo com o parceiro no momento mesmo em que se escreve e, sobretudo, não haveria a preocupação de escolher bem o conteúdo de uma carta porque uma mensagem enviada minutos depois poderia desfazer qualquer mal-entendido. Também em *First draft of the Revolution*, embora o tempo entre o envio e o recebimento da resposta de uma carta seja bem menor, os personagens estão certos de que precisam escrever bem para conquistar seus objetivos. Eles sabem (e as diversas dúvidas que expressam sobre uma ou outra opção de escrita comprovam isso) que, diferente de uma comunicação face-a-face, cujos ruídos podem ser esclarecidos imediatamente, a escrita de uma carta precisa ser planejada de forma cuidadosa para atingir os fins aos quais se destina. É essa premissa que também conduz a interação dos leitores/jogadores e os motiva a planejar bem as escolhas das palavras de cada carta.

No caso dos jogos, esse caráter mais reflexivo da carta e de outros gêneros vinculados à escrita de si parece ser também uma das razões pelas quais eles são privilegiados na composição das narrativas analisadas. A carta é muito mais adequada do que as correspondências eletrônicas ao personagem de *Dear Esther*, considerando-se que ele parece ter, por livre e espontânea vontade, procurado a solidão de uma ilha desabitada das Hébridas para fazer uma espécie de penitência ou retiro espiritual. Já o diário é o gênero perfeito para que Sam realize as confissões que conduzem o enredo de *Gone home*.

Também a fisicalidade da carta e outras formas de comunicação impressa contribui para sua eleição como elemento de composição narrativa em detrimento de outras mídias digitais. Destaca-se aqui especialmente o caso de *Gone home*, cuja ambientação no ano de 1995 não foi por acaso, conforme esclarece Steve Gaynor, um dos autores do jogo:

Qual é o ano mais recente em que todas as coisas interessantes que você encontra não estão em mensagens de texto e *e-mails*? [...] Para o *Gone Home* funcionar, você precisa encontrar anotações manuscritas entre as pessoas e ligar a secretária eletrônica e encontrar todas essas evidências físicas do que aconteceu. Se o definirmos depois de 95, eles terão a AOL. Alguém estaria usando um pager (GAYNOR, apud ONYETT, 2012).

De fato, se os personagens de *Gone home* tivessem dispositivos móveis, bastaria Kaitlin ligar para um deles para descobrir onde estavam e assim a investigação na casa não seria necessária. Certamente, os produtores do jogo poderiam ter pedido aos jogadores que, ao invés

de procurar por cartas e documentos impressos, investigassem correspondências digitais dos Greenbriar. Mas, esconder os documentos pessoais no cenário de uma casa, ao invés de transformá-los em arquivos de computador, certamente apresenta possibilidades de criação muito mais interessantes. Além disso, do ponto de vista do jogador, parece mais engajador e emocionante vasculhar uma enorme mansão com fundos falsos, passagens secretas e outros mistérios do que sentar-se à frente de um computador para verificar os *e-mails* e outros materiais pertencentes aos personagens da trama.

Por fim, ressalta-se que, embora as ficções analisadas sejam ambientadas num passado ou futuro distante, assim como nos romances epistolares, o tempo que predomina nas cartas das ficções interativas é o presente, isto é, as correspondências continuam tratando de eventos que ocorreram recentemente ou estão ocorrendo concomitante à escrita. Certamente, o fato de a narração seguir de forma intercalada aos acontecimentos do enredo aproxima a narrativa epistolar dos jogos, onde, como vimos, interatividade e construção da história seguem paralelas, porque o desenvolvimento do enredo depende da ação do jogador. Nesse âmbito, destaca-se a aproximação de *13 minutes of light* com os romances de tipo cinético, como *Les liaisons dangereuses*, onde a ação se desenvolve pelas cartas. Essa concomitância entre enunciação e ação é o que permite ao jogador intervir nas cartas, considerando que as palavras escritas podem modificar os rumos da trama.

No que tange às ficções e aos jogos cujas cartas versam sobre acontecimentos que ocorreram em um tempo bastante posterior à leitura das cartas, destacamos sua aproximação com os romances epistolares de tipo estático, cujas correspondências já não visam intervir na ação, limitando-se a relatar fatos de um período bastante anterior. Nesses casos, ressalta-se que o fim da história contada nas cartas não impede que uma nova sequência de ação se inicie a partir dos atos empreendidos pelo jogador para descobrir a história que essas cartas contam. Assim, em *Gone home*, o interator, situado não no tempo da história, mas no tempo da narração, atua não como personagem que participa dos fatos, mas como uma espécie de investigador que, através da leitura das cartas, reúne pistas para desvendar um mistério.

Já *First draft of the Revolution* e *Dear Esther*, assim como *Lettres portugaises*, situa-se no limite entre os romances epistolares de tipo estático e cinético. No romance publicado por Barbin, o romance entre a freira e seu amante francês já aconteceu, mas, ao invés de demorar-se nesses fatos passados, a missivista tenta prosseguir a sua história de amor através das cartas. Contudo, os atos promulgados por Mariana não surtem qualquer efeito e a falta de respostas e a frieza do companheiro impedem a continuidade da ação. Já na ficção interativa de Emily Short, Liza Daly e estúdio Inkle, embora ação e narração sejam concomitantes, as escolhas do

jogador não afetam os rumos da história. Nesse caso, a concomitância entre enunciação e interação serve apenas para que o leitor reflita sobre como um mesmo evento pode ser dito de muitas maneiras diversas. Por fim, no jogo da *The Chinese Room*, o jogador não pode intervir nas cartas enviadas, embora o narrador as escreva no tempo do jogo. Além disso, ao final do jogo, seja porque a destinatária está morta, seja porque seria impossível lhe enviar as cartas, o próprio missivista decide entregar seus escritos ao mar, demonstrando que elas já não poderiam desempenhar qualquer impacto no mundo físico. Assim, tanto no romance epistolar quanto na ficção interativa e no jogo, a carta, não sendo mais veículo para ação, torna-se matéria para expressão de si, para testar os limites e as possibilidades da linguagem. Como declara a própria Mariana na sua última carta “Eu escrevo mais para mim do que para ti e aquilo que procuro é consolar-me. Por isso vais-te assustar com a extensão da minha carta e nem chegarás a ler...” (LP, 2004, p. 75).

## 5 ALEA: A IMPREVISIBILIDADE DOS JOGOS DE INTERPRETAÇÃO

### 5.1 Cartas na mesa

A emergência de novas mídias costuma marcar a emergência de novas formas de circulação dos bens culturais e, conseqüentemente, o aparecimento de novos públicos consumidores. Uma nova mídia ou suporte pode marcar também o nascimento de novas textualidades e, por conseguinte, novos modos de leitura.

A passagem do rolo ao *codex*, durante o Império Romano, fornece um dos melhores exemplos da correlação entre materialidade do texto e formas de recepção. Segundo a exposição realizada por Cavallo (2002), a invenção do *codex* permitiu maior agilidade na confecção dos manuscritos, maior economia de espaço, barateamento nos custos de produção e circulação para além das classes de maior poder aquisitivo. Além disso, o formato do livro com páginas era de mais fácil manuseio do que o rolo, garantindo a liberdade de uma das mãos e, por conseguinte, a concomitância das atividades de leitura e escrita. Graças a essa novidade, aos poucos, tornou-se prática corrente a introdução de notas voltadas à exegese dos textos nas margens do próprio livro. Assim, a leitura do texto principal tornou-se simultânea e condicionada à leitura dos textos acessórios. Além disso, a leitura “panorâmica” e contínua das colunas do rolo foi substituída pela leitura fracionada do conteúdo de cada página. Ao texto segmentado uniu-se a paginação e indexação, que facilitava a localização de cada fragmento. E também um sistema de pontuação e outros dispositivos que visavam a interpretação em módulos, mediada por autoridades reconhecidas. A leitura de pedaços, facilmente localizados, convidava à releitura e à recitação de passagens específicas. Todas essas transformações tornaram a leitura uma atividade cada vez mais voltada à interpretação e à reflexão. A forma do *codex* contribuiu para a passagem de uma leitura *extensiva* de muitos livros, a uma leitura *intensiva*, repetida até a memorização, dos mesmos livros, em especial a Bíblia e o Direito. Aos poucos, o *codex* fez nascer um novo modo de leitura:

À leitura literária ligada ao lazer, que percorria o livro numa ininterrupta sequência de colunas, escondidas pelo som da voz leitora, sucedia uma leitura concentrada e atenta, feita em voz cada vez mais baixa, com dispositivos precisos que a tornavam apta a uma recepção autoritária do texto. Uma leitura cujo objetivo era condicionar o pensamento e a ação. De uma leitura livre e recreativa passava-se a uma leitura orientada e normativa; ao ‘prazer do texto’, substituíam-se um trabalho lento de interpretação e meditação. (CAVALLO, 2002, p. 96)

Ao longo dos séculos, o *codex* passou por novas transformações, incluindo a troca das páginas de tábua ou coroa animal por páginas de papel e a substituição das letras manuscritas pelas impressas. Esses aprimoramentos, conduziram ao formato do livro tal como conhecemos hoje, que por sua praticidade, permaneceu como um dos principais suportes para o texto escrito

durante séculos. Por essa razão, o aparecimento e a rápida expansão das mídias digitais na contemporaneidade instauraram grandes expectativas acerca das novas formas de textualidades e novos modos de ler que estão em pleno florescimento. De modo geral, os pesquisadores consideram que os textos eletrônicos e as práticas de leitura na tela marcam uma nova fase na história da recepção. Chartier e Cavallo (2002, p. 32), por exemplo, afirmam que “do *codex* à tela, o passo é tão importante quanto o que foi dado ao passar do rolo ao *codex* [...]. São assim afirmadas ou impostas novas maneiras de ler que ainda não foi possível caracterizar totalmente mas que, sem a menor dúvida, implicam práticas de leituras sem precedentes”.

De fato, seja porque as mídias digitais ainda são recentes, seja porque se transformam rapidamente, caracterizar essas novas textualidades e suas formas de leitura tem sido um desafio e, geralmente, provoca dissensos entre os pesquisadores. A possível coautoria do leitor, já mencionada no capítulo dois, é certamente um dos temas mais controversos no que tange às inovações advindas das textualidades eletrônicas. Sempre questionável, a possível coautoria do leitor tem sido substituída pela noção de recepção ativa. Embora sem consenso, de modo geral, os pesquisadores consideram que o caráter procedimental e participativo das mídias digitais, bem como as suas configurações espaciais e enciclopédicas<sup>29</sup> têm gerado obras com uma estrutura potencial, abertas à participação do leitor.

Por essa razão, interatividade tem sido apontada com a característica mais marcante das obras digitais. A narratologista Marie Lauren Ryan (2012, p. 99), por exemplo, pondera que embora nem todos os textos eletrônicos sejam interativos, aqueles que não são poderiam ser retirados do computador e reproduzidos em outros meios, de sorte que a interatividade é a propriedade mais importante dos sistemas digitais. Do lado dos ludologistas, Chris Crawford (2003, p. 71-4) também argumenta que a característica mais singular dos computadores e seus

---

<sup>29</sup> As características procedimental, participativa, espacial e enciclopédica dos ambientes digitais e seus impactos na construção de narrativas eletrônicas são detalhados por Janet Murray em *Hamelet no holodeck*. De modo simplificado, é possível dizer que procedimental refere-se ao caráter programável das mídias digitais. A capacidade de executar uma série de regras torna possível, por exemplo, a construção de obras com estruturas combinatórias, que se reordenam de modo a gerar cenários, personagens, enredos diversos a cada nova rodada. Já participativa refere-se à capacidade de resposta às ações efetuadas pelo usuário. Essa característica é também possibilitada pelo caráter procedimental das mídias digitais, uma vez que é graças à programação prévia que os usuários podem efetuar comandos e realizar escolhas que serão processados e adequadamente “respondidos” pelo sistema. Essa característica é fundamental para que o jogador sinta que tem poder de tomar decisões e que suas ações têm consequências no desenvolvimento do jogo. Espacial, por sua vez, concerne à propriedade de representar espaços navegáveis, nos quais o jogador tem a possibilidade de se mover, de sentir que está dentro do ambiente do jogo. Por fim, enciclopédia diz respeito à capacidade de armazenar e recuperar informações em quantidade muito superior à das outras mídias. Essa qualidade oferece a possibilidade de criar mundos com riquezas de detalhes, com múltiplas tramas e enredos cruzados, de produzir obras com vasta extensão e que podem se conectar e formar uma rede com outras obras.

softwares é a interatividade, por essa razão, embora os elementos gráficos, cinéticos e sonoros sejam todos importantes, a interatividade é também o ponto focal<sup>30</sup> dos jogos eletrônicos.

Entretanto, destacar a interatividade como atributo primordial para definir a singularidade das mídias digitais em relação às anteriores tem se tornado problemático porque o amplo uso do termo tem tornado seu significado impreciso. À medida que o termo interativo passou a ser recorrentemente empregado como estratégia de marketing para anunciar produtos como mais vantajosos e melhores, tornou-se mais difícil especificar os modos como a interatividade ocorre nas mídias digitais e para além delas. Hoje, interativo é usado para rotular objetos tão diversos quanto brinquedos, recursos pedagógicos e eletrodomésticos. Aparece também como qualificativo de tecnologias empregadas em áreas tão distintas quanto a educação à distância, a agricultura e o entretenimento. Cada um desses setores possui seus próprios conceitos e tipologias de interatividade. Aqui focaremos apenas na interatividade própria das narrativas digitais, a qual, como veremos, já é bastante difícil de definir e categorizar.

No âmbito das mídias digitais, a interatividade é geralmente usada para definir a capacidade dos computadores de “responderem” adequadamente às demandas do usuário. O usuário fornece informações (*inputs*), a máquina processa e desenvolve outras informações (*outputs*). Às vezes o termo é também empregado para se referir a diálogos que são mediados por tecnologias digitais, como as conversas de usuários em aplicativos de mensagens. De forma abrangente, portanto, interatividade qualifica interações que ocorrem com ou através das mídias digitais. Talvez, por essa razão, Crawford (2003) escolhe definir a interatividade empregando metaforicamente os termos de uma conversação. Para o pesquisador, interatividade é “um processo cíclico no qual dois atores alternadamente (e metaforicamente) ouvem, pensam e falam” (CRAWFORD, 2003, p. 76).

Não sem razão essa é uma das definições de interatividade mais recorrentemente citadas. Ela é bastante elucidativa, porque contempla o processo de reciprocidade inerente a tal fenômeno. O problema é que esse conceito é demasiado abrangente e, por conseguinte, acaba por recobrir processos engendrados por mídias e outros objetos que os pesquisadores não gostariam de classificar como interativos. O próprio Crawford reconhece que, a partir de sua definição, pode-se considerar como interativo o mecanismo através do qual um refrigerador

---

<sup>30</sup> Crawford usa a palavra alemã *schwerpunkt*, que não tem tradução para o inglês, para referir-se ao elemento central de computadores, softwares e jogos. Conforme o próprio Crawford, *schwerpunkt* “significa ‘ponto focal’ ou ‘ponto de concentração de esforços’ ou ‘ponto central’ de ataque. É uma palavra muito bonita porque expressa uma ideia que simplesmente não temos em inglês: a noção de que, em qualquer esforço, você tem muitas tarefas necessárias, mas há uma tarefa central que deve ocupar o primeiro lugar em suas considerações”.

acende e apaga sua luz interna como “respostas” a um usuário qualquer que realize as ações de abrir e fechar a porta do eletrodoméstico.

No campo mais restrito das produções artísticas, a interatividade é geralmente concebida como a característica que permite a participação do público. Laurel (2014, p. 28-30), mediante uma analogia com o teatro, propõe que interatividade seja pensada como a capacidade que permite a participação de seres humanos como agentes em um contexto representacional. Essa é também uma noção bastante produtiva de interatividade, especialmente por conseguir descrever o principal objetivo de um sistema interativo, a atuação do usuário. Mas, tal como a definição formulada por Crawford, pode ser estendida para além dos domínios das mídias digitais. Nesses termos, interatividade pode referir-se a qualquer forma de cooperação entre obra e público.

Provavelmente, em decorrência de definições tão vagas ou amplas, as teorias sobre interatividade ainda são bastante confundidas e comparadas às teorias da Recepção e do Efeito Estético. Afinal, a escola de Constança já entendia o texto literário como uma estrutura potencial a ser completada pelo leitor. Para Ingarden (1979) a obra literária é uma formação esquemática, com “pontos de indeterminação”, “aspectos esquematizados”, “estados de disponibilidade”, etc., de modo que seu valor estético e suas qualidades metafísicas permanecem em estado latente no texto, sendo reveladas somente através das concretizações realizadas pelos leitores. Também Iser (1996;1999) compreende o texto literário como um “sistema de combinações” a serem realizadas pelo leitor. Para o pesquisador, o texto literário está repleto de “lugares vazios”, enclaves que interrompem as possibilidades de conexões dos seguimentos textuais. Além disso, contempla também “potências de negação”, um tipo especial de “lugar vazio” marcado por uma quebra com os procedimentos peculiares da tradição literária, que obriga o leitor a estabelecer relações entre as inovações e as características típicas que foram subvertidas. Em ambos os casos, o leitor é o responsável por realizar as conexões interrompidas, preenchendo os espaços lacunares a partir de seu repertório pessoal ou de sua imaginação.

Entretanto, é preciso lembrar que o caráter potencial da obra literária abordado pela Teoria da Recepção e pela Teoria do Efeito Estético refere-se à multiplicidade de sentidos do texto, de modo que a participação do leitor se restringe à esfera hermenêutica. No caso do texto eletrônico, a interação entre texto e leitor realiza-se mediante a possibilidade de interferências na própria textualidade. Conforme explica Cameron (2008, *online*), nas novas mídias, “interatividade significa a capacidade de intervir de maneira significativa dentro da própria representação, não para lê-la de maneira diferente, mas para ‘(re) fazer’ de forma diferente”.

Ou, ainda, como esclarece Aarseth (2007), a performance do leitor prevista pela estética da recepção é unicamente intelectual, enquanto a textualidade do cibertexto pressupõe um trabalho de construção física e, portanto, demanda uma performance no sentido extranoemático, isto é, que não se restringe ao campo cognitivo. Na leitura de um livro, o leitor pode almejar que a história estivesse organizada de uma outra forma, ansiar por interferir no curso dos acontecimentos ou querer transformar o destino dos personagens. No ambiente virtual, esses desejos podem se tornar possíveis.

Como os recursos das mídias digitais permitem a construção de textualidades diversas, as formas de intervenções concretas permitidas aos receptores podem ser bastante distintas entre si. No que tange especificamente às narrativas digitais<sup>31</sup>, Ryan (2012) estabelece uma tipologia com quatro tipos de interatividade. A “Interatividade exploratória externa” limita-se a permitir que o leitor escolha as rotas de leitura. É o tipo de interação típica dos hipertextos baseados em textos verbais, nos quais o leitor não se torna personagem da história, nem pode modificar a trama. Nesse tipo de obra, como as decisões não têm efeitos sobre os eventos narrativos, a participação centra-se em oferecer caminhos de navegação que podem se tornar diferentes a cada nova leitura. Algo similar ocorre com a “Interatividade exploratória interna”, onde o usuário participa como personagem, mas suas ações também não têm consequências dentro do ambiente virtual. Essa forma de participação é utilizada especialmente em criações de mundos desconhecidos a serem explorados pelo usuário. O prazer está na jornada a ser percorrida, na viagem por lugares inusitados, os quais, via de regra, oferecem muitos objetos para serem manipulados, diversos espaços para serem observados, passagens secretas para serem atravessadas, etc. Por contraste, na “Interatividade interna ontológica”, as ações dos usuários determinam não apenas o destino de seu personagem como de todo o mundo virtual. Por essa razão, trata-se de uma interatividade que predomina em jogos onde as ações são frequentes e os efeitos da atuação do jogador são imediatos, como os jogos de tiro em primeira pessoa; mas aparece também no drama interativo e nos jogos narrativos que envolvem o jogador em uma série de missões a serem realizadas para cumprir um objetivo principal. Por fim a “Interatividade externa ontológica” permite que o jogador tenha amplos poderes para interferir em um ambiente do qual não participa como personagem. É o tipo de interação que ocorre especialmente em jogos de mundo simulado, com narrativas emergentes. Nesses ambientes, não há um *script* narrativo predefinido, apenas um design global que especifica o tema

---

<sup>31</sup> Existem outras tipologias de interatividade. Nossa escolha pela classificação estabelecida por Ryan deve-se ao fato de a pesquisadora centrar-se especificamente nas formas de interatividade propiciadas por narrativas digitais, excluindo formas de interatividade específicas de jogos sem conteúdo narrativo (como xadrez, tetris, futebol, etc.), as quais não são relevantes para os problemas e os objetivos de nossa pesquisa.

evolutivo e, por conseguinte, define os objetivos que orientam as ações do usuário. Assim, o jogador torna-se responsável por eleger as características dos personagens, bem como tomar decisões por eles. Pode também escolher e transformar as propriedades do universo que controla, bem como criar eventos que modificam sua evolução como um todo. Mas, embora os poderes do jogador pareçam ilimitados, vale ressaltar que o sistema impõe regras ou mesmo desafios que precisam ser obedecidos ou superados. Conforme salienta Ryan (2012, p. 115), nesses jogos, o usuário “pode brincar de deus para o mundo virtual, mas longe de ser onipotente, esse deus deve aceitar as leis do mundo virtual”.

Além dessas formas mais comuns, Ryan aponta para existência de um quinto tipo de interatividade. Denominado de metatextual, essa forma de intervenção se centra na modificação do código, envolvendo atividades como “adicionar novos links e nós a um hipertexto, criar novos mapas e novos níveis para um jogo e criar objetos permanentes para um mundo virtual online” (RYAN, 2012, p. 107). Embora comentado apenas de passagem pela pesquisadora, esse nos parece ser o tipo de interatividade mais intensivo. Trata-se de uma forma de participação característica de obras colaborativas, as quais, de fato, permitem a co-criação, no sentido de serem produzidas por múltiplos agentes.

A observação das categorias de interatividade estabelecidas por Ryan revela que algumas obras impressas já contemplavam boa parte das formas de intervenção permitidas aos usuários das mídias digitais. Vale recordar que Umberto Eco (1991), ao propor a noção de obra aberta, antes mesmo do pleno florescimento das obras digitais, já chamava atenção para existência de obras de estruturas incompletas, com partes que se movimentam ou que podem ser manipuladas ou recombinações, parecendo sempre novas ao receptor. Classificadas como “obra em movimento”, esse tipo de objeto estético, contempla formas de participação que não se confundem com a abertura a múltiplas interpretações, comum a toda “forma fruível”, e distinguem-se mesmo das obras com “abertura de primeiro grau”, onde, embora polissemia e ambiguidade sejam programáticas, a “completude estrutural” demanda uma “colaboração *teórica, mental*, do fruidor, o qual deve interpretar livremente um fato de arte já *produzido*” (ECO, 1991, p. 50). Ao contrário delas, as “obras em movimento” possuem estruturas “fisicamente irrealizadas”, que demandam que o fruidor colabore para “*fazer a obra*”, configurando, assim, uma “abertura de segundo grau” (ECO, 1991, p. 50-1).

No campo especificamente literário, o próprio Aarseth (2007) aborda a existência de textos em suportes físicos que permite interações correlatas àquelas encontradas na literatura digital. O pesquisador denomina essas obras de ergódicas porque demandam do leitor esforços não triviais, isto é, esforços diferentes daqueles exigidos pelos livros comuns, como o ato de

virar as páginas e mover os olhos para acompanhar as linhas do texto. Ao contrastar um conjunto de características encontradas em textos impressos e digitais, incluindo obras ergódicas e não-ergódicas em ambas as categorias, Aarseth (2007, p. 70) chegou à conclusão de que “não há evidências de que os textos eletrônicos e impressos tenham atributos claramente divergentes”. As análises revelaram, em linhas gerais, que os textos impressos se distinguem por permitir um acesso aleatório (o *codex* permite que o leitor inicie e termine a leitura em qualquer trecho), em contraste com o acesso controlado dos digitais. Em compensação, no impresso, o leitor não tem a possibilidade de alterar a sequência dos caracteres que lê, enquanto no eletrônico é possível alterar o número e o conteúdo transmitidos pelos caracteres, como frequentemente acontece nos jogos multiusuários. Além disso, nos suportes eletrônicos, os textos podem aparecer e desaparecer da tela em seu próprio ritmo, enquanto no impresso o ritmo da leitura é ditado pelo usuário. Por outro lado, é possível perceber que uma série de características similares podem ser encontradas em ambos tipos de suporte. Se retornarmos às categorias de interatividade descritas por Ryan, veremos que Aarseth encontrou obras físicas nas quais o leitor pode participar de forma interna (*The Money Spider* de Robin Waterfield and Wilfred Davies) ou externa (*Rayuela* de Julio Cortazar), bem como realizar intervenções exploratórias (*Pale Fire* de Vladimir Nabokov) ou ontológicas (*Cent mille milliards de poems* de Raymond Queneau).

Plaza (2003, p. 9), entretanto, retomando a noção de obra aberta de Eco, considera que o aparato tecnológico e a relação homem-máquina propiciados pelas mídias digitais funda uma “abertura de terceiro grau”, a qual “mediada por interfaces técnicas, coloca a intervenção da máquina como novo e decisivo agente de instauração estética”. Para o pesquisador, diferente da obra artesanal, que pressupunha uma “participação passiva (contemplação, percepção, imaginação, evocação etc.)”, bem como da obra industrial, que já demanda uma “participação ativa (exploração, manipulação do objeto artístico, intervenção, modificação da obra pelo espectador)” ou uma “participação perceptiva (arte cinética)”, a arte eletro-eletrônica contempla a “interatividade, como relação recíproca entre o usuário e um sistema inteligente” (PLAZA, 2003, 9-10).

Assim, é preciso considerar que, se como demonstra Aarseth, não se verificam ainda grandes diferenças qualitativas nas formas de interação propiciadas pela literatura eletrônica e impressa, não se pode desconsiderar as transformações quantitativas propiciadas pelas interfaces técnicas dos sistemas “inteligentes” com os quais os usuários passam a interagir. Obras ergódicas impressas são escassas, sendo, em geral, fruto de projetos experimentais, produzidos por escritores que buscam subverter as formas e os usos tradicionais dos suportes

físicos. Já na literatura eletrônica, interatividade, seja exploratória ou ontológica, aparece em grande parte das obras. Por essa razão, é possível dizer que as propriedades do computador tornaram padrão características que outrora eram tidas como singulares.

Mas, além de não promoverem formas de participação muito diversas daquelas já encontradas nos suportes impressos, os meios digitais já foram bastante acusados de serem menos interativos do que se costuma ressaltar. Na década de 90 alguns pesquisadores alertavam que o grau de liberdade concedido ao jogador nos suportes eletrônicos era extremamente limitado. Afinal, diferente da interação entre humanos, cujos rumos podem tornar-se imprevisíveis, a interação entre humanos e máquinas só funciona dentro de parâmetros previamente determinados pelas variáveis do programa. Bernstein (1998, p. 138), por exemplo, salienta que “*joysticks* e botões (como teclados ou *mouses*) permitem uma série de operações binárias; até mesmo os jogos mais complexos permitem apenas uma quantidade muito limitada de controle do jogador”. Por conseguinte, “a interatividade muito admirada dos videogames é menor do que parece, dado o controle muito limitado que os jogadores têm sobre seus ‘homens’” (BERNSTEIN, 1998, p. 138). De forma consoante, Machado (1997, p. 26) observa que “boa parte dos equipamentos hoje experimentados ou já comercializados como interativos são, na verdade, apenas reativos”. Nas tecnologias reativas, explica o pesquisador, “não há lugar propriamente a respostas no verdadeiro sentido do termo, mas a simples escolhas entre um conjunto de alternativas preestabelecidas” (MACHADO, 1997, p. 26).

Mas, embora essas críticas ainda possam ser aplicadas à boa parte dos jogos recém-lançados, é preciso ressaltar que nos jogos do estilo *Sandbox* a liberdade de escolha dos jogadores é exponencialmente ampliada. Também vale lembrar que nos jogos multijogadores a interação não fica restrita aos comandos dados às máquinas, já que o jogador atua junto com outros usuários. Não obstante, as limitações relativas ao grau de participação do jogador têm sido cada vez mais superadas através de tecnologias que permitem maior imersão e substituem a manipulação de artefatos periféricos pela movimentação do corpo do próprio jogador.

Apesar desses avanços, é preciso considerar também que permitir interferências no ambiente virtual não é a única forma de engajamento propiciado por videogames. Sobre esse fato, Newman (2002, *online*) é enfático ao afirmar que “simplesmente, os videogames não são interativos ou ergódicos. Embora possam conter elementos interativos ou ergódicos, é um erro considerar que eles apresentam apenas um tipo de experiência e promovem apenas um tipo de envolvimento”. Para sustentar essa tese, o pesquisador pontua que, além das sequências de jogo, que propiciam interatividade ao jogador, os videogames também são compostos por sequências de filmes, telas de mapas, telas de *feedback* de pontuações e de retornos, entre outras, nas quais

não são permitidas qualquer tipo de intervenção. Não obstante, ainda conforme Newman (2002, *online*), o fato de haver uma audiência de espectadores, isto é, um público que assiste a partidas jogadas por terceiros, demonstra que “o prazer de jogar videogames não flui simplesmente através do controle de um *joystick*”.

Os próprios jogos têm buscado promover reflexões sobre a interatividade, na medida em que subvertem o poder de intervenção supostamente conferido ao jogador. Algumas produções recentes, oferecem opções de escolhas falsas, que não têm impacto sobre os rumos da trama e, conseqüentemente, tornam a sensação de agência ilusória. Baseado nessas ocorrências, Stang (2019, *online*) argumenta “que a verdadeira agência de jogadores não está dentro de narrativas pré-escritas de videogames, mas nas interpretações do texto do jogo realizadas pelos jogadores, no seu envolvimento com as comunidades de fãs e nas trocas que ocorrem entre fãs e desenvolvedores”.

Por todos esses pontos controversos, parece bastante razoável a saída encontrada por Salen e Zimmerman (2012a) ao proporem uma concepção de interatividade que, ao invés de se centrar no tipo de participação característico das novas mídias, recobre quatro diferentes modos ou níveis de engajamento entre público e sistema interativos: a “interatividade cognitiva ou participação interpretativa” corresponde à “participação psicológica, emocional e intelectual entre uma pessoa e um sistema” (SALEN E ZIMMERMAN, 2012a, p. 75). Já a “interatividade funcional ou participação utilitária” refere-se às “interações estruturais e funcionais com os componentes materiais do sistema (reais ou virtuais)” (SALEN E ZIMMERMAN, 2012a, p. 75). Por sua vez, a “interatividade explícita ou participação com as escolhas e os procedimentos definidos”, constitui “a interação no sentido óbvio da palavra: participação clara, tal como clicar nos links não lineares de um romance em hipertexto, seguir as regras de um jogo de tabuleiro, reorganizar as roupas em conjunto de bonecas de papel, usar o *joystick* para manobrar o Mr. Pac-Man” (SALEN E ZIMMERMAN, 2012a, p. 75-6). E finalmente, o último modo ou nível interativo, chamado de “interatividade além do objeto ou a participação na cultura do objeto”, inclui a “interação fora da experiência de um sistema projetado”, como por exemplo, as atividades realizadas pelas “culturas dos fãs, na qual os participantes constroem juntos realidades coletivas, utilizando os sistemas projetados como matéria-prima” (SALEN E ZIMMERMAN, 2012a, p. 76).

Pensada nesses termos, a interatividade compreende as diversas formas de engajamento propiciados ao público, do envolvimento emocional à manipulação das peças ou dispositivos eletrônicos; da realização de escolhas dentro do ambiente do jogo à recriação de novas realidades coletivas fora do sistema projetado. Todos esses quatro níveis ou tipos de

interatividade podem estar correlacionados e, conforme Salen e Zimmerman (2012a, p. 75), “as atividades mais ‘interativas’ incorporam alguns ou todos eles simultaneamente”.

Tal como esses pesquisadores, entendemos que interatividade não especifica somente o processo no qual um usuário fornece *inputs* e recebe de volta *outputs* de uma mídia digital. Especialmente considerando a multiplicidade de sentidos que costuma caracterizar o texto literário e demais obras de arte, bem como a existência de livros impressos e outros objetos “ergódigos”, consideramos que interatividade refere-se a um processo de comunicação recíproca entre, pelo menos, dois agentes, o qual, longe de ser exclusivo das mídias digitais, pode ser realizado de muitas maneiras e através de diversos suportes.

Considerando essas diversas formas de interatividade e a conexão que existe entre elas, nesse capítulo, ao invés de estabelecermos um contraste entre mídias interativas ou não-interativas, buscaremos analisar as formas de engajamento propiciado pelos livros, hipertextos e jogos do *corpus* de pesquisa. Nosso intuito será, sobretudo, esclarecer as seguintes questões: Quais as formas de interatividade encontrada em cada obra analisada? Que elementos formais e temáticos permitem a essas obras engajar os leitores e jogadores? De que forma a carta e a forma própria do romance epistolar contribuem para acentuar ou abrandar a interatividade explícita, que costuma caracterizar as narrativas eletrônicas?

## 5.2 O leitor onisciente dos romances epistolares

O romance epistolar é, sem dúvida, um gênero privilegiado para se discutir questões em torno da recepção do texto literário, especialmente por razões advindas do uso da carta para construção da narrativa. Por ser formado por uma justaposição de missivas, que muitas vezes não segue uma ordem cronológica ou temática, e prescindir da figura de um narrador que alinhe os fatos e esclareça certos detalhes do enredo, o romance epistolar exige um leitor perspicaz. Como observa Rousset (1973, p. 99), o leitor do romance epistolar ocupa o “posto de escuta central” porque “sabe não apenas o que cada correspondente pensa, mas também o que todos pensam e projetam simultaneamente sem o conhecimento um do outro. Ele sabe muito mais do que os personagens, já que ele é o único que consegue ler todas as cartas” (ROUSSET, 1973, p. 99). De forma similar, Pomeau (1993, p. 142) observa que “suprimindo, aparentemente, o romancista onisciente, o romance por cartas institui um leitor onisciente, capaz de interpretar corretamente cada carta, porque ele as lê todas e pode estabelecer comparações”.

Além de demandar um leitor arguto, a presença da carta no romance epistolar também permite realizar a mimesis do próprio ato de leitura. A carta, não podemos nos esquecer, é um objeto que, assim como a obra literária, estabelece uma comunicação entre escritor e leitor. Por essa razão, nos romances epistolares figuram escritores e leitores envolvidos constantemente com os atos de escrita, envio, recebimento e leitura de textos. Em especial, a presença do receptor ganha grande relevância, singularizando o romance epistolar. Sobre esse fato, Altman (1982, p. 88) pontua: “em nenhum outro gênero os leitores figuram tão proeminentemente no mundo da narrativa e na geração do texto”. A presença de leitores internos contribui para direcionar a leitura dos leitores externos, ao mesmo tempo em que realiza a *mise-en-abyme* do ato de recepção, levando a reflexões sobre a atividade hermenêutica. Conforme comenta Calas (2007, p. 56),

o texto epistolar fala ao leitor, mas também do leitor. Em espelho, ele põe em cena figuras de leitores, que podemos considerar como estratégias textuais. O trabalho só funciona solicitando a cooperação do leitor, mas coloca-o em uma situação estranha já que ele vê refratada no trabalho a atividade a que se entrega.

Não obstante instituir um leitor onisciente e refletir sobre o ato de leitura, a carta torna-se elemento de jogo entre os personagens do romance epistolar, estreitando as relações entre o lúdico e o literário. A carta, não podemos ignorar também, além de um meio de comunicação, é um instrumento de ação. Por essa razão, a escrita epistolar é fortemente marcada pelo trabalho retórico desenvolvido entre os correspondentes. Como assegura Altman (1945, p. 88), “o escritor de cartas simultaneamente procura afetar seu leitor e é afetado por ele”. O remetente, de maneira geral, procura influenciar, persuadir, convencer o destinatário e, sobretudo, provocar uma resposta. Também Calas (2007, p. 16), avalia que “o objetivo pragmático da carta está contido no desejo que anima o sujeito epistolar, desejo de atuar sobre o outro, de fazer com que ele também o ame, de fazer com que ele volte. A carta é ação, assim como a fala é ação”. A carta estabelece, portanto, entre remetente e destinatário, uma interação carregada de intenção. Desse modo, a carta torna a estrutura do romance epistolar próxima à dos jogos nos quais os agentes atuam através da troca sucessiva de objetos. No romance epistolar, as cartas são os objetos que os personagens trocam para atuar uns com os outros ou uns contra os outros. Elas são também os objetos que o autor da obra organiza, reordena, ajusta, para instaurar um jogo hermenêutico e capturar nossa atenção.

É notável que, desde seus paratextos, o romance epistolar preocupa-se com o leitor e determina seu protocolo de leitura. De maneira geral, na medida em que borra as fronteiras entre o real e o fictício, afiançando a veracidade das cartas, o prefácio do romance epistolar instiga o leitor a devassar a intimidade alheia, ao mesmo tempo em que o coloca na posição de

um receptor secundário, isto é, um destinatário para quem as cartas não foram inicialmente endereçadas. Além dessa condição geral de *voyer*, à qual todos são submetidos, os autores epistolares também costumam utilizar o prefácio para especificar o tipo de leitor pretendido. Acerca disso, pontua Calas (2007, p. 57), “muito rapidamente se distinguem duas categorias, aquela dos leitores atentos e perspicazes e aquela dos leitores ingênuos”. *Lettres portugaises* contempla o último tipo. O narratário pretendido por seu prefácio “é um ‘homem de bom gosto’, um homem honesto afinal, que procura uma literatura sentimental ou galante. O tom sobre o qual o editor se dirige ao narratário é sereno, até mesmo cúmplice, uma vez que é apresentado como um apreciador” (CALAS, 2007, p. 57). Em contraposição, *Les liaisons dangereuses* demanda o leitor atento. Nessa obra, o jogo de ambiguidade instaurado pelos prefácios contraditórios aponta para o fato de que “toda leitura carrega um perigo. Será necessário que o leitor seja tudo, menos crédulo” (CALAS, 2007, p. 60).

É preciso fazer a ressalva de que ingenuidade e perspicácia, esperadas, respectivamente, dos leitores de *Lettres portugaises* e *Les liaisons dangereuses* não se referem ao nível das inferências que o leitor terá de fazer para compreender o enredo do romance. Esses adjetivos se relacionam com a postura do leitor em relação à temática das cartas, à crença ou desconfiança na autenticidade dos documentos publicados e ao julgamento moral dos personagens e da obra. Ingenuidade e perspicácia classificam a ficção do leitor imaginado pelo autor, mas não o leitor implícito, isto é, as estruturas do texto que previamente orientam as condições de recepção<sup>32</sup>. Pois, como esperamos demonstrar a seguir, *Lettres portugaises* apresentam uma série de “espaços vazios” que demandam um leitor sagaz e imaginativo.

De fato, há indícios de que *Lettres portugaises* mantenha vínculos não apenas com a literatura, mas também com os jogos galantes. As pesquisas em busca de desvendar as origens da obra revelaram que sua gênese pode estar relacionada a dois jogos que costumavam animar a corte francesa nos *salons* parisienses. Primeiro, o Registro do Privilégio Real, encontrado pelo acadêmico americano Frederick C. Green, demonstrou que *Lettres portugaises* foi registrada em conjunto com *Les Valentins, Epigrammes et Madrigaux*, de Guilleragues. Posteriormente, os pesquisadores Rouget e Deloffre encontraram, no inventário dos livros do pai do referido Conde, duas possíveis fontes de inspiração para o conjunto das cinco cartas de amor, as já mencionadas *As Heroides*, de Ovídio, e *Trinta e duas perguntas sobre o amor*, obra não publicada do marquês de Sourdis. Conforme Cyr (2007), *Les valentins* era um velho jogo inglês, cujos versos foram adaptados por Guilleragues para a forma de epigramas e madrigais. Para

---

<sup>32</sup> Para mais sobre as diferenças entre a ficção do leitor e o leitor implícito, conferir Iser (1996, p. 73-75).

jogá-lo, sorteava-se o nome de um homem e uma mulher. Em seguida, para descobrir o que cada um dos parceiros tinha para dizer ao outro, sorteavam-se dois epigramas ou madrigais. O resultado poderia soar engraçado quando as respostas eram muito diversas ou semelhantes. Já as *Trinta e duas perguntas sobre o amor* eram, como o nome indica, um conjunto de perguntas sobre temas amorosos que também eram sorteadas para serem debatidas pelos frequentadores dos *salons* parisienses. Cinco dessas perguntas tratavam do abandono, assunto principal nas cartas da freira portuguesa<sup>33</sup>.

Embora esses achados não tenham encerrado definitivamente os debates sobre a autoria de *Lettres Portugaises*<sup>34</sup>, eles trazem importantes referências históricas sobre o contexto no qual a referida obra passou a circular. Torna-se notório que, além da apreciação musical, da leitura e discussão de textos literários e filosóficos, os jogos galantes também animavam as noites da nobreza francesa, propiciando o ambiente adequado para o flerte, a coqueteria e as conquistas amorosas. Assim, é muito natural que a leitura de *Lettres portugaises* tenha atingido tamanho sucesso. Afinal, como esperamos demonstrar a seguir, além de suscitar reflexões sobre os temas amorosos, em suas cartas, a freira portuguesa realiza um verdadeiro jogo de sedução na tentativa de enredar o cavaleiro francês. Ela habilmente joga com as palavras e usa argumentos com fortes apelos emocionais no intuito de convencer o amante a retornar a Portugal.

Nas quatro primeiras cartas, Mariana dedica-se a falar do quão abalada ficou após a partida do cavaleiro francês. As descrições de sua fraqueza física e estado emocional são constantes e o desejo de morrer de tanto amor é diversas vezes evocado, com o intuito de sensibilizar o cavaleiro. É o que se observa, por exemplo, nessa passagem:

Todas estas emoções tão violentas me acabrunharam a tal ponto que, por espaço de mais de três horas fiquei desfalecida! Proibia a mim de regressar a vida que devo perder por ti, já que para ti a não posso conservar. Finalmente, e mau grado meu, voltei a ver a luz, e comprazia-me ao sentir que morria de amor. Estava, aliás, bem contente por já não ter de ver o meu coração despedaçado pela dor da tua ausência (LP, 2004 p. 17).

É também notória a maneira como Mariana revela a superioridade e a singularidade do seu amor. Ela compara-se com outras mulheres para demonstrar que jamais o cavaleiro poderá encontrar amante melhor. A freira chega mesmo a achar-se mais feliz que seu amante porque sabe amar melhor que ele:

---

<sup>33</sup> Cyr, em *A maior paixão do mundo*, inclui, na forma de anexos, *Trinta e duas perguntas sobre o amor* e alguns poemas de *Les Valentins*, além de trazer maiores explicações sobre como ambas as obras foram relacionadas às *Lettres Portugaises*.

<sup>34</sup> Vale ressaltar que a própria Cyr segue defendendo a tese Alcoforadista e, justamente por isso, contesta que os documentos levantados por Green e Rouget e Deloffre sejam provas definitivas para se atribuir a autoria de *Lettres portugaises* a Guilleragues.

Mais digno de compaixão és tu do que eu, e vale mais sofrer tudo o que eu sofro do que gozar os lânguidos prazeres que te dão as tuas amantes de França. Não invejo a tua indiferença. Tenho pena de ti: desafio-te a que de todo me esqueças! Posso me gabar de ter conseguido que, sem mim, apenas consigas ter prazeres imperfeitos. Sou mais feliz do que tu, pois a minha vida é mais plena (LP, 2004, p. 31).

Os apelos de Mariana chegam ao extremo da contradição. Se em alguns momentos ela culpa o cavaleiro pelos males que sofre, em seguida arrepende-se. Se por um lado acusa o amante de desgraçá-la, por outro, agradece-lhe pelos sentimentos que lhe inspira:

Conjuro-te a que me digas porque é que te empenhas em me encantar como fizeste, se já sabias que me havias de abandonar? Porque é que puseste tanto empenho em me fazer infeliz? Porque não me deixaste em paz no meu convento? Tinhas te feito algum mal? Perdoa-me! Eu não te culpo de nada! (LP, 2004, p. 19).

Adeus! Bem gostaria de nunca te ter visto! Ah! como sinto a falsidade deste sentimento e vejo, neste preciso momento em que te escrevo, que gosto bem mais de ser desgraçada amando-te do que gostaria de nunca te ter visto! Aceito, pois sem lamentações a minha triste sorte, já que tu a não quiseste tornar melhor (LP, 2004, p. 49).

Mas toda retórica usada por Mariana, suas súplicas e argumentos, parecem inúteis. Somente a freira parece desejar manter, através de cartas, a chama de sua paixão. O cavaleiro francês não responde da forma esperada e, por isso, os apelos e excessos das cartas portuguesas são confrontados com a frieza e simplicidade das cartas do amante:

Esperava que me escrevesse de todos os lugares por onde passasses e que as tuas cartas fossem muito longas. Esperava que alimentasses a minha paixão com a esperança de voltar a ver-te [...] (LP, 2004, p. 41).

Toda gente está impressionada com meu amor. Só tu permaneces nessa profunda indiferença, sem nem me escrever senão cartas frias, cheias de banalidades: metade do papel vem em branco e parece que estás morto por acabar depressa (LP, 2004, p. 65).

Na quinta missiva, a frustração de Mariana com as respostas recebidas do cavaleiro francês chega ao extremo. O amante, além de não escrever cartas de amor que respondam, à altura, àquelas que recebe, mostra-se um leitor insensível, incapaz de compreender os sentimentos da freira. Por essa razão, o fim do relacionamento é inevitável. Assim, a quinta carta ratifica o que a quarta carta já prenunciava: Mariana já não escreve para o Outro mais para si mesma. O Outro é apenas o pretexto para sua paixão:

os seus impertinentes protestos de amizade e as delicadezas ridículas da sua última carta mostraram-me que recebera todas as que lhe escrevi e que elas não provocaram no seu coração nenhuma emoção, apesar de as ter lido. Ingrato! E ainda sou tão louca que me sinto desesperada por não poder pensar que elas não tinham chegado e que não lhas tinham entregado! Detesto a sua sinceridade! Acaso lhe tinha pedido que me dissesse sinceramente a verdade? Porque não me deixou a minha paixão? Tudo que tinha a fazer era não me escrever: eu não procurava ser esclarecida (LP, 2004, p. 85).

Percebe-se assim, que, entre a primeira e a quinta carta, Mariana muda seu interlocutor. Nas primeiras cartas ela se dirige inteiramente ao cavaleiro. Ele é o centro exclusivo de sua

atenção. A partir da quarta carta, ela escreve mais para si mesma. A escrita é a forma de viver e alimentar a sua paixão e, também, de extravasar a sua dor. Em ambos os casos, as cartas voltam-se unicamente para um leitor intradiegetico e, conseqüentemente, o leitor externo é ignorado. Por essa razão, como já pontuamos no capítulo anterior, *Lettres portugaises* apresenta poucos dados contextuais e os eventos não são propriamente relatados, mas apenas aludidos de passagem. Sem ter acesso aos pormenores que o destinatário das cartas conhece, o leitor externo precisa inferir informações, levantar hipóteses e, sobretudo, imaginar os detalhes da história sobre os quais Mariana silencia.

Essa necessidade de inferências e deduções se faz extremamente marcante nos romances epistolares com foco narrativo único, cujas respostas dos destinatários permanecem invisíveis ao leitor, isto é, naquelas obras em que as respostas do destinatário existem, mas não são publicadas. Nesses casos, afirma Rousset (1973, p. 78-9) “o resultado é um efeito curioso de realidade velada; o texto está incompleto”. Inevitavelmente, o leitor indagará a respeito da parte que falta e tentará descobrir o que foi ocultado através daquilo que foi revelado. Nas palavras de Rousset (1973, p. 80), “lemos em filigrana e por refração tudo o que não se pode ler claramente [...]. O leitor é convidado a ser inteligente. Ele é convidado a reconstruir parte da realidade que é roubada dele”.

Esse efeito de realidade velada é notável em *Lettres Portugaises*<sup>35</sup>. Essa obra, ao limitar a qualidade e quantidade de informações fornecidas acerca do romance entre a freira portuguesa e o cavaleiro francês, levanta uma série de questões instigantes. Afinal, quem é D. Birtres? Qual o papel de Francisco, o irmão de Mariana, para o desenvolvimento do relacionamento entre a freira e o cavaleiro? Como os demais familiares de Mariana e as autoridades do convento se portaram ao perceber a paixão proibida da freira pelo cavaleiro? Como o cavaleiro conseguiu adentrar os muros do convento e chegar à cela de Mariana? Como puderam os amantes manter um relacionamento proibido pelas convenções morais e sociais e gravemente dificultado por barreiras físicas? Através dessas perguntas, abre-se o espaço onde o leitor externo pode atuar através da imaginação. Cumpre a ele preencher os “espaços vazios do texto” e criar mundo(s) de relações possível(is) para Mariana e seu amante francês.

Ao contrário dos romances solistas, nos romances sinfônicos não é a falta, mas o excesso de informação que demandará um leitor arguto. Graças à multiplicação dos pontos de vista, próprio do romance com vários missivistas, um mesmo acontecimento pode ser contado de

---

<sup>35</sup> Fazemos aqui a ressalva de que, estranhamente, Rousset não inclui *Lettres portugaises* na categoria dos romances a uma voz cujas cartas-respostas foram suprimidas, mas sim no grupo daqueles em que a ausência de todo contato entre remetente e destinatário é flagrante. Entretanto, embora de maneira muito breve, Mariana informa, em diversas passagens, ter recebido correspondências de seu amante.

forma diversa por dois ou mais personagens. Pode ocorrer também de um mesmo remetente relatar de forma diferente o mesmo evento para dois destinatários diversos. Em ambos os casos, cabe ao leitor avaliar as informações conflitantes para ter uma noção mais completa do ocorrido e das razões ou das intenções que nortearam a produção de versões diversas do mesmo fato. Com a multiplicação dos pontos de vista, conforme Calas (2007, p. 100),

o leitor tem uma margem maior para apreciar mais justamente o acontecimento e aqueles que fazem a narrativa dele. Ele pode avaliar a justeza de vista de uns e verificar a pertinência da descrição ou do julgamento dos outros, corrigir certas interpretações falsas e construir sua própria impressão. O romance polifônico oferece uma visão pluriocular dos acontecimentos. O leitor é então constituído pela soma das visões subjetivas e parciais de cada um.

É precisamente essa multiplicação dos relatos que podemos perceber em *Les Liaisons dangereuses*. E é através da visão estereoscópica que somos alçados à condição de “leitor onisciente”. Mediante a comparação e o confronto entre as sucessivas cartas, descobrimos fatos e informações que mesmo os personagens internos do romance desconhecem. Podemos citar aqui, como exemplo, a trama que leva a sra. Volanges a descobrir as cartas enviadas por Danceny à Cécile. Na carta 61, Cécile, endereçando-se a Sophie, conta não saber como a mãe descobriu seu romance, mas diz desconfiar da camareira, enquanto julga que só poderá obter consolo e ajuda da Marquesa de Merteuil. Já na carta 63, a própria Merteuil revela a Valmont como instigou a sra. Volanges a suspeitar da troca de olhares entre Danceny e Cécile, bem como sugeriu onde se poderiam encontrar as provas do relacionamento do casal. Confrontando não apenas essas, mas outras cartas anteriores e também posteriores, o leitor sabe, muito antes de Cécile, que Merteuil não irá colaborar com seu romance com Danceny e que toda amizade que dedica à jovem prima faz parte de um plano maior, cujo intuito é humilhar o senhor Gercourt.

Mas é preciso observar também que, no caso do romance de Laclos, a superioridade do leitor externo ganha a concorrência de dois leitores internos, já que Valmont e Merteuil conseguem interceptar e trocar entre si as cartas alheias. Conforme observa Rousset (1973, p. 99), “os dois protagonistas são, portanto, colocados por sua indústria na posição de saber tudo, o que lhes permite tudo prever e tudo conduzir; eles também ocupam, e somente eles, a situação privilegiada do leitor”. Já Altman (1982) observa que, além de terem acesso às cartas alheias, Valmont e, em especial, Merteuil têm uma aguçada capacidade de interpretação, de modo que conseguem ler, nas entrelinhas, os segredos que os demais personagens se esforçam por ocultar. Por essa razão, a pesquisadora classifica o casal de libertinos de “Super Leitores” e aponta que essa dimensão “é a função epistolar que mais se aproxima daquela do narrador onisciente na ficção em terceira pessoa” (ALTMAN, 1982, p. 96). Assim, Valmont e Merteuil têm o papel

de conduzir nossa leitura: “de fato, parte de nossa própria visão é determinada pelo fato de que nós compartilhamos suas visões [de Valmont e Merteuil]” (ALTMAN, 1982, p. 96).

O caráter de Super Leitores será essencial para que o casal de libertinos enrede os demais personagens em um jogo de cartas onde as habilidades de escrita e leitura serão fundamentais. Não parece acaso que *Les liaisons dangereuse* faça menção a diversos jogos de cartas. A estrutura do romance de Laclos assemelha-se em grande parte aos elementos e às estratégias utilizada nos jogos que utilizam baralho. Em muitos casos, é possível suspeitar que a menção aos jogos são metáforas para traduzir o tipo de relação que se estabelece entre um grupo de personagens. Na carta 4, onde expõe os planos de seduzir Tourvel, Valmont menciona o *wisk*, jogo que necessita de quatro jogadores. Também são quatro os missivistas que tratam a respeito das relações entre Valmont e Tourvel: Merteuil será parceira de Valmont, enquanto Tourvel trocará cartas com Volanges, a qual, posteriormente, será substituída por Rosemonde. O outro grupo de relações amorosas do romance encontra correspondência no jogo do *piquet*, mencionado por Merteuil na carta 13. Assim como Merteuil leva Belleruche para jogar o *piquet*, a três, na casa da sra. Volanges, também introduzirá Valmont na troca de cartas e no triângulo amoroso formado por ela, Cécile e Danceny.

Ao invés de trocarem cartas de baralho, esses personagens trocam, entre si, correspondências. Mas também aqui, como nos jogos de cartas, a estratégia, a argúcia e o blefe são elementos utilizados pelos dois libertinos para vencer suas vítimas. Por essa razão, a habilidade de dissimular a própria escrita é fundamental no jogo de relações perigosas. Nesse âmbito, importa ressaltar a diferença entre o casal de libertinos e suas vítimas. Merteuil, especialmente, sempre escolhe as palavras e os argumentos a utilizar em face do seu destinatário. Assim, conforme observa Altman (1982, p. 118), em *Les liaisons* nós precisamos distinguir entre a Merteuil que escreve para a sra. Volanges, a Merteuil que escreve para Valmont, a Merteuil que escreve para Cécile, e a Merteuil que escreve para Danceny”. Diante de tantas máscaras, cabe ao leitor externo perceber quem é a verdadeira Merteuil: é possível acreditar que “ela abre o jogo” com Valmont? Ou ela se dissimula mesmo para seu cúmplice?

Também a retórica será um dos principais instrumentos empregados na escrita de cartas. Pode-se perceber isso desde as primeiras missivas do romance. A diferença entre as cartas de Cécile para Sophie e as cartas trocadas entre Merteuil e Valmont é flagrante. A dupla de libertinos procura, através de suas cartas, convencer o parceiro a tomar parte em seus planos maquiavélicos. Um a um os argumentos usados pelo outro são avaliados, medidos, calculados confrontados e desacreditados. As cartas são estrategicamente usadas para convencer o outro a entrar no jogo de relações perigosas que progredirá a partir de então. Já as cartas de Cécile

limitam-se a relatar a sua nova vida na casa da mãe e suas primeiras incursões na corte parisiense. Chama atenção que, na segunda carta, ela revele a sua amiga que, durante uma reunião, dormiu enquanto os demais convidados jogavam cartas. Cécile não joga porque ainda não está acostumada a dissimular as aparências, não está apta a entrar no jogo das convenções sociais. Por isso, ela se tornará uma presa de Valmont e Merteuil, hábeis jogadores! Sophie, ainda trancafiada num convento, joga menos ainda. É significativo o fato de que suas cartas nem ao menos sejam incorporadas ao romance.

Se blefar e argumentar é importante, perceber que o outro está blefando é fundamental para revidar os argumentos alheios. Nesse ponto, em especial, as habilidades de Super Leitores serão essenciais para demarcar a vantagem de Valmont e Merteuil sobre os demais personagens. Conforme frisado por Altman (1982, p. 95), “o conhecimento – a chave de poder de Valmont e Merteuil – é adquirido pela leitura, pela obtenção do acesso à correspondência dos outros”. De posse das correspondências alheias, Merteuil e Valmont realizam uma análise minuciosa e chegam a citar a passagem das cartas dos demais personagens para ratificar sua linha de raciocínio e desvelar aquilo que seus oponentes procuram ocultar. Através da arte da hermenêutica, o casal de libertinos, com destaque especial, mais uma vez, para a marquesa, não apenas lê, como usa as próprias cartas dos outros personagens para mostrar-lhe suas fraquezas e, conseqüentemente, sobrepujá-los. Conforme observa Calas (2007, p. 99),

Aquele que recorre à citação para analisar o discurso dos outros é alguém que alega ter a chave do funcionamento do outro. A técnica de leitura da marquesa de Merteuil é heurística, assume a forma de uma revelação sistemática, sendo um acessório indispensável para o estabelecimento da verdade. Essa forma de leitura analítica é uma manipulação magistral, à imagem do projeto dos dois libertinos, mas a marquesa é quem a inicia.

Como consequência, a carta se torna um instrumento de análise dos adversários. Ainda conforme Calas (2007, p. 99), no romance de Laclos, escrever se torna ambivalente. A escrita é, a cada momento, suscetível de tornar-se um objeto de leitura e de exame. A carta é sempre comprometedora porque ela pode servir de peça para a exposição. Por essa razão, à medida que o romance avança, além da escrita e da leitura hábeis, a posse das cartas dos outros personagens é fundamental para garantir o domínio do casal de libertinos. Tal como em boa parte dos jogos de cartas, conhecer as cartas do seu oponente é fundamental para traçar estratégias que conduzam à vitória; também no romance de Laclos, a posse das cartas dos oponentes garante que Valmont e Merteuil manipulem, chantageiem e tornem suas vítimas reféns de suas vontades. Soma-se a isso o fato de a dupla de libertinos manterem sob sigilo suas próprias cartas, pois, assim como no jogo, ocultar, na manga, cartas que desabonam é também uma estratégia usada para garantir a vitória. Quando, por desavenças entre si, Valmont e Merteuil

subvertem essa regra, revelando suas correspondências a Danceny, perdem ambos o jogo: Valmont é morto em combate pelo jovem cavaleiro e Merteuil cai em desgraça, sendo obrigada a fugir quando suas cartas se tornam públicas.

É preciso ressaltar ainda que a leitura realizada pelos leitores internos direciona a leitura dos leitores externos. Observando, de perto, as dissimulações e estratégias usada por Valmont e Merteuil em suas cartas, bem como lendo as cartas dos demais personagens através da leitura crítica empreendida pelo casal de libertinos, o leitor toma parte nesse jogo de relações perigosas. Conforme Altman (1982, p. 96), “devido compartilharmos tão frequentemente esse ponto de vista onisciente dos dois principais personagens de Laclos, nós somos atraídos por sua conspiração e participamos de sua postura irônica”. Indo um pouco mais além, Rousset (1973, p. 99) chega a creditar o escândalo do livro à relação de equidade que se estabelece entre leitores internos e externos, no que concerne à leitura das correspondências alheias:

Se estabelece, desse modo, uma igualdade e, portanto, uma cumplicidade entre o leitor e o casal libertino, cujas intenções ele é levado a entender, a casar todos os movimentos; cumplicidade com ‘monstros’, cumplicidade com o mal. Pode-se pensar que o escândalo do livro, sua reputação de romance perverso se deve em grande parte a essa situação singular criada pela técnica epistolar e pelo uso que dela faz Laclos.

Mais do que a cumplicidade com Valmont e Merteuil, é preciso destacar que a presença dos Super Leitores em *Les liaisons dangereuses* é fundamental para que o leitor externo perceba o caráter ambíguo da linguagem, a pluralidade de sentidos que pode conter o mesmo texto escrito e, por conseguinte, a necessidade de suspeitar da veracidade das cartas, temas que, aliás, percorrem todo o romance. Conforme, pontua Altman (1982, p. 93) “leitores internos podem ser tão importantes que decodificar a mensagem torna-se parte de uma nova mensagem; a crítica é incorporada no trabalho”. Esse é certamente o caso de Valmont e Merteuil. Resta saber, até que ponto a cumplicidade com o casal de libertinos torna o leitor externo capaz de resolver, com perspicácia, o jogo de ambiguidade dos prefácios contraditórios proposto por Laclos.

Também em *Novas cartas portuguesas* a escrita é atravessada por jogos com e de linguagem. Mas, nesse caso, por tratar-se de uma obra epistolar moderna, o lúdico será criado através de uma tessitura palimpséstica, onde o dialogismo e a metalinguagem são vias de acesso que convidam à participação do leitor. Já no título e no subtítulo, a retomada de obras anteriores pressupõe o desejo de um leitor versado, capaz de perceber as relações dialógicas e metalinguísticas que as três Marias realizam a partir do processo de exposição do percurso de criação literária, engendrado pela retomada de *Lettres Portugaises*, *Maina Mendes*, *Os outros legítimos superiores* e *Minha senhora de mim*, além de textos de outros escritores.

Dialogismo e metalinguagem encontram-se presentes em quase todos os textos que compõem *Novas cartas portuguesas*, mas podem ser melhor entrevistados a partir de dois grupos principais de texto. O dialogismo figura especialmente em textos em que aparecem os personagens de *Lettres Portugaises*, sejam cartas, poemas, contos entre outros. Já a metalinguagem prepondera naqueles textos que, no capítulo anterior, classificamos como “cartas trocadas entre as três Marias”.

A forma como as três escritoras retomam *Lettres portugaises* assemelha-se às atividades lúdicas classificadas como mimicry, nas quais o travestimento e a adoção dos comportamentos de um personagem são as marcas distintivas. Com essa observação, gostaríamos de acentuar que o dialogismo tecido por Maria Isabel Barreno, Maria Teresa Horta e Maria Velho da Costa com as cartas atribuídas à Mariana Alcoforado não se trata de simples referência, alusão ou citação. Mas de uma recriação, que exige fazer-se o Outro. O trabalho das três Marias, lembra uma versão preliminar dos atuais *cosplayers*, na medida em que se travestem da figura de Mariana para recriar sua história. Mas, ao invés de adotarem vestimentas e trejeitos da freira portuguesa, as três Marias escrevem cartas imitando sua estilística ou inventando novos estilos que correspondem ao perfil social e psicológico da Mariana que pretendem retratar. Por essa razão, esse trabalho de escrita remete também às *fanfics*, disponibilizadas através dos *fandoms* que, contemporaneamente, abundam na internet e, como vimos, são considerados como uma forma de interatividade, a qual se realiza mediante intervenção na cultura do objeto.

Assim como os participantes dos *fandoms*, as três Marias criam, a partir de uma mesma obra literária, um conjunto de novos textos de gêneros diversos. Através deles, a figura da freira ganha versões variadas e até contraditórias entre si. No *Bilhete de Mariana Alcoforado ao cavaleiro de Chamilly* encontramos uma freira atemorizada, que pede que o cavaleiro francês retorne para salvá-la da fúria de sua família. Em *Carta de Mariana Alcoforado a sua mãe*, encontramos uma filha ressentida, que se sabe vítima da sociedade patriarcal de seu tempo. Já no conto *A paz*, encontramos uma mulher com plena consciência de seu corpo, que faz do cavaleiro mero objeto para satisfação de seu desejo. Ainda em *Resposta de Mariana Alcoforado, freira em Beja, a D. Joana de Vasconcelos* aparece uma amiga solidária àquelas mulheres que, livres do convento, encontram-se encarceradas pelo matrimônio.

Tal como ocorre nos *fandoms*, o processo de recriação de *Lettres portugaises* em *Novas cartas portuguesas* expande o universo ficcional original. Aproveitando-se da parca contextualização oferecida pela obra matriz, as três Marias escrevem também cartas de personagens que Mariana menciona em suas cartas ou, ainda, inventam novos personagens com

quem a freira portuguesa troca correspondências, como a amiga Joana, o cunhado Conde de C., o primo D. José Maria Pereira, a ama Maria, entre outros, incluindo, é claro, o cavaleiro francês.

Nesse processo de releitura e reescrita de *Lettres portugaises*, dos jogos com a história de Mariana, passa-se aos jogos que testam os limites da própria linguagem. Esse é o caso, por exemplo, da brincadeira que leva à observação das letras comuns entre os nomes Mariana, Ana e Maria e, por conseguinte, gera os poemas concretos que, não por acaso, são intitulados de jogos.

Figura 16 - Poemas concretos de *Novas cartas portuguesas*

<p><i>I JOGO</i></p> <p>(Sobre as palavras de Maria e Ana)</p> <p>MARIA NÃO SE RIA  ANA ASSIM NÃO  MAR E AR SAÚDAM ANA  MAS ANA NÃO  SE RI  DE MAR E ANA ASSIM  DESPIDA DE AFEIÇÃO  ANA MÃE DE MARIA  VOS ROGO QUE  MARIA E ANA VIRGEM  ASSIM NÃO.</p>	<p><i>II JOGO</i></p> <p>M A R I A A  N N M N  M A R I A N A A  R I  I M R  M A R I A N A  A M R  R A I  I L A  A N  N A  A</p>
<p><i>III JOGO</i></p> <p>ANA IA MAR  ANÃ AI  NANAMANA  MAR E ANA  (À IDA VOLTAR)  INA RANA MAINA  NÓINA  NARINA MARINHA  AMAINADA RI</p>	<p><i>V JOGO</i></p> <p>M A R I A N A E M A S N E L N A L O T O T  I S A L I A U M A R I A N A  N I D D G D R E N E R M E N  A A A A A A A U O U A A M O  M A R I A N A A  A R E N R A N S D  L T L T T D T M A R I A N A  E I I E E O E E N O L L E R  F F C R F M P L A S U T I T  I I A V A O O E A A S A R E  C C R A C R S C T P T A  I I I L T T T A R A R  O O O O O O S E R A  T L V D A A A A</p>

Os processos de invenção de Mariana(s), os jogos de linguagem, o dialogismo com outros textos diversos e demais percursos e acontecimentos que engendram a produção do livro são comentados pelas três Marias nas “cartas trocadas entre si” (Primeira Carta I, a Segunda Carta I e a Terceira Carta I, etc.). É o que se nota, por exemplo, nesses excertos, que tratam dos processos criativos que discutimos acima:

De Mariana tirámos o mote, de nós mesmas o motivo, o mosto, a métrica dos dias. Assim inventamos já de Mariana o gesto, a carta, o aborto; a mãe que as três tivemos ou nunca e lha damos. A acusamos, recusando-nos a ilibá-la por fraqueza, cobardia, fazendo dela uma pedra a fim de a atirmos aos outros e a nós próprias (NPC, 2017, p. 67-8).

Mariana – Maina, Maria – coincidência será a causa que se descobre posterior ao efeito – e terceira mulher que entra na combinação, sem nome, e deste exército a três veio a necessidade de nos descobrirmos quais as letras comuns e incomuns nos nossos nomes. (NCP, 2017, p. 25)

Assim, o processo de criação é desvelado dentro da própria obra, permitindo que o leitor tenha acesso às reflexões e aos problemas que perpassam o ato criativo. Mas é também nessas “cartas trocadas entre si” que as três Marias fazem alusões breves a conversas, discussões, encontros e outros fatos, ocorridos antes ou durante o trabalho de escrita, que só elas conhecem. A razão disso advém da própria maneira como o projeto do livro nasceu e se desenvolveu. Vale lembrar que as escritoras pretendiam trocar cartas entre si e, ao mesmo tempo, construir um livro para ser publicado, como se observa já na primeira Carta II:

Deste modo vamos construindo um azulejo: painel. Carta por carta ou palavra escrita, volátil, entregue. A nós principalmente, depois a eles; a quem nos quiser ler mesmo com raiva. E nunca o amor foi tão inventado, logo verdadeiro” (NCP, 2017, p. 21).

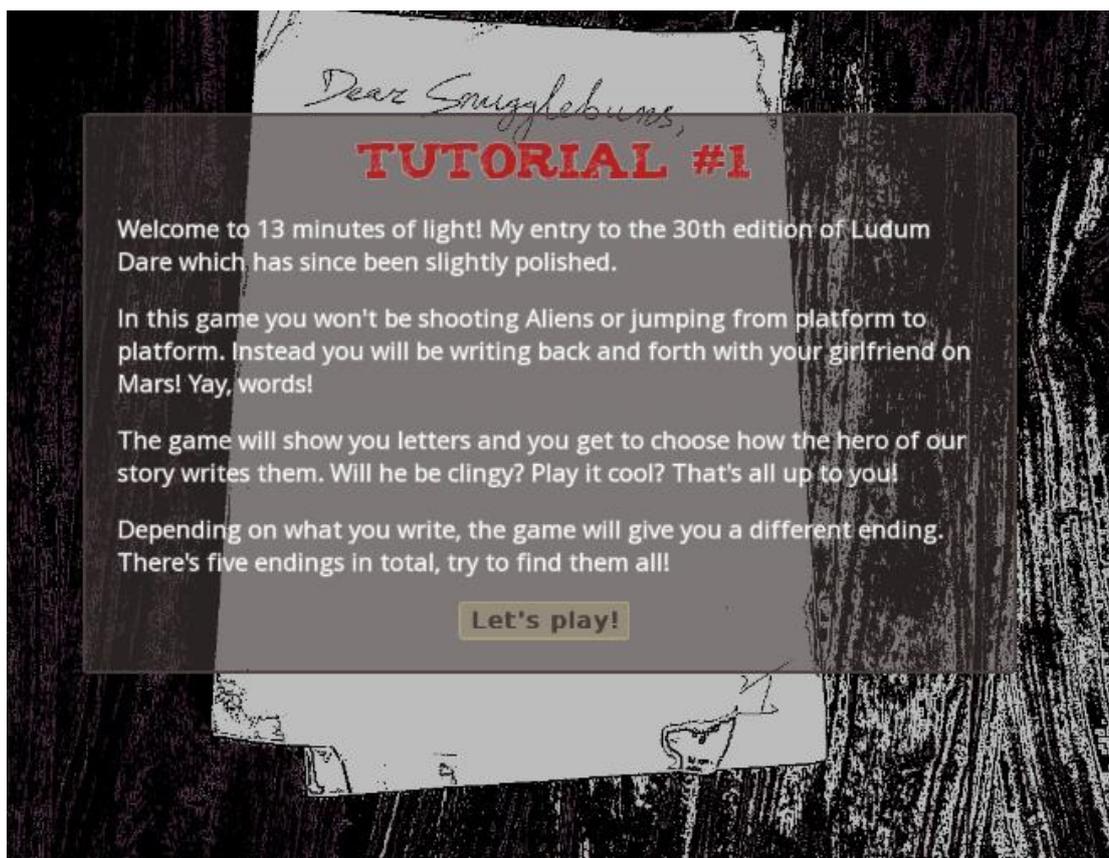
Nesse projeto de escrita que, depois, materializa-se na obra publicada, o papel do leitor no jogo do texto divide-se em duas tendências que se complementam e se alternam durante todo o livro. Ora seu acesso é liberado, não apenas à obra como produto, mas também à obra como processo criativo, cujo trabalho de criação ele vê desvelar-se a cada novo texto, pelo exercício de metalinguagem. Ora o leitor é excluído do processo, tornando-se um *voyer*, que lê correspondências alheias, com passagens impossíveis de decifrar. E assim, o próprio leitor percebe que o processo de criação é desvelado apenas em parte. A outra permanece oculta, instigando sua imaginação.

No jogo entre o oculto e o revelado, entre aquilo que foi produzido para si e aquilo que lhe é inacessível, o leitor entra no jogo de uma obra processo, cujo jogo está no desvendamento do próprio processo de criação literária.

### 5.3 O leitor personagem dos hipertextos epistolares

O primeiro tutorial de *13 minutes of light* traz uma curiosa observação quanto ao tipo de atividade proposta: a ficção não requer que o jogador atire em alienígenas ou pule de uma plataforma para a outra. Ao invés disso, ele deverá trocar cartas com a namorada que se mudou para Marte. E, prevendo um provável espanto do jogador, acrescenta: “Sim, palavras!” (TML, 2014). Esse pequeno aviso inicial quanto à natureza do jogo aponta para a divergência que parece existir entre as habilidades e atividades normalmente requeridas dos jogadores de ficções interativas e aquelas demandadas por *13 minutes of light*. Afinal, o próprio adjetivo “interativa” visa especificar que, nesse tipo de ficção, o jogador deverá envolver-se em atividades consideradas mais ativas que a leitura, como combater inimigos, superar obstáculos e acumular pontos.

Figura 17 - Tutorial de *13 minutes of light*



Mas, é preciso lembrar, uma vez mais, que a carta é um meio de comunicação e, como vimos no primeiro tópico deste capítulo, comunicação é a base dos sistemas interativos. Não obstante, conforme demonstram os romances epistolares aqui analisados, a carta é uma forma de provocar uma reação, de agir sobre o outro. O remetente de uma carta procura afetar seu

destinatário das formas mais diversas. Seu objetivo pode ser o de suscitar sentimentos, como insistentemente tenta Mariana em *Lettres Portugaises*, ou mesmo manipular seus correspondentes, como faz Merteuil em *Les liaisons dangereuses*. O destinatário, por sua vez, nunca é passivo. Conforme explica Altman (1982, p. 121), é esperado que o destinatário de uma carta se torne o remetente de outra. Além, disso, mesmo quando se nega a responder, o destinatário é um agente que interfere na comunicação, porque o remetente molda sua escrita conforme o correspondente.

As narrativas hipertextuais aqui analisadas utilizam justamente a capacidade da carta de promover uma comunicação recíproca entre dois agentes para tornar o texto interativo e promover o engajamento dos leitores. Tanto em *13 minutes of light* quanto em *First draft of the Revolution*, o leitor troca cartas com os personagens, assumindo, alternadamente, os papéis de remetente e destinatário. A condição de *voyer* das correspondências alheias, assumida pelos leitores externos dos romances epistolares clássicos, é substituída pela função de personagem-missivista. Nesse novo papel, o leitor precisa continuar sendo um bom hermeneuta, para decifrar as mensagens que figuram nas entrelinhas das cartas recebidas. Mas, agora, para eleger a melhor forma de redigir suas cartas, precisa avaliar seus objetivos e também a personalidade e expectativas de seus destinatários. Tal como os protagonistas dos romances epistolares, deverá tornar-se também um bom estrategista, ou, talvez fosse melhor dizer, um bom jogador.

*13 minutes of light* apresenta um enredo bastante similar a *Lettres portugaises*. Um amante tenta, através da escrita de cartas, manter um relacionamento à distância depois que o parceiro partiu. Conforme já explanado no capítulo anterior, na ficção criada por Jod, o jogador assume precisamente o lugar do amante abandonado e, portanto, tal como Mariana, deseja trazer o companheiro de volta. Para atingir esse objetivo, deve traçar estratégias, escrevendo cartas que consigam manter a chama do amor acesa. Mas aqui, é preciso frisar, uma vez mais, o jogador não tem a opção de escrever suas próprias cartas. Todas as missivas que envia já têm assuntos predefinidos e alguns parágrafos não aceitam qualquer tipo de alteração. A “redação” efetuada pelo jogador limita-se à modificação de dois parágrafos em cada carta. Para isso, precisa eleger, num grupo de dois ou três sentimentos ou opiniões, aqueles que julga serem os mais adequados para expressar ao outro.

Por tratar-se de um romance do tipo dueto, além das cartas de Jack, o amante que permanece na Terra, a ficção interativa comporta também as respostas de Elizabeth, a namorada que partiu para Marte. Além disso, o enredo apresenta também trechos narrados por Jack e manchetes de jornais que contribuem para contextualizar a história. Esses outros textos, embora

não estejam abertos à intervenção do jogador, são fundamentais para que ele decida de que forma deve configurar suas cartas.

Na primeira carta, como ainda não recebeu nenhuma correspondência de Elizabeth e os textos iniciais não são suficientes para dar uma ideia daquilo que pode agradar ou desagradar a namorada, o jogador deve completar os parágrafos que faltam da carta de Jack apenas com base na intuição e nas suas experiências pessoais. Já a partir da segunda carta, o leitor pode tentar decidir pela melhor escolha, tendo em vista alguns retornos dados pelo próprio jogo, que indicam como Elizabeth recebeu suas palavras. Vale lembrar que, conforme explicado no tópico anterior, toda carta enviada pelo leitor volta com destaques em verde, quando a postura assumida pelo jogador agradou a namorada, com destaque em vermelho, quando aborreceu, e, em amarelo, quando a escolha teve impacto no desenvolvimento da história. Além disso, as próprias cartas de Elizabeth podem indicar ao jogador sobre quais as melhores estratégias para evitar o fim do relacionamento ou, melhor ainda, para convencer a namorada a retornar ao planeta Terra.

À medida que a narrativa se desenvolve, o jogador também precisa rever suas escolhas com base em novos fatos que surgem ao longo do enredo. No aspecto emocional, o surgimento de um rival instiga o jogador a traçar as melhores estratégias para mostrar à Elizabeth que continua sendo o parceiro ideal. No que tange ao contexto maior da história, a deflagração da luta pela independência de Marte e os anúncios de que os terráqueos talvez sejam impedidos de voltar a seu planeta original impõem novos obstáculos à continuidade do relacionamento. Além disso, a informação de que todas as cartas são abertas e lidas por funcionários da alfândega instaura um clima de desconfiança e vigilância, que obriga o jogador a tomar cuidado com as opiniões expressas em suas cartas, tanto no que diz respeito ao seu relacionamento pessoal, quanto no que tange ao contexto político conflituoso que envolve os dois territórios onde a ação se passa. Afinal, aquilo que escreve pode ser mal recebido não apenas por Elizabeth, mas também por militantes favoráveis ou contrários à independência dos marcianos.

É notório que a função pragmática da carta contribui para acentuar a interatividade que costumam singularizar as obras em hipertextos. Enquanto meio de comunicação, a carta é o recurso para promover a interação entre o jogador e a máquina. Personificada pela personagem Elizabeth, a máquina não apenas “responde” através de correspondências, como também avalia a própria produção escrita do jogador através dos *feedbacks*.

Assim, a narrativa engaja o jogador tanto pela configuração de seu enredo, quanto através de elementos próprios de jogo, incorporados à ficção. De um lado, o jogador é desafiado a manter um relacionamento à distância, em meio à deflagração de uma guerra interplanetária

e da disputa com um rival que, diferente dele, encontra-se fisicamente presente ao lado de Elizabeth. Do outro, os *feedbacks* dados ao longo do jogo acerca do desempenho do jogador, como os destaques coloridos nas cartas enviadas e as informações trazidas nas respostas de Elizabeth, promovem a sensação de agência. Ainda durante a leitura da ficção, o jogador sabe que suas escolhas têm impacto no desfecho da trama.

Além disso, dois elementos comuns nos jogos eletrônicos contribuem para o agenciamento do jogador. Primeiro, a informação, no primeiro tutorial, de que a narrativa possui cinco desfechos, seguida de um convite para que o jogador tente encontrar todos. Depois, ao final da ficção, a presença de um *score*, que avalia o desempenho do jogador na manutenção de um relacionamento à distância. Multiplicidade de finais e tabela de pontuação reforçam o agenciamento na medida em que reafirmam, para o jogador, que, se fossem outras suas escolhas, os resultados poderiam ter sido bem diferentes.

*First draft of the Revolution*, especialmente no que tange a esses elementos típicos de jogos, tem características bastante diferentes de *13 minutes of light*. Por essa razão, proporciona objetivos e experiências diferentes aos jogadores. A ficção interativa produzida pelo estúdio Inkle é uma narrativa epistolar do tipo polifônica, cujas cartas são quase que completamente manipuláveis<sup>36</sup>. Mas, independentemente de quantas alterações o jogador realize, o enredo e o desfecho da narrativa permanecem sempre os mesmos. *First draft of the Revolution* também não avalia o desempenho do jogador. Nem mesmo é incentivada a identificação com único personagem, recurso que nos ambientes de jogos costuma ser usado para promover o engajamento. Na medida em que pode alterar todas as cartas, o jogador pode assumir o papel e a perspectiva de um, de todos ou de nenhum dos personagens.

Sem os elementos comuns dos jogos, *Firts draft of the Revolution* engaja o jogador ao envolvê-lo numa trama onde os personagens utilizam cartas com intuito de atingir objetivos bem definidos, numa disputa que envolve propósitos concorrentes. Conforme já destacamos, a ficção de Emily Short, assim como *Les liaisons dangereuses*, passa-se às vésperas da Revolução Francesa e, embora tenha um enredo diferente, faz algumas referências esparsas a esse romance. Em especial, é possível notar que os hábitos e os interesses escusos da nobreza parisiense ainda são os mesmos. No caso da ficção interativa, as disputas de poder envolvem, sobretudo, interesses financeiros, mas tal qual na obra de Laclos, os personagens usam cartas para tentar manipular seu destinatário e atingir objetivos conflitantes entre si: Juliette deseja deixar o campo e retornar a Paris. O Marido deseja mantê-la afastada da corte parisiense. O filho

---

<sup>36</sup> Apenas local, data e nomes de remetente e destinatário não podem ser transformados.

bastardo de Henri busca o reconhecimento paterno. O frade parece querer incitar no jovem a ira contra a nobreza abastada...

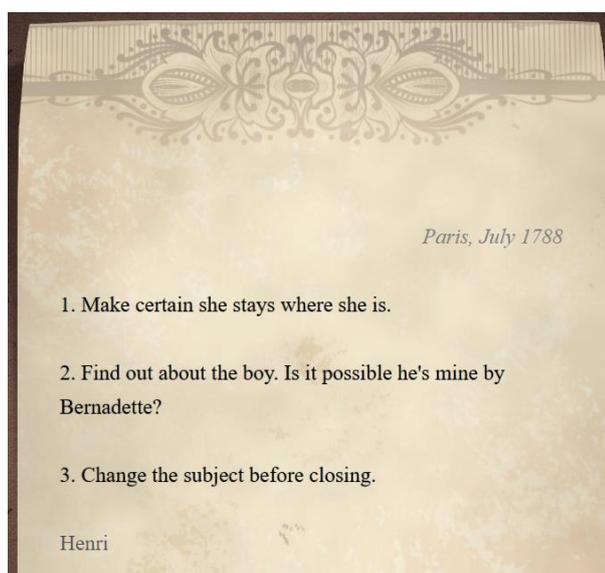
O jogador descobre as intenções particulares de cada um na medida em que começa a manipular as cartas. Conforme já explicamos no capítulo anterior, cada missiva apresentada ao jogador pode receber versões diversas. Períodos e parágrafos inteiros podem ser substituídos, acrescentados ou excluídos, conforme o jogador clica em pequenos lembretes com sugestões de revisão. A carta preliminar, apresentada ao jogador sem interferências, já sugere algumas das pretensões dos personagens. Mas, à medida que o texto vai sendo alterado, as intenções vão se tornando mais nítidas para o jogador, porque é possível acompanhar, no momento mesmo em que a carta está sendo escrita, os artifícios que o remetente usa para atingir seus interesses e manipular seu destinatário.

A primeira carta de Henri, por exemplo, apresenta, a princípio, uma lista com os três principais pontos a serem tratados na carta. Através deles, descobre-se que o personagem tem como intuito fazer com que a esposa permaneça em Dauphiné e, ao mesmo tempo, tentar desvendar se é o pai do garoto que Juliette menciona em carta anterior. À medida que a carta vai sendo alterada, através das sugestões nos lembretes de revisão, torna-se perceptível como Henri tenta manipular a esposa e fazer com que ela obedeça às ordens dele sem qualquer questionamento. Se clicar no primeiro item da lista, o leitor encontrará diversas estratégias que Henri usa para convencer a esposa a permanecer longe de Paris, como por exemplo, dizer que a vida social está bastante monótona porque seus amigos foram passar férias no campo para fugir do calor insuportável da cidade. No segundo item da lista, do mesmo modo, o leitor descobre como o marido tenta induzir Juliette a falar mais sobre as habilidades mágicas de seu novo vizinho, sem, contudo, demonstrar que seu interesse é, na verdade, descobrir mais dados sobre a paternidade do garoto. Em um dos lembretes de revisão, Henri entende que é melhor, “perhaps to sound more detached”, em outro, que é preciso “do not show obvious enthusiasm” (FDR, 2012, p. 8). Por fim, no último parágrafo, Henri busca mudar de assunto antes de encerrar a carta numa clara tentativa de distrair a atenção da esposa e, ao mesmo tempo, convencê-la a continuar afastada da sociedade parisiense.

O tipo de engajamento promovido por *Firts draft of the Revolution* é, portanto, bastante similar àquele provocado pelo romance epistolar pluriocular: o leitor é envolvido pela descoberta dos segredos dos personagens. No caso dos romances impressos, isso se torna possível na medida em que o leitor confronta duas versões sobre o mesmo fato, observa as máscaras que um mesmo personagem usa para se dirigir a destinatários diferentes, ou fica atento às leituras críticas realizadas pelos Super Leitores das cartas de seus correspondentes. Já no

caso da ficção do estúdio Inkle, além do confronto entre as cartas, os segredos são manifestos através da sua manipulação pelo leitor. Fatos, opiniões, informações e seus comentários são omitidos, apenas sugeridos, ou detalhados conforme os objetivos do personagem. Assim, o jogador descobre que, para cada intenção manifesta pelo personagem, uma nova versão de sua carta é configurada; mas que aquilo que ele diz ao seu interlocutor não necessariamente reflete sua opinião. Pode ser apenas uma tentativa de alcançar o objetivo.

**Figura 18 - Rascunho da carta do personagem *First draft of the Revolution***



Tal como nos romances epistolares, o prazer do jogador de *Firts draft of the Revolution* baseia-se também na prática do *voyerismo*. Mas, na ficção interativa, ele é acrescido do prazer de manipular a produção das cartas dos personagens. Sem os elementos típicos dos jogos, a ficção do estúdio Inkle engaja o jogador na medida em que o convida a jogar com atividade de escrita, testando as diferentes maneiras que os personagens encontram para relatar um mesmo evento, as diversas estratégias que pensam em utilizar para conseguir seus objetivos, ou, ainda as muitas versões que pode receber uma mesma carta no momento mesmo em que está sendo produzida.

Essa intervenção nas cartas dos personagens é capaz de engajar o leitor. A revisão do texto inicial faz o jogador sentir que pode jogar com as palavras e configurar a narrativa da forma que mais lhe agrada. Mas esse processo não torna o jogador autor, nem da obra, nem mesmo das cartas. Tanto em *13 minutes of light*, quanto em *Firts draft of the Revolution* as intervenções do jogador no corpo do texto limitam-se à eleição de alternativas dentro de um conjunto predefinido pelos criadores das obras. Os dois hipertextos proporcionam o que, no

tópico anterior, foi especificado como interatividade explícita, isto é, a realização de escolhas dentro de um sistema anteriormente projetado. O leitor não cria uma nova obra, ele apenas organiza, da forma que acredita mais conveniente, as lexias da narrativa.

Mas, apesar dessa interatividade limitada, é notável que ao assumir a responsabilidade de eleger o conteúdo das cartas, o agenciamento do leitor ocorre de modo diferente. Sua participação vai além do nível interpretativo. Ele também é chamado a realizar escolhas que têm efeitos na própria configuração dos textos. Por conseguinte, a demanda cognitiva é maior. Na posição de missivista, é o jogador quem decide quais as melhores estratégias a serem usadas para conquistar o objetivo. Claro que as estratégias que ele pode usar são limitadas. Ele só pode escolher entre algumas opções previamente estabelecidas pelo autor. O jogador não joga com uma pessoa real, que poderia reagir de maneira diversa a cada uma de suas investidas, mas com uma máquina que foi previamente programada para responder de maneira x, y, ou z às suas estratégias.

Mas, embora diferente de uma comunicação real, a transformação de jogador em personagem missivista permite às ficções em hipertexto tornarem mais palpáveis as reflexões sobre o próprio processo de comunicação que, como vimos, já eram tematizadas pelos romances epistolares. O ato de manipular e decidir a versão final das cartas dos personagens torna mais nítida para o jogador a percepção de que o Outro tem influência sobre sua escrita. Ao assumir a produção das cartas de Jack, o jogador sabe que, se desejar atingir o objetivo proposto pelo jogo, isto é, trazer a namorada de volta, mais do que revelar seus sentimentos, precisa agradar Elizabeth. Já no caso da ficção do estúdio Inkle, embora as decisões tomadas não tenham efeito sobre o desfecho da narrativa, o processo de revisão torna o jogador consciente de que cada alteração é realizada com um propósito específico e que, portanto, o destinatário da carta deve ser levado em consideração.

#### **5.4 O leitor detetive dos jogos epistolares**

Diferente do que é comum na maioria dos jogos digitais, *Dear Esther* e *Gone Home* não apresentam uma interatividade baseada em combater inimigos, encontrar tesouros, pilhar cidades, recuperar talismãs, acumular moedas ou objetos valiosos e fazer o maior número de pontos possíveis. Em *Dear Esther* e *Gone home* o jogo é, sobretudo, hermenêutico. O jogador

não joga para vencer, mas para descobrir uma história. O prazer não está centrado no acúmulo de pontuação, disputas ou teste de habilidades, mas na descoberta da narrativa.

Nesses jogos, o jogador também não assumirá, como ocorre nos hipertextos analisados anteriormente, a posição de um missivista. Ele, portanto, não vai interagir com a máquina a fim de atingir uma pontuação e um final feliz, como em *13 minutes of light*; nem testará os diversos estilos, nuances e perspectivas que um mesmo personagem pode assumir em suas cartas, tal como possibilitado por *First draft of the Revolution*. Nos jogos eletrônicos ora analisados, o jogador assumirá um papel similar ao do leitor externo dos romances epistolares, lendo cartas e documentos endereçados para terceiros. Por essa razão, à primeira vista, parece que os jogos eletrônicos apresentam um grau de interatividade explícita menor que os hipertextos, especialmente quando confrontados com *13 minutes of light*, onde a pontuação acentua a interação entre máquina e jogador. Mas, é preciso considerar que, nesses jogos, outros aspectos colaboram para promover o engajamento do jogador.

Seguindo a tipologia de Ryan, tanto em *Dear Esther* quanto em *Gone home* encontramos uma “Interatividade Exploratória”. Mas essa exploração propicia uma experiência diferente daquela própria do hipertexto, onde o leitor reordena partes do texto. Os recursos da hipermídia permitem criar um espaço tridimensional que, aliado especialmente aos recursos sonoros, dão ao jogador a sensação de estar e se movimentar dentro do espaço virtual que ambienta a narrativa. Assim, em contraste com os hipertextos anteriormente analisados, é possível observar que, por um lado, a interatividade dos jogos decresce já que o jogador não pontua e não decide o conteúdo das cartas; mas, em compensação, o engajamento aumenta pela possibilidade de adentrar no mundo do jogo.

Para além dos recursos multimídias, é preciso ressaltar que a técnica de narrar através de cartas é crucial para que estes jogos consigam envolver o jogador e produzir um prazer que se centra no desvelar da trama. Vale lembrar que o romance epistolar é composto por vários documentos independentes que, ao mesmo tempo, encontram-se vinculados entre si. Não sem razão, Altman (1982, p. 173), ao observar a estrutura fragmentada do romance epistolar pontua que “como leitores da narrativa epistolar somos frequentemente chamados a atuar como detetives colaboradores, para perceber a continuidade de uma carta para a próxima porque a imagem da primeira persiste em nossa mente”. Transposta para o jogo, essa estrutura fragmentada permite que as cartas, ou outros documentos, funcionem como pistas, falsas ou verdadeiras, que, distribuídas ao longo do cenário, funcionam como um quebra-cabeça, que o leitor vai ordenando até conseguir desvendar a história. Aliás, como também já vimos, o leitor de uma história construída através de cartas é classificado como “leitor onisciente” porque,

lendo todas as cartas, consegue saber mais que os personagens. Do mesmo modo, um jogador, ao adentrar no cenário de um jogo epistolar, também assume o papel de alguém que deve examinar cada informação com atenção para desvendar o mistério por trás dos personagens. Por essa razão, consideramos que, nos jogos aqui analisados, o jogador assume o papel similar a um detetive. Diferente do leitor *voyer* do romance epistolar, que recebe um conjunto de cartas previamente organizadas pelo editor, o leitor detetive deve realizar um trabalho investigativo, precisa escolher os caminhos para encontrar as cartas, relacionar as pistas verdadeiras, excluir as falsas, até conseguir “desvendar” a história.

Embora tanto *Dear Esther* quanto *Gone home* usem da estrutura fragmentada do romance epistolar para construir um jogo no qual, ao invés de moedas, o jogador deve “coletar” e analisar cartas e outros documentos, cada jogo envolve o jogador de um modo específico. As diferenças se relacionam, em parte, com os gráficos e elementos sonoros que criam o ambiente do jogo, permitindo que o jogador “entre” em dois universos bem distintos. Mas as peculiaridades estruturais da narrativa epistolar unívoca em contraposição à polifônica também colaboram para que *Dear Esther* e *Gone home* propiciem experiências narrativas e interativas singulares.

Ao iniciar *Dear Esther*, o jogador depara-se com o espaço bucólico de uma ilha aparentemente desabitada. O personagem que deverá ser conduzido pelo jogador encontra-se, na praia, tendo atrás de si o mar aberto, à frente um casebre, ao lado uma velha canoa. Todos esses elementos sugerem uma chegada recente, decorrente de um possível naufrágio. Se o jogador tentar seguir mar adentro, receberá um aviso para retornar. A opção mais viável então é procurar alguém ou alguma coisa dentro da velha casinha para descobrir alguma pista sobre a proposta do jogo. Lá dentro, entretanto, só se encontram livros e papéis soltos, carcomidos e amarelados, objetos velhos, imundos e abandonados. Manchas e rabiscos de uma tinta azul fluorescente nas paredes são a única marca de uma presença humana recente. Ainda sem qualquer ideia de quem é o personagem ou qual sua missão naquele universo, o jogador pode seguir pela praia ou por um caminho estreito por sobre a montanha. A escolha é apenas aparente. Se seguir em direção à montanha, o caminho se estreitará até que o jogador escorregue e encontre a praia. Se seguir pela praia, breve encontrará uma barreira de penhascos intransponíveis, que o obrigará a retornar por uma escada que dá acesso a um trecho menos acidentado ao caminho da montanha, onde o jogador poderá seguir sem o perigo de um novo deslizamento e retorno à beira-mar. À medida que percorre o espaço da ilha, surgem, pelos caminhos, signos misteriosos desenhados na praia ou nos rochedos, outros casebres

desabilitados, novos objetos inusitados, muitos desenhos ou fórmulas químicas com a mesma tinta azul fluorescente e trechos de textos narrados por uma voz masculina.

**Figura 19 - Diferentes caminhos através dos quais o jogador de *Dear Esther* conduz o personagem**



O trabalho do jogador consiste, então, em mover o personagem pelo espaço da ilha e analisar signos, construções, objetos, rabiscos, textos, etc. Os caminhos, embora às vezes, possam parecer múltiplos, conduzem sempre aos mesmos lugares. Mesmo o espaço das cavernas, labiríntico pela multiplicidade de túneis interligados entre si, possui uma única saída. Caso tente acelerar a locomoção do personagem, a expectativa do jogador será frustrada, porque o jogo não permite corridas ou saltos. O ritmo de exploração é propositalmente lento para que o jogador tenha tempo de apreciar a experiência. Além de não poder apressar o avanço através do espaço, é recomendável que o jogador também não tenha pressa de avançar nas fases. Retornar várias vezes ao jogo, para jogar a mesma fase, é condição necessária para que o jogador tenha acesso, pelo menos, à maioria do conteúdo narrativo, já que a liberação dos trechos das cartas é controlado por um sistema randômico, que escolhe aleatoriamente, num conjunto de quatro, uma única narração para pontos específicos do ambiente. Não obstante, não há como ganhar ou perder e as ações dos jogadores não têm impacto no desenvolvimento e desfecho da narrativa.

Mas se o trabalho extranoemático não é diversificado nem arrojado, o trabalho noemático é, sem dúvida, dos mais intensivos. Pesquisas e críticas anteriores sobre *Dear Esther*

destacam que o jogo contempla uma narrativa ambígua, fragmentada, aberta, sugestiva, o que torna difícil fazer afirmações seguras sobre qualquer aspecto do enredo e potencializa a atividade hermenêutica a ser empreendida pelo jogador. Essas características são normalmente correlacionadas com características da literatura e da arte pós-moderna (Cf. BAHR, 2017; COLTHUP, 2018; MEDJAHED e MESSAOUDI, 2018). Gostaríamos, entretanto, de acentuar que elementos próprios da técnica de narrar através de cartas também colaboram para potencializar a interatividade cognitiva do jogo. As influências pós-modernas acentuaram, levando alguns graus mais longe, características que já se faziam presentes no romance epistolar.

No capítulo anterior, pontuamos como em razão de ser uma obra epistolar do tipo solista, cujo missivista se dirige a um remetente que conhece sua história, torna a narrativa de *Dear Esther* elíptica, com poucas informações contextuais e cujos fatos são mais aludidos do que relatados. Como é próprio desses casos, o leitor precisa extrair e relacionar dados da única fonte narrativa disponível para construir a história. Ocorre que em *Dear Esther* o missivista está emocionalmente perturbado, o que o torna um narrador não confiável. A falta de clareza de suas cartas não advém simplesmente do fato de dirigir-se a um personagem intradieético em detrimento do leitor externo. Em *Dear Esther*, o obscurantismo é programático (para usar o termo de Umberto Eco, 1991). As cartas são intencionalmente vagas e ambíguas para que os sentidos se tornem plurívocos. Dessa forma, o trabalho hermenêutico do jogador é dificultado.

O jogo também se aproveita dos dois polos inerentes à comunicação por carta – remetente e destinatário – para desestabilizar as relações entre jogador e personagem controlado. Mais do que os jogos em terceira pessoa, os jogos em primeira estabelecem uma identificação estreita e imediata entre o jogador e o personagem controlado. Afinal, nos jogos em primeira pessoa, além de manipular o personagem, o jogador compartilha de sua perspectiva visual. Mas, em *Dear Esther*, essa regra é quebrada. Alguns jogadores se identificam com o narrador, outros acreditam que o jogo os coloca na posição de Esther, alguns ainda dizem que atuam como observadores externos. Essa dubiedade de perspectiva deriva da forma como o jogo joga com as pessoas do discurso epistolar. Quem afinal é o “eu” das cartas e quem é o “você” a quem ele se dirige? Em muitas cartas o remetente se dirige a Esther, mas em outras, ele se dirige a um “você”. Nesses casos, o “você” ainda é Esther, uma outra pessoa, ou somos nós? E quem é Esther, afinal? Uma pessoa que tem ou teve existência real ou uma amiga imaginária? Sem saber ao certo quem é o Eu e o Você do discurso epistolar, o jogador também não sabe qual perspectiva deve assumir dentro do jogo. Conforme observa Moralde (2014), o

fato de controlar o personagem não é suficiente para que o jogador de *Dear Esther* se identifique com ele:

as descrições e pensamentos do narrador seguem o movimento do jogador, mas nada no espaço indica que o jogador é o narrador. O narrador se dirige a um ‘você’ e se dirige a Esther; mas nada no espaço indica que o jogador também seja Esther. Essa posição do sujeito no espaço do mundo do jogo, que é investido na ação incorporada do jogador, nunca é fechada pelo texto da narrativa. Uma história se junta à posição do sujeito do jogador, mas nunca converge completamente nela (MORALDE, 2014, p. 11-2).

A fragmentação, própria do romance epistolar, é outro elemento que colabora para intensificar o trabalho do jogador no campo hermenêutico. Conforme vimos, o romance epistolar usa a estrutura segmentada para instigar a curiosidade do leitor, postergando o desfecho de uma intriga ou criando efeitos de sentido através da interpolação de cartas de correspondentes diversos. Mas em *Dear Esther*, a segmentação da narrativa é levada ao extremo. Nos romances epistolares, embora sejam unidades individuais, as cartas mantêm vínculos entre si. No jogo da *The Chinese Room* esses vínculos parecem ter se perdido, porque as cartas tratam de assuntos muito diversos e parecem sempre incompletas. As narrações, na verdade, podem ser consideradas como trechos de cartas, mas não são cartas com início, meio e fim, como as encontradas no romance epistolar. Esse efeito de corte produz dois resultados: engajamento e ambiguidade. Logo que realiza os primeiros comandos dentro do ambiente de jogo, o jogador encontra um primeiro fragmento que instiga sua curiosidade. Mais alguns minutos movimentando o personagem e não demorará para que encontre um novo trecho das cartas. A partir daí, o jogador sabe que o jogo contém narrações e que elas são elementos importantes para sua compreensão. Segue-se então uma busca por encontrar mais trechos narrativos, assim como tentativas de estabelecer conexões que lhes deem sentido. Especialmente nas duas primeiras fases essas conexões quase não fazem sentido porque cada trecho parece trazer um assunto novo. Muitas passagens também parecem não fazer o menor sentido. Signos estranhos e inscrições com a tinta azul fluorescente não têm qualquer referente conhecido. São significantes sem significado. A partir da fase das cavernas, quando o jogador já teve acesso a uma boa parte dos áudios, é possível conectar as informações dispersas e ter algumas hipóteses sobre as histórias dos personagens. Em alguns casos, entretanto, novas narrações podem voltar a confundir o jogador, fazendo com que redefina o enredo que estava imaginando.

Mas, a bem da verdade, os textos, se tomados de forma individual, fora do contexto do jogo, não são capazes de permitir que o jogador construa um enredo. É bastante compreensível o fato de Pinchbeck (2009, *online*) ter considerado que “a história de *Dear Esther* não

funcionaria tão bem em nada além de um mecanismo de jogo”. Os elementos multimídia – música, gráficos, navegação e randomização – são cruciais para o engajamento do jogador e construção do enredo. Os gráficos – a começar por uma série de objetos espalhados pela ilha – são centrais em sugerir evidências que ajudam o jogador a interpretar a história dos personagens. Embora tenham entendimentos diferentes sobre a narrativa do jogo, muitos jogadores acreditam que Esther era esposa do narrador e que provavelmente faleceu grávida, vítima de um acidente de carro, ocasionado por um motorista bêbado. Embora alguns textos narrativos possam sugerir algo nesse sentido, os elementos gráficos do cenário são fundamentais para que o jogador chegue a estas conclusões. Quando submerge em um dos lagos subterrâneos, o jogador tem acesso a uma espécie de visão onírica, na qual se notam dois automóveis colididos ou, ainda, um leito de hospital. Além disso, imagens de circuitos elétricos de carros, desenhados nas paredes das cavernas, próximos da fórmula química do álcool, apontam uma relação entre ingestão de bebidas e acidentes de trânsito. A foto de uma mulher cercada de velas acesas sugere um velório. A descoberta de um ultrassom levanta a hipótese de que ela estivesse grávida. O encontro de uma urna funerária pressupõe que cinzas tenham sido espalhadas pela ilha, como forma de uma última homenagem.

O próprio ambiente narrativo como um todo e o percurso que o narrador realiza através dele é fundamental para compreensão do jogo. As imagens de uma vegetação agreste, de cores sóbrias, adensam a sensação de desterro e isolamento do ambiente peninsular. A música e os demais elementos sonoros acentuam esses sentimentos e adicionam melancolia à caminhada solitária do narrador. Aos poucos, a jornada ao longo da ilha, marcada por dores físicas e abalos emocionais, assemelha-se a uma busca por redenção. Textos que se referem a um velho eremita, que habitou a ilha muitos anos antes, assim como alusões à conversão do apóstolo Paulo na estrada de Damasco, ajudam a estabelecer uma relação entre a trajetória do narrador e uma busca por ascensão espiritual. A aparição, quase imperceptível de imagens fantasmagóricas, indicam que algo de sobrenatural acompanha a jornada do narrador. O espaço fica aberto para uma correlação entre os pares Dante/Beatriz (da Divina Comédia) e Narrador/Esther.

Considerando esses aspectos, a fase das cavernas marca uma quebra ou um novo nível no percurso do jogo. O cenário é muito mais colorido e de uma beleza gráfica singular. Se a caminhada por sobre as montanhas é percebida como um trajeto eremítico, a imersão nos espaços subterrâneos da ilha serve de alegoria a uma jornada interior. A partir de explicações fornecidas pelos próprios desenvolvedores do jogo, Bahr (2017, *online*) salienta que a fase das cavernas “foi projetada para ser uma jornada pelo corpo e pela mente do narrador” e aponta quatro espaços que se destacam pelo seu simbolismo. Três deles, pelo design gráfico, remetem

para o coração, o cérebro e o olho do narrador, enquanto o quarto é a cena onírica ou delirante do leito de hospital que mencionamos acima.

**Figura 20 - Cenários simbólicos em *Dear Esther***



Fonte: [https://www.gamasutra.com/blogs/JensBahr/20170222/292241/AmbiguityinGame\\_Design\\_What\\_developers\\_can\\_learn\\_from\\_DearestEsther.php](https://www.gamasutra.com/blogs/JensBahr/20170222/292241/AmbiguityinGame_Design_What_developers_can_learn_from_DearestEsther.php)

Os elementos gráficos, assim como textos, estão repletos de simbolismo e, portanto, apenas sugerem caminhos possíveis de leitura. Além disso, os objetos dispersos pela paisagem da ilha também são randomizados. A imagem dos carros colididos e a imagem do leito de hospital alternam-se a cada nova jogada. Do mesmo modo, o ultrassom de uma grávida ora é encontrado em uma cabana, ora no ambiente das cavernas. Tais alterações também modificam as associações entre texto e imagem realizadas pelos jogadores e, por conseguinte, ampliam a gama de interpretações possíveis. Em *Dear Esther*, tal como nas “obras em movimento” descritas por Umberto Eco (1991), os elementos estruturais e a recepção que eles suscitam estão em estado permanente de transformação e renovação.

Ambiguidade do texto, simbolismo dos elementos gráficos, apelo emocional do conteúdo sonoro e randomização dos elementos dão a *Dear Esther* possibilidades de leituras e sentidos inesgotáveis. Todos esses elementos trabalham em conjunto para que o jogo apenas sugira caminhos interpretativos. O jogo será novo a cada jogada; a experiência singular para cada jogador.

Por todas essas características, *Dear Esther* rompe não apenas com a interatividade, mas também com o tipo de narrativa típica dos jogos. Esse quebra com as expectativas da audiência dos videogames equipara-se àquilo que, no âmbito da literatura, Iser (1999) caracteriza como

“potência de negação”. Como vimos, esse tipo de “espaço vazio” é gerado pelo cancelamento das características familiares aos leitores, mediante a subversão dos procedimentos típicos da tradição literária. No caso de *Dear Esther*, temos uma clara subversão dos atributos que costumam ser apontados como responsáveis por garantir a interatividade e a compreensão do enredo nos jogos. Sem poder realizar as ações que corriqueiramente estão disponíveis num ambiente de jogo, o jogador é obrigado a abandonar as experiências anteriores para descobrir, no instante mesmo em que joga, o que o jogo espera dele.

Importa ressaltar que a quebra com os padrões da tradição lúdica nasceu como parte de um projeto de pesquisa, desenvolvido por Dan Pinchbeck na Universidade de Portsmouth, na Inglaterra. A proposta de Pinchbeck era justamente criar *mods* que violassem as regras do design de jogos, para testar, de forma prática, quais elementos eram ou não relevantes para fornecer uma experiência significativa ao jogador. No caso de *Dear Esther*, foram retirados os rudimentos combativos dos *First Person Shooter* (FPS)<sup>37</sup>, de modo que, para envolver o jogador, restaram apenas a história e o espaço aberto para exploração (Cf. PINCHBECK, 2008; BAHR, 2017)<sup>38</sup>.

Esse procedimento negativo de *Dear Esther* obrigou a uma reflexão profunda sobre o que é um jogo. A falta de ação, de opções de escolha, de controle sobre o desenvolvimento do enredo, de diversificação nas atividades a serem realizadas fez com que muitos jogadores e críticos considerassem que *Dear Esther* não oferece qualquer tipo de interatividade. Conforme estudo realizado por Gursoy (2013), o jogo de Dan Pinchbeck tornou-se o centro de um verdadeiro debate público acerca da natureza da mídia jogo. Tanto nas resenhas da plataforma onde o jogo foi disponibilizado como um *mod*, ainda em 2008, quanto nas críticas realizadas por críticos em *blogs* e sites especializados, após o relançamento comercial em 2011, jogadores e críticos procuraram explicar o que é um jogo e o que é interatividade em busca de defender porque *Dear Esther* é ou não um jogo e como ou porque ele tem ou não interatividade. Aqueles que se recusaram a considerar a obra de Pinchbeck como uma peça interativa chegaram mesmo a fundar uma categoria alternativa à de jogo. *Dear Esther* foi classificado como “*walking simulator*” (simulador de caminhadas) para demarcar que a única ação proposta pelo jogo é

---

<sup>37</sup> First Person Shooter são jogos de tiro em primeira pessoa. Nesse tipo de jogo, o jogador porta uma arma com a qual deve eliminar os inimigos. Através da visão em primeira pessoa, deve estar atento ao ambiente para não ser sorrateiramente surpreendido. O foco na sobrevivência e na eliminação dos oponentes faz com que o gênero contemple sequências de ações frenéticas, sendo, por isso, considerado um dos mais interativos e mais violentos também.

<sup>38</sup> Mais informações sobre o projeto de pesquisa desenvolvido por Dan Pinchbeck, na Universidade de Portsmouth, e o desenvolvimento de *Dear Esther* através de um *mod* de FPS, podem ser encontradas na exposição realizada pelo próprio Pinchbeck, disponível no youtube através do seguinte link: [https://www.youtube.com/watch?v=OIk-AJDWs\\_U&feature=youtu.be&t=18m55s](https://www.youtube.com/watch?v=OIk-AJDWs_U&feature=youtu.be&t=18m55s).

circular pelo mundo virtual. Mas, um outro conjunto de críticos e jogadores, entretanto, consideraram que *Dear Esther* oferecia uma experiência singular e inovadora. A boa recepção na comunidade dos jogadores de *mod* estimulou a produção comercial. O sucesso absoluto do primeiro lançamento comercial provou que havia um nicho de mercado para jogos narrativos. A partir de então, uma série de outros videogames com propostas similares passaram a estar disponíveis para venda ou *download* nas plataformas e comunidades especializadas. *Walking simulator*, usado inicialmente em tom depreciativo, contemporaneamente classifica um gênero de videogames cujo foco reside na exploração do ambiente e na descoberta da história.

*Gone home* é um dos jogos que sucederam *Dear Esther* na linhagem *walking simulator*. Mas, embora também seja um jogo narrativo, apresenta um grau maior de interatividade explícita e encontra novos recursos e formas de engajar o jogador. Parte dessas diferenças advém do fato de o jogo da The Fullbright Company conter cartas e outros documentos de vários personagens, sendo, portanto, pluriocular. Mas a incorporação de *puzzle*, para ocultar elementos significativos para o enredo do jogo, faz o jogador sentir que seu trabalho vai além de interpretar a história. Ele precisa ser astuto o suficiente para encontrar as peças-chaves para construção da narrativa.

Assim que começa o jogo, ouve-se uma mensagem telefônica, onde uma filha informa à mãe que comprou a passagem de volta da Europa num voo noturno do dia 6 de junho, devendo chegar em casa por volta da meia noite. Em seguida, uma outra tela informa que são 1:15 da manhã, do dia 7 de junho de 1995. Quando a primeira cena se abre, visualiza-se a entrada principal de uma casa. Ao seu lado, o jogador encontra um conjunto de malas. Se examiná-lo, descobrirá que o nome do personagem que controlará é Kaitlin e que, provavelmente, ela acabou de chegar de viagem. A porta principal da casa está trancada, e, afixado nela, encontra-se um bilhete de Sam, que se desculpa por não estar em casa e, ao mesmo tempo, pede para Kaitlin não começar a investigar o seu paradeiro, pois não quer ser encontrada. O jogador é duplamente instigado, quer entrar na casa, quer saber o que aconteceu com Sam. A partir daí move seu personagem para fazer o que qualquer ser humano faria se estivesse numa situação real similar à apresentada no mundo do jogo: tenta encontrar a chave escondida nos objetos e mobiliário próximos. Solucionando esse primeiro desafio, adentra a casa dos Greenbriar. A partir daí, o espaço encontra-se aberto para exploração. O *voyeur* não tem acesso apenas a cartas. Toda a intimidade da residência de uma família está à sua inteira disposição.

A casa é uma mansão ampla e suntuosa, mas também velha e soturna. À primeira vista, uma escada imponente demonstra que há, no mínimo, dois pisos para serem investigados. Corredores à direita e à esquerda, no andar térreo apontam para existência de, pelo menos, uma

dezena de cômodos. Mas a penumbra do ambiente inspira cuidado. Repentinamente as luzes apagam, acendem, piscam. O barulho de temporal, permeado por trovões e relâmpagos, aumenta a tensão e a impressão de que algo assustador, sobrenatural, pode ser descoberto ou acontecer a qualquer momento. O *voyerismo* pela intimidade alheia é acrescido da atração pelo desconhecido e pelo clima de mistério que ele suscita.

Se começar a investigar pelo lado esquerdo, o jogador encontrará caixas e documentos de uma mudança e, atrelados a eles, a primeira entrada do diário de Sam. Através desse documento, o jogador começa a ser situado no enredo do jogo, bem como pode deduzir o que deve ser feito para atingir o objetivo. Sam conta que muita coisa mudou depois que Kaitlin viajou: a família mudou para uma nova residência, ela teve que trocar também de escola, encontra dificuldade de adaptação e sente falta das conversas com a irmã mais velha. Justamente por essa razão, resolveu escrever um diário. A partir de então, o jogador sabe que seu personagem nunca esteve naquele ambiente, descobre que, por algum motivo, ele afligiu a irmão caçula. Infere ainda que o diário escrito por Sam pode conter informações que expliquem seu desaparecimento. Logo, é preciso encontrar mais objetos e lugares que acionem a leitura das entradas do diário de Sam, bem como procurar mais documentos que complementem o enredo.

Objetos, móveis e espaços para busca de informações não faltam. A primeira impressão de que a casa contempla muitos cômodos confirma-se já nos primeiros minutos de investigação. Os espaços parecem multiplicar-se à medida que o jogador os explora. Cada parte da casa contém diversos móveis, que, por sua vez, suportam ou guardam vários objetos. Além de visualizar, o jogador também pode manipular e interagir com muitas peças do cenário. Acender as luzes, através de *clicks* nos interruptores, é uma interação absolutamente necessária porque as acomodações, de maneira geral, são escuras. Abrir portas e gavetas também é essencial para que se encontrem documentos com dados relevantes para a história. Pegar e manusear alguns objetos também pode revelar conteúdo adicional. Os diários de Sam, em especial, são acionados à medida que o jogador encontra e interage com espaços e objetos específicos.

É preciso destacar que a ordem de encontro de espaços, móveis, documentos e objetos em geral pode variar significativamente de jogador para jogador. Afinal, sendo tantos os cômodos e as peças diferentes que se oferecem à exploração, é quase impossível que dois jogadores os encontrem e manipulem exatamente na mesma ordem. Por essa razão, os jogadores irão reunir os dados que ajudam a construir o enredo em sequências distintas. Isso resultará em diferentes deduções, inferências sobre o enredo da história ao longo do jogo. Exemplo disso

ocorre quando o jogador resolve ignorar as caixas e notas fiscais da mudança deixadas ao lado da porta principal. Nesse caso, ele levará mais tempo para saber que nem sempre os Greenbriar residiram naquela mansão. Além disso, sem a informação de que Sam escreve um diário, demorará a entender a razão daquelas gravações que surgem, repentinamente, quando determinados objetos são tocados.

De início, parece que todos os espaços e objetos estão livres de forma imediata para exploração. Assim, o jogador pode decidir se começa a exploração pelo lado esquerdo ou direito do térreo, se sobe logo ao primeiro andar; se vai vasculhar todos os móveis de cada cômodo e ler cada pedaço de papel encontrado ou se tenta descobrir as informações que mais interessam. Entretanto, alguns móveis necessitam de chaves ou códigos para serem abertos. A casa contempla também passagens secretas que qualquer jogador levará algum tempo para descobrir. Através desses dispositivos, o jogo controla e posterga o acesso do jogador às informações mais importantes da narrativa. Nos espaços mais corriqueiros da casa, salas, quartos, bibliotecas, corredores, escritórios, etc. estão os fatos e dados que fornecem detalhes contextuais sobre a família Greenbriar, assim como constroem a intriga e desenvolvem o enredo da narrativa. Nesses locais, o jogador descobre que a casa foi deixada a Terrence, o pai, como herança por seu tio Oscar. Depara-se também com diversos documentos e objetos que indicam uma crise no relacionamento familiar: Terrence está depressivo e enfrentando problemas no trabalho, a filha caçula, Sam, tem se comportado de forma que os pais desaprovam e Janice, a mãe, busca solucionar esses problemas através da leitura de livros de autoajuda. Além disso, o jogador também acompanha a crescente amizade entre Sam e Lonnie, bem como a investigação de ambas sobre a provável presença do espírito de Oscar na casa e sua relação com acontecimentos misteriosos em torno da mansão. Já no porão, cozinha e sótão, que só podem ser acessados depois que o jogador encontrou algumas senhas e chaves escondidas, descobrem-se os fatos responsáveis pelo desfecho da trama. No porão há alguns documentos importantes sobre o trabalho e a vida do tio Oscar, assim como indícios que sugerem as razões do abalo emocional de Terrence. Na cozinha e adjacências, revela-se o motivo pelo qual os pais não estão em casa. No sótão, o jogador finalmente descobre as razões que levaram Sam a sair de casa.

No espaço de tempo entre a coleta dos dados contextuais e a descoberta das informações que, de fato, resolvem a intriga, o jogador encontra uma série de pistas, nem sempre verdadeiras, sobre o que pode ter acontecido aos Greenbriars no período em que Kaitlin esteve fora. Uma provável separação dos pais pode ser suposta a partir de cartas que indicam um interesse da mãe por um novo colega de trabalho. Essa hipótese é desfeita quando, na cozinha, o jogador descobre um convite de casamento do *affair* de Janice. Do mesmo modo, a suspeita de que haja

alguma presença sobrenatural na casa e de que algo terrível possa ter acontecido com Sam é reforçada pelo encontro de manchas vermelhas, que parecem sangue, no banheiro, bem como de objetos destinados a um ritual de invocação de espíritos mortos. Mas essas suposições também são substituídas à medida que o jogo se desenvolve.

Esse processo é bastante similar àquele que Iser (1999, p. 11-27), referindo-se à leitura de livros impressos, descreve como “ponto de vista em movimento” e que consiste nas transformações de um horizonte de expectativa a partir do encontro de novas informações. No jogo, assim como nos livros, cada carta, documento ou objeto encontrado pelo jogador constitui-se num horizonte, que cria uma expectativa quanto ao desenrolar da trama. Novas cartas, documentos e objetos, por sua vez, alteram esses horizontes anteriores, à medida que criam novos horizontes a serem confirmados ou não pelo jogador. É esse encontro de pistas falsas e verdadeiras e sua utilização ou descarte que promove o engajamento do jogador com o jogo.

Entre uma pista e outra, o jogador confronta os dados contraditórios até chegar às informações corretas. Tal como o romance epistolar sinfônico, *Gone home* oferece ao jogador cartas e bilhetes de diversos personagens que podem ser confrontados entre si. Além disso, como é próprio do romance epistolar moderno, contempla, inclusive documentos oficiais, como jornais, atestado de óbito, testamentos, que ratificam a veracidade de alguns eventos. Também as entradas de diário de Sam são o tempo todo corroboradas por uma série de objetos e outros documentos espalhados pelo cenário. Assim, o jogador tem a certeza de estar acompanhando narrações de um narrador confiável. O acesso a todos ou, pelo menos, à maioria dos trechos do diário permite que o jogador acompanhe a história de Sam e consiga, ao final do jogo, construir um enredo com início, meio e fim acerca dos conflitos que essa personagem enfrenta e do modo que encontra para solucioná-los.

Portanto, graças à estrutura pluriocular, *Gone home* oferece um enredo principal bem mais fechado do que *Dear Esther*. Mas, a estrutura do jogo contribui para que detalhes contextuais e eventos sejam interpretados de forma diversa. Afinal, o jogo pode ser concluído sem que a leitura de todos os documentos tenha sido realizada. A bem da verdade, a grande quantidade de cômodos e peças encontrados para exploração, bem como a dificuldade de acesso de alguns, faz com que os jogadores, deliberadamente ou não, ignorem alguns documentos. A observação de vídeos de *gameplays*<sup>39</sup> de *Gone home* demonstra que alguns jogadores dedicam

---

<sup>39</sup> *Gameplay*, traduzido para o português como jogabilidade, refere-se à experiência do jogador com o jogo. Alguns jogadores gravam e disponibilizam, na internet, o vídeo de suas experiências no ambiente de jogo, seja para testar o jogo, fazer uma resenha crítica ou simplesmente compartilhar suas reações, habilidades e desempenho durante a interação com o jogo.

bastante tempo observando metro por metro de cada cômodo, vasculhando todos os móveis e lendo cada minúsculo pedaço de papel encontrado. Mas outros são bastante objetivos, fixando atenção em encontrar detalhes que revelem as razões do desaparecimento de Sam. Por essa razão, descartam tudo que julgam ser irrelevante para o objetivo. A leitura ou o desprezo de documentos pode gerar interpretações contraditórias sobre o jogo, pois, embora alguns papéis e objetos possam ser menos decisivos para a trama central do jogo, contemplam fatos importantes sobre a vida dos Greenbriar.

A relação entre Terrence e tio Oscar é certamente a parte mais obscura da trama. A maioria das informações sobre o antigo proprietário da mansão dos Greenbriar encontra-se no porão, o lugar mais escuro e assustador da casa. Embora todos tenham que visitar esse espaço para concluir o jogo, alguns jogadores se concentram em ler e analisar as informações relativas ao romance de Sam e Lonnie. Para eles, as informações sobre Oscar são apenas dados de um enredo secundário, cujo intuito é explicar como os Greenbriar herdaram a casa, bem como criar o clima de mistério em torno da suspeita de que o espírito do tio falecido ainda habita a residência. Outros jogadores, entretanto, chegaram à conclusão de que o tio marcou profundamente a infância do sobrinho e que ambos foram repentinamente afastados em 1963. Mas como não há nenhum documento que trate abertamente do fato, os jogadores que fazem essa observação não conseguem explicar com certeza as causas desse rompimento. Segundo as inferências de Rouner (2016), é possível que Terrence tenha sido sexualmente violentado por Oscar. Mas, a suspeita de que Oscar usava opioides, ou ainda a descoberta de que ele era homossexual, também podem ter sido os motivos pelos quais a família decidiu afastar o sobrinho do tio.

Nesse aspecto, *Gone home* se assemelha muito à narração aberta de *Dear Esther*. Mas, nesse caso, não é a ambiguidade das palavras e a falta de confiabilidade do narrador que induzem a interpretações diversas. No jogo da Fullbright Company há, por um lado, informações demais para que o jogador acesse todas, por outro, informações de menos sobre fatos específicos, que são apenas sugeridos, mas não podem ser comprovados. Através desses dispositivos, abre-se o espaço à participação imaginativa do jogador. Assim, contrariando o que se poderia pensar num primeiro momento, *Gone home* demonstra que a presença maior de interatividade explícita não diminui o nível de interatividade cognitiva.

É preciso dizer que, além da interatividade hermenêutica e da interatividade explícita que se centra na exploração do ambiente, *Dear Esther* e *Gone home* também oferecem “conquistas” aos jogadores que realizarem ações específicas dentro do ambiente do jogo. “Conquista” é tipo de interação considerada como meta-jogo, porque embora se realize dentro

do ambiente do jogo, faz parte de um sistema diferente daquele que institui os objetivos do jogo (Cf. HAMARI e ERANTI, 2011). Também conhecidas como desafios, as conquistas são normalmente representadas por troféus ou distintivos. Para desbloqueá-las, os jogadores devem realizar ações específicas, que podem não fazer parte das metas, missões ou fases próprias do jogo. Em *Dear Esther*, algumas conquistas envolvem colaborar para que o narrador cometa suicídio durante a caminhada, mantendo-o submerso nas águas ou fazendo com que se atire de um penhasco. Já em *Gone home*, o jogador encontra desafios como terminar o jogo em menos de um minuto, encontrando rapidamente a chave que abre o sótão da casa, ou destravar uma estante de livros oculta no quarto de hóspedes. São, portanto, ações paralelas que, embora possam ter alguma relação com a narrativa e o mundo do jogo (no final de *Dear Esther* o narrador comete suicídio independente da vontade do jogador; em *Gone home* descobrir as passagens secretas é parte da interatividade do jogo), não são decisivas para experiência do jogo em si. Esse tipo de interação serve para que o jogador acumule pontos e ganhe *status* nas comunidades de jogos, mediante a exibição dos troféus e *score* conquistados em seus perfis.

### 5.5 Cartas na manga

Ao analisar as obras epistolares impressas, buscamos evidenciar os elementos de jogos que, de modo mais ou menos proeminente, são incorporados nesses livros, tanto graças à constante troca encetada entre os missivistas, quanto ao modo como os escritores organizam estruturalmente a obra para envolver o leitor. A investigação demonstrou que os autores epistolares aproveitam das propriedades das cartas para promover a ação do enredo e a interação entre escritores e leitores internos, criando um jogo hermenêutico onde o domínio da escrita e da leitura são fundamentais para que os personagens missivistas atinjam seus objetivos. Por espelhamento, as habilidades de leitura dos leitores externos são demandadas e testadas. Ler bem um romance epistolar não é ler apenas as cartas, mas ler o jogo de relações que se estabelecem entre elas. O romance epistolar requer um leitor capaz de entender o jogo de intenções nas cartas dos personagens, bem como entrar no jogo que o autor cria para enredá-lo.

Em *Lettres portugaises*, uma freira usa toda a sua habilidade de escrita na tentativa de envolver seu amante e continuar vivendo um relacionamento amoroso, ainda que à distância. Mas, como a missivista se dirige ao próprio amante, esse enredo instigante não é devidamente contextualizado. O leitor é então atraído por um romance proibido, cujos detalhes são omitidos.

Sabendo menos que os personagens, precisa usar da própria imaginação e fantasia para entender a história de amor entre a freira portuguesa e o cavaleiro francês.

Por contraste, em *Les liaisons dangereuses*, o leitor sabe mais que os personagens, mas sua participação na construção dos sentidos da obra não é menos necessária. Nesse romance, as correspondências funcionam como cartas de baralho que os missivistas trocam entre si na tentativa de vencer seus oponentes. Seguindo de perto as estratégias de cada personagem e acompanhando o trabalho hermenêutico realizado pelos Super Leitores Valmont e Merteuil, o leitor do romance é convidado a ser astuto para não se deixar iludir pelas aparências da linguagem escrita. Ele precisa considerar as intenções de cada personagem, duvidar da sinceridade deles, confrontar as cartas contraditórias para descobrir quais informações procedem, perceber as estratégias e os efeitos de sentido criados através da forma como as cartas são ordenadas por Laclos. Precisa, enfim, ser hábil para perceber o jogo hermenêutico que se inicia com os prefácios contraditórios e perpassa todo o romance.

Por fim, em *Novas cartas portuguesas*, as três Marias propõem um jogo de (re)invenção de Mariana. Escrevem novas cartas assinadas pela freira portuguesa, dão voz a personagens silenciados em *Lettres portugaises*, inventam novos missivistas que, séculos após Mariana, continuam vivendo sob a opressão de convenções sociais. Desse modo, as três escritoras antecipam práticas correntes da chamada cultura *maker*, realizando um tipo de interatividade que se processa mediante a participação na cultura do objeto. O leitor tem a chance de acompanhar de perto o modo como as escritoras se travestem e brincam com a estilística de diversos personagens para criar uma obra epistolar. Ele lê as cartas dos personagens inventados e também as cartas em que as escritoras comentam as criações uma das outras. Mas, como nem todas as relações e práticas da composição estão evidentes, institui-se um jogo de luz e sombra acerca do processo de composição de uma obra em cartas. O leitor só pode entrar nesse jogo pela via do dialogismo e da metalinguagem, observando os jogos de linguagem e os diálogos entre textos apontados de forma explícita, bem como inferindo aquelas referências e brincadeiras que são deliberadamente ocultadas pelas três Marias.

As práticas lúdicas dos romances epistolares impressos são utilizadas para construir a interatividade das obras epistolares eletrônicas. Nos hipertextos, o leitor deixa de ser o *voyer* externo, para tornar-se personagem da história. A estrutura do tipo dueto, em *13 minutes of light*, põe o leitor no centro de uma troca de cartas onde ele deve considerar as melhores estratégias para atingir o objetivo, isto é, manter um relacionamento à distância e trazer a mulher amada de volta, em meio aos conflitos de uma guerra interplanetária. Aqui, a função pragmática da carta é usada para instaurar uma comunicação entre o jogador e a máquina mais próxima das

comunicações reais entre humanos, já que, aparentemente, a máquina, personificada pela namorada Elizabeth, não responde ao apertar de botões e comando binários, mas ao envio de mensagens verbais. Mas a máquina também produz *feedbacks* para avaliar a performance escrita do jogador. Se ele não atua estrategicamente na escolha das palavras certas para dizer à namorada, seu *score* é baixo e o relacionamento fracassa.

Em *First draft of the Revolution*, temos também uma série de personagens com objetivos e intenções bem específicas. Tal como os personagens de Laclos, eles são, em sua maioria, personagens da nobreza muito interessados em manter seus privilégios. Mas, a ficção dispensa os elementos típicos de jogos competitivos na medida em que o final da trama não pode ser alterado e o leitor não se torna responsável por concretizar os objetivos de um único personagem. O envolvimento lúdico se instaura não pela busca de uma vitória, mas pelo prazer de brincar com a estilística dos personagens no processo de reescrever suas cartas, de descobrir o jogo dos sentidos oculto nas diferentes maneiras através das quais se pode narrar um mesmo fato.

A presença da carta permite a *13 minutes of light* e *First draft of the Revolution* instituir formas de interação que vão além da “interatividade exploratória externa” predominante na maioria dos hipertextos literários. O leitor das ficções interativas aqui analisadas não se limita à exploração de diferentes caminhos para percorrer o texto. Ele se envolve com práticas de escrita e leitura, assumindo a função de remetente e destinatário das cartas trocadas com outros personagens. A presença da carta permite que o leitor jogue com a própria linguagem.

No caso dos jogos, a interatividade também é profundamente afetada pela presença da carta. Em *Dear Esther* e *Gone home*, o jogador não escreve cartas, mas tem a possibilidade de escolher a ordem de leitura dos documentos. Ele deixa de assumir a função de escritor interno para assumir a função equivalente àquela do editor do romance epistolar, que coleta e ordena as cartas de modo a construir uma narrativa. Em ambos os jogos temos uma “interatividade exploratória” que se centra na busca de documentos e objetos para construção da história.

O jogo da *The Chinese Room* aparentemente oferece uma ilha inteira à exploração, mas, como vimos, contempla poucas rotas de trajetos possíveis e elas podem ser consideradas falsas na medida em que conduzem sempre aos mesmos destinos. Não há interação com os objetos e a única forma de interação explícita se reduz a caminhar no ambiente do jogo enquanto observa a paisagem e escuta ou lê as cartas do narrador. A falta de contextualização, própria da narrativa epistolar unívoca, contribui para a criação de uma narrativa ambígua, sobre a qual o leitor pode fazer inferências e ter algumas suposições, mas não pode chegar a conclusões definitivas. Aliada à imprecisão das palavras do narrador, a randomização dos textos e objetos permite que

o jogo possa apresentar elementos novos em diferentes jogadas e, por conseguinte, propiciar a cada jogador uma experiência interpretativa e emocional bastante singular.

Já no jogo da The Fullbright Company, o jogador só tem acesso aos espaços interiores de uma casa, mas há tantos cômodos, objetos e documentos disponíveis para investigação que as rotas de leitura são diversas para cada jogador. Por outro lado, ao finalizar seu trajeto de exploração, graças à pluralidade de pontos de vista, que oferecem contraprovas às informações fornecidas pelos diversos missivistas, o jogador pode tirar algumas conclusões precisas sobre o enredo principal de *Gone home*. Em geral, ao término do jogo, os jogadores têm respostas seguras sobre porque Kaitlin não foi recebida pelos seus familiares após voltar da Europa e, principalmente, sobre o motivo pelo qual Sam disse que não gostaria que ninguém soubesse do seu paradeiro. Ainda assim, o jogo possui dispositivos que colaboram para que a narrativa esteja aberta à participação imaginativa do leitor. De um lado, o excesso de objetos com informações secundárias faz com que os jogadores deixem escapar documentos que podem mudar sua perspectiva em relação a um determinado evento no enredo. Por outro, alguns fatos da narrativa são apenas sugeridos, sem que o leitor encontre provas concretas sobre o que realmente pode ter acontecido aos personagens. Entre o excesso e a falta de informação, *Gone home* abre espaço para que o jogador, enquanto explora a casa dos Greenbriar, construa a narrativa não só a partir dos dados que encontra, mas também utilizando da própria imaginação.

Nota-se, portanto, que as características do romance epistolar solista e sinfônico influenciam na forma de interação promovida por cada jogo. Mas é preciso ressaltar que o ambiente do jogo torna o processo de interação diferente daquele que ocorre na leitura de uma obra epistolar impressa. Os jogadores de *Dear Esther* e *Gone home* precisam realizar ações para que o jogo se desenvolva, nem que seja apertar seguidamente alguns botões do teclado ou *joystick* para que o personagem controlado se movimente e a coleta de informações prossiga. Ainda que esse nível de interação seja considerado baixo, o fato de a máquina reagir aos comandos proporciona ao jogador um grau de engajamento maior do que aquele experimentado pelo leitor. Além disso, o cenário tridimensional e outros recursos multimídias permitem que o jogador navegue e tenha a sensação de “estar” no mundo do jogo. Também os elementos sonoros contribuem de forma decisiva para o envolvimento dos jogadores, na medida em que atuam diretamente sobre as emoções, provocando sustos, piedade, tristeza, comoção, entre outros variados sentimentos.

Todos esses elementos próprios dos jogos eletrônicos, entretanto, não foram suficientes para que *Dear Esther* e *Gone home* passassem despercebidos como mais um jogo. Afinal a “interatividade explícita” contemplada por ambos difere muito daquela que normalmente se

encontrava nos jogos eletrônicos digitais antes do lançamento do jogo da The Chinese Room. A falta de ação, sobretudo, provocou estranhamento nos jogadores acostumados com jogos baseados na acumulação de pontos e na conquista de objetivos bem definidos.

É possível, então, considerar que a carta e a forma epistolar, ao instituir a leitura e a hermenêutica como atividades centrais a serem realizadas pelos jogadores, teve grande influência para criação e desenvolvimento do gênero *walking simulator*. A carta, enquanto texto a ser lido, entendido e confrontado com outros documentos, faz com que a interatividade se centre sobretudo no nível cognitivo. Enquanto isso, a estrutura fragmentada própria da técnica de narrar através de cartas possibilita que os escritos e outros objetos sejam distribuídos no espaço para serem, pouco a pouco, descobertos pelo leitor. Dessa forma, é possível manter um nível mínimo de “interatividade explícita” para que os *walking simulator* continuem a ser considerados jogos ou, pelos menos, como querem alguns, narrativas interativas.

## 6 ILINX: AS VERTIGENS E EVASÕES DAS SUBJETIVIDADES

### 6.1 Cartas na mesa

A representação da consciência e da subjetividade humana sempre constituiu um desafio para as mais diferentes linguagens artísticas. Mas, pesquisas na área da intermedialidade têm demonstrado que as mais diferentes mídias, a partir de suas especificidades e limitações, têm empregado seus próprios recursos para expor os estados internos de personagens. Também é notável a existência de estratégias de representação da subjetividade consideradas transmídias, dado sua recorrência em gêneros e formas de arte diversas (Cf. THON, 2016; REINERTH e THON, 2017). Contudo, quando se assume uma perspectiva comparada, o romance é apontado como gênero que desenvolveu as técnicas mais refinadas para perscrutar a consciência humana, apresentando, por conseguinte, personagens psicologicamente densos, capazes de suscitar empatia e reflexões de ordem existencial nos leitores. Hutcheon (2013), por exemplo, destaca o quão difícil é para jogos, cinema, televisão e teatro reproduzir a vida interior dos personagens romanescos:

O que os videogames e experimentos de realidade virtual não podem adaptar com facilidade é aquilo que os romances são perfeitamente capazes de representar: a ‘res cogitans’, o espaço da mente. Até mesmo as mídias televisiva, cinematográfica e dramática têm dificuldade com essa dimensão, pois quando a realidade psíquica é mostrada, em vez de contada, ela deve tornar-se manifesta no campo material para ser percebida pelo público (HUTCHEON, 2013, p. 38).

Essa capacidade do romance para representar a consciência e sua preocupação com a subjetividade dos personagens é apontada como uma de suas características mais distintivas. Os principais teóricos e críticos do romance apontam-no como o gênero literário onde a psicologia dos personagens ganha complexidade, de sorte que a vida interior tende a se tornar mais importante do que os fatos externos sucedidos ou efetuados pelo herói. Ian Watt (2010) alega que, durante o processo de seu desenvolvimento, o romance foi influenciado pela reorientação individualista da filosofia do século XVIII, de sorte que procurou retratar a experiência subjetiva e a vida privada dos personagens, em contraste com a objetividade e a representação da vida pública e dos fatos históricos e lendários que marcavam os gêneros antigos. De forma consoante, Lukács (2003, p. 87-92), comparando a trajetória do herói romanesco com a trajetória dos heróis da epopeia e da tragédia, pondera que no romance ocorre um “hiato entre interioridade e aventura”. Conforme o filósofo húngaro, o mundo épico é marcado por uma segurança interior que garante a certeza quanto ao triunfo do herói. No caso do drama, não há aventura porque todos os acontecimentos são apenas pretextos para revelar alma e destinos previamente determinados. Algo diferente ocorre com o romance, onde as

incertezas quanto à vocação e as dúvidas quanto ao futuro atravessam o caminho do herói. Assim, “o romance é a forma da aventura do valor próprio da interioridade; seu conteúdo é a história da alma que sai a campo para conhecer a si mesma, que busca aventuras para por elas ser provada e, pondo-se à prova, encontrar a sua própria essência” (LUKÁCS, 2003, p. 91).

Também Bakhtin (2019, p. 102-3), traçando uma comparação com os gêneros antigos, aponta para uma “profunda e substancial” mudança “na reconstrução da imagem do homem” pelo romance. Conforme o filósofo russo, o homem dos gêneros distantes e elevados (épico e trágico) “é totalmente exteriorizado”, pois não há divergência entre sua essência e sua aparência, nem entre suas potencialidades e o cumprimento do seu destino: “nele tudo é aberto e dito de forma altissonante, seu mundo interior e todos os seus traços externos, suas manifestações e ações estão no mesmo plano” (BAKHTIN, 2019, p. 103). Além disso, os personagens épicos e trágicos são desprovidos de iniciativas ideológicas e linguísticas, de sorte que “nem a cosmovisão, nem a linguagem podem servir como fatores de delimitação e enformação das imagens dos homens, de sua individuação” (BAKHTIN, 2019, p. 104). Quanto ao romance, um de seus temas mais basilares “é precisamente o tema da inadequação da personagem ao seu destino e à sua situação. O homem ou é maior do que o seu destino ou menor do que a sua humanidade” (BAKHTIN, 2019, p. 107). Além disso, à proximidade com os gêneros cômicos permitiu que o romance apresentasse novas imagens do homem, uma vez que “o riso destruiu a distância épica, passou a estudar o homem de forma livre e familiar: colocou-o do avesso, desvelou a discrepância entre sua aparência externa e seu interior, entre a possibilidade e sua representação” (BAKHTIN, 2019, p. 105). Não obstante, “no romance o homem adquire uma iniciativa ideológica e linguística que muda o caráter da sua imagem (um tipo novo e superior de individualização da imagem)” (BAKHTIN, 2019, p. 108). Em síntese, é possível dizer que, no romance,

surge uma discrepância substancial entre o homem externo e interno, resultando daí que a subjetividade do homem passa a ser objeto da experiência da representação, inicialmente situada no plano cômico e familiarizante; surge uma específica discrepância de aspectos – o homem para si mesmo e o homem aos olhos dos outros (BAKHTIN, 2019, p. 108).

Em contraste com o romance, os jogos eletrônicos são acusados de darem pouca importância às características subjetivas. Mesmo quando comparados com outras mídias audiovisuais, como cinema e a televisão, os videogames são considerados como menos hábeis na construção de personagens com traços psicológicos complexos e capazes de provocar a empatia dos jogadores. Como consequência, considera-se que também são menos preocupados em tocar a sensibilidade emotiva nos jogadores. Por essa razão, Perron e Schröter (2016, p. 10)

comentam que “a maturidade da arte e da indústria [dos jogos] foi – e permanece – avaliada em relação à sua capacidade de extrair emoções humanas complexas como fazem os filmes”. Exemplo disso é o comentário de Will Wright (2004), criador do jogo *SimCity* (Maxis, 1989), sobre o longo caminho que os jogos ainda têm de percorrer para provocar empatia, sentimento comumente suscitado por personagens de outras mídias audiovisuais. Conforme o pesquisador,

uma das principais razões pelas quais os jogos têm sido tão emocionalmente superficiais até o momento é que realmente não havia nada neles digno de empatia. Achamos bastante difícil simpatizar com personagens unidimensionais do jogo que só têm a capacidade de regurgitar a fala enlatada e executar ações previsíveis. Sabemos que eles não têm profundidade emocional, então basicamente desengatamos esse circuito em nosso cérebro e os tratamos mais como aparelhos do que como pessoas. Nossa capacidade de simular totalmente os pensamentos, comportamentos e emoções humanas ainda está muito longe, mas estamos progredindo em direção a esse objetivo de pedaço em pedaço (WRIGHT, 2004, p. XXXIII).

De forma consoante, Poole (2007) confronta literatura, cinema e jogos, atribuindo à interatividade a produção de emoções vinculadas à instintividade animal:

Os jogos nunca serão tão bons quanto os filmes em contar histórias visualmente. Eles nunca serão tão bons quanto os livros em tecer tapeçarias cerebrais de ideias e vidas humanas. Mas os videogames já são extremamente bons em fornecer uma explosão emocionante das emoções dos animais. Medo e triunfo - é por isso que você joga videogame no momento (POOLE, 2007, p. 387).

Para Pearce (2004), a presença de personagens superficiais e estereotipados nos jogos encontra-se diretamente vinculada à interatividade. A pesquisadora comenta que, enquanto na literatura e no cinema os personagens são extremamente necessários, nos jogos eles são dispensáveis. Além disso, “os jogos tendem a favorecer personas abstratas em detrimento de personagens ‘desenvolvidos’, com personalidades e motivações claras” (PEARCE, 2004, p. 146), porque é necessário deixar espaços para que os jogadores possam projetar-se no personagem-controlado e contribuir com o jogo. Mas, justamente por apresentarem personagens muito superficiais, a adaptação de jogos para o cinema é, normalmente, problemática:

O contraste entre Macbeth e o rei do xadrez esclarece porque Mario Bros, Dungeons and Dragons e Tomb Raider fizeram filmes decepcionantes. Só é preciso imaginar o xadrez como uma peça de teatro para entender por que essas transições falham consistentemente. No jogo Tomb Raider, Lara Croft é um personagem parcialmente formado; ela é, em essência, um cartoon que serve como avatar que o jogador deve projetar - muito frequentemente - a partir de sua própria interpretação [...]. Tomar uma caricatura que foi criada como veículo para a projeção do jogador e tentar transformá-la em um personagem cinematográfico completo é um jogo perigoso, por assim dizer (PEARCE, 2004, p. 52).

Outros pesquisadores chegam mesmo a apontar uma incompatibilidade entre interatividade e o desenvolvimento de jogos que suscitem reflexões existenciais. Ryan (2012, p. 196), por exemplo, enfatiza que “a literatura busca a área cinzenta do ambíguo, enquanto

jogos e gêneros populares prosperam no mundo Maniqueísta de ‘o mocinho’ versus ‘o bandido’”, e conclui dizendo que “se os jogadores tivessem que debater a moralidade de suas ações, o ritmo do jogo, para não mencionar seu apelo estratégico, sofreria seriamente”. De forma consoante, Frome (2016, p. 179) afirma que “os jogadores de videogames não passam muito tempo refletindo sobre eventos narrativos porque precisam decidir sobre o que fazer a seguir”. Essa seria a razão dos videogames só conseguirem provocar tristeza e choro nos momentos em que a jogabilidade é interrompida. Nas palavras de Frome (2016, p. 179), “há uma incompatibilidade entre o enfrentamento ativo típico dos videogames e a reflexão passiva associada à tristeza. Esta oposição sugere que os videogames podem gerar tristeza somente limitando a interatividade para permitir que os jogadores se concentrem na perda”.

Na contracorrente dessas considerações, Reinerth e Thon (2017, p. 16-7) lembram que “estratégias de representação da subjetividade não precisam ser realizadas verbalmente, mas também podem empregar uma ampla variedade de formas pictóricas e audiovisuais”. Corroborando com essa perspectiva, pesquisadores como Ciccoricco (2017), Beil (2017), Schröter (2017) Chew e Mitchell (2017) vêm demonstrando que obras interativas têm encontrado recursos multimodais para representar a subjetividade dos personagens, assim como despertar a afeição dos jogadores. Além disso, muitas das estratégias encontradas para representar os estados interiores dos personagens nas novas mídias encontram-se estritamente vinculadas à interação do jogador no ambiente virtual.

Em uma análise da obra *Nightingale's Playground*, Ciccoricco (2017) destaca como essa ficção interativa, além do texto narrativo em primeira pessoa, explora uma diversidade de elementos, que vão desde a animação de textos verbais escritos, passando pela introdução de imagens diversas, até a ambientação sonora para representação da mente e da memória do protagonista. Nas palavras do pesquisador, “como uma narrativa de linguagem orientada que emprega mídia não-verbal em suas ricas paisagens sonoras e animações, *Nightingale's Playground* explora vários canais semióticos para moldar a subjetividade e colorir a consciência do personagem Carl” (CICCORICCO, 2017, p. 88).

No caso dos jogos, onde o emprego de recursos linguísticos escritos, e mesmo orais, é bem menos frequente do que nas ficções interativas em geral, é bastante notória a presença de recursos audiovisuais corriqueiramente utilizados pelo cinema e pela televisão para expressão dos estados internos dos personagens. Thon (2016) demonstra que cenas que representam memórias, sonhos, fantasias e alucinações são comuns tanto em filmes quanto em videogames. Também as alterações nos sons e nas cores do ambiente, assim como nitidez das imagens, usados frequentemente no cinema para representar mudanças nos estados psicológicos dos

personagens, estão cada vez mais presentes nos jogos. Em *F.E.A.R* (Monolith Productions/Vivendi, 2005), por exemplo, um filtro vermelho indica a dor que o personagem-controlado sente quando está sendo ferido. Já em *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010) o contraste entre uma visão clara ou borrada indica variações na sanidade mental do protagonista (CF. THON, 2016). Também em *Akrasia* (Singapore-MIT GAMBIT Game Lab, 2008) a alternância entre os estados de dependência, sobriedade e abstinência do personagem dependente químico é simbolizada por alterações nas cores e nos sons do ambiente, assim como pela presença ou ausência de elementos do cenário. De forma similar, em *Gravitation* (Jason Rohrer, 2008), a amplitude da cosmovisão do personagem é representada pelo aumento ou diminuição do campo de visão no ambiente do jogo e alterações de humor são indicadas por mudanças nas estações do ano e na paisagem sonora (CF. CHEW e MITCHELL, 2017).

Contudo, apesar de certas semelhanças com os recursos cinematográficos, os videogames possuem técnicas bastante específicas para representar a consciência e os estados internos dos personagens. Conforme observa Beil (2017), nos filmes, efeitos de projeção nem sempre podem ser atribuídos à percepção dos personagens. Uma imagem borrada, por exemplo, não necessariamente significa alteração na visão ou na condição mental de um personagem. Já no caso dos jogos, o controle de um personagem cria um ponto de referência significativo para o jogador: “o avatar é o ponto de entrada do jogador no mundo do jogo, a principal ferramenta para manipular o ambiente. Consequentemente, um distúrbio audiovisual pode, na maioria dos casos, ser diretamente vinculado ao ‘estado do avatar’” (BEIL, 2017, p. 210). De forma consoante, Schröter (2017) defende que nos videogames ocorre um alinhamento das percepções, dos objetivos e das intenções do jogador e do personagem-controlado. Por essa razão, “a vida interior dos personagens é comunicada aos jogadores não apenas por meio da representação narrativa, mas também por envolvimento interativo com os mencionados personagens como dispositivos tangíveis para agência dos jogadores” (SCHRÖTER, 2017, p. 216). Também Chew e Mitchel (2017, p. 239) argumentam que “a experiência subjetiva é especialmente destacada quando as ações do jogador controlam um avatar, pois essa situação ‘insere’ o jogador no trabalho de uma maneira marcadamente diferente da mídia tradicional”.

Indo mais além, Ciccoricco (2017) entende que, não apenas os jogos, mas as mídias interativas de modo geral, mesmo aquelas em que o controle é exercido apenas sobre o ponteiro do mouse, graças à agência, produzem formas de representação de subjetividade bastante características. Conforme o pesquisador,

ambientes digitais, interativos e participativos podem acarretar implicações ainda mais fortes e estranhas para representações de subjetividade em comparação com outros modos e mídias, devido ao alinhamento inevitavelmente reflexivo que nos confere um tipo único de agência e responsabilidade por nosso avatar, nosso personagem-controlado ou simplesmente o ponteiro que movemos pela tela (CICCORICCO, 2017, p. 78).

O já mencionado *Akrásia* exemplifica de maneira adequada como a agência pode ser utilizada para representar os estados emocionais de um personagem. Nesse jogo, alegria, entusiasmo, bem-estar físico são associados à melhora no desempenho e na velocidade do personagem-controlado. Já a lentidão e a dificuldade em responder aos comandos do jogador podem indicar depressão e impotência. Não obstante, a inversão dos controles de direção evoca falta de orientação e diminuição da capacidade de pensar com clareza (Cf. CHEW e MITCHEL, 2017). Também *Journey* (Thatgamecompany, 2012) apresenta um caso interessante sobre como a agência pode contribuir para representar estados mentais e físicos. No primeiro momento do jogo, o personagem-controlado, obedecendo aos comandos do jogador, se movimenta facilmente por diversos espaços, podendo inclusive voar, dependendo do nível de energia atingido. Já num segundo momento, o cansaço e a dificuldade de subir uma montanha congelada são representados pelo esforço que o jogador encontra para tentar fazer o personagem seguir em frente enquanto o ritmo da caminhada diminui até cessar completamente. Por essa razão, Schröter (2017) argumenta que *Journey* não fornece bons exemplos de estratégias de representação daquilo que se passa na mente dos personagens, mas consegue representar sensações corporais do personagem-controlado, mediante o contraste entre o empoderamento e desempoderamento na agência propiciada ao jogador.

Todos esses exemplos demonstram que as mídias interativas têm, cada vez mais, buscado representar a consciência e a subjetividade dos personagens a partir de seus próprios recursos expressivos e, aos poucos, têm atingido bons resultados. É preciso lembrar que também o romance passou por um estágio de evolução semelhante. Embora o gênero romanesco tenha, desde seu início, valorizado a representação da vida interior, somente a partir do século XIX apareceram técnicas narrativas como discurso indireto livre, monólogo interior e fluxo de consciência. Antes disso, o romance empregou formas consideradas como menos sofisticadas para perscrutar a consciência humana.

Conforme vimos no primeiro capítulo, a carta foi um dos recursos que o romance, no estágio inicial de sua formação, empregou para representar a subjetividade. Considerada como um dos gêneros mais proeminentes da escrita de si, a carta entrou no romance para suprir a necessidade que os escritores tinham de ceder a palavra aos personagens para que eles próprios

expusessem seus pensamentos, opiniões, sentimentos e emoções. Conforme observa Calas (2007, p. 21-2), graças à carta, no romance epistolar,

os atores exprimem eles mesmos, diretamente e na primeira pessoa, seus sentimentos no momento em que estes nascem. Há uma coincidência entre o tempo e o local da enunciação. Além disso, esse processo permite evacuar a figura do autor e dar acesso aos primeiros movimentos do pensamento ou do coração.

Ian Watt (2010, p. 203) aponta a carta como um dos principais elementos que colaboraram para a virada do romance em direção à interioridade. Para Watt (2010, p. 203), “o método epistolar leva o escritor a produzir algo aceitável como a transcrição espontânea das reações subjetivas dos protagonistas aos fatos na medida em que estes ocorrem e, assim, romper com a tendência clássica da seletividade e da concisão”. Nesse quesito, a carta supera gêneros como memórias e biografias, os quais, embora também busquem registrar pensamentos e sentimentos, são produzidos muito tempo depois que os fatos aconteceram e, como a memória é seletiva, não poderiam reter os detalhes dos eventos nem as reações subjetivas produzidas no decorrer dos acontecimentos. Ainda segundo o crítico inglês, graças à capacidade da carta em registrar os acontecimentos no instante mesmo em que sucedem, nas mãos do romancista inglês Samuel Richardson, a carta tornou-se instrumento valioso para o desenvolvimento da técnica de “escrever para o momento”:

O principal problema de retratar-se a vida interior é a escala temporal. A experiência cotidiana do indivíduo compõe-se de um fluxo incessante de pensamentos, sentimentos e sensações; contudo a maioria das formas literárias – por exemplo, a biografia e até a autobiografia – tendem a ser uma malha temporal muito aberta para conseguir reter a sua atualidade; e assim também a memória em geral. No entanto é esse conteúdo de consciência minuto a minuto que constitui a verdadeira personalidade do indivíduo e determina seu relacionamento com os outros; só através do contato com essa consciência o leitor pode participar inteiramente da vida de um personagem de ficção. O registro mais próximo dessa consciência na vida comum é a carta particular, e Richardson conhecia bem as vantagens que podia tirar de sua técnica de ‘escrever para o momento’ como dizia. (WATT, 2010, p. 202).

Conforme Gubernatis (2010), o desenvolvimento da técnica de escrita ao momento contribuiu para fundar uma das premissas mais significativas da tradição epistolar, a de que a carta constituía o registro verdadeiro e sincero dos sentimentos dos personagens. Conforme a pesquisadora, “no século XVIII, a técnica de ‘escrever para o momento’ de Richardson estabeleceu que, quando a forma epistolar é usada na ficção, a linguagem escrita pode representar claramente a experiência subjetiva de um personagem para o leitor” (GUBERNATIS, 2010, p. 15). O mesmo efeito parece ter ocorrido na França, pois referindo-se ao fato de que no romance epistolar o momento da escrita é concomitante ao da ação, Rousset (1973, p. 68) comenta que “essa visão imediata da realidade presente, captada com calor, permite que a vida seja experimentada e se expresse em suas flutuações, conforme e à medida

das oscilações ou desenvolvimentos do sentimento”. Por conseguinte, “a suíte epistolar é concebida como um instrumento privilegiado para apreender o que mais particularmente chamará a atenção do século XVIII: o despertar e as vibrações da sensibilidade, os caprichos da emoção” (ROUSSET, 1973, p. 68).

Consequentemente, graças à técnica da escrita ao minuto, as cartas passaram a ser vistas como recurso capaz de capturar de maneira precisa os estados psicológicos dos personagens e o romance epistolar como forma vinculada à exploração da subjetividade. Calas (2007, p. 9), por exemplo, enfatiza que “o romance epistolar é definido por essa extraordinária possibilidade que oferece de situar o leitor no coração de uma consciência que se descobre escrevendo diretamente, de forma transparente, no tumulto de suas paixões”.

Ao longo do tempo, entretanto, após o desenvolvimento de novas técnicas narrativas, justamente a suposta exatidão da carta no registro dos estados internos contribuiu para que a introdução de epístolas no romance fosse considerada uma técnica muito rudimentar de captura da subjetividade. Conforme observa Bray (2003, p. 1), costuma-se considerar que o romance epistolar “apresenta uma versão relativamente pouco sofisticada e transparente da subjetividade”, porque a “transcrição sem censura” e desordenada dos pensamentos dos personagens para a folha de papel “parece impedir a exploração sutil da consciência, que é vista como a marca registrada do romance no seu auge”. Contrariando essa perspectiva, Bray (2007, p. 22) considera que a técnica de narrar através de carta teve importância decisiva no desenvolvimento das técnicas romanescas para representação da consciência e subjetividade dos personagens, sendo uma das “fontes vitais e imediatas do pensamento indireto livre”. Nas palavras do pesquisador, o romance epistolar foi

fundamental para que o romance desenvolvesse maneiras cada vez mais sofisticadas de representar a psicologia individual. Pensamentos e sentimentos não são tão sem mediação e transparentes na carta fictícia como se costuma supor. Em vez disso, romancistas epistolares como Richardson exploram com grandes sutilezas tensões complexas dentro das mentes divididas de seus personagens. Como resultado, a maneira como o romance epistolar representa a consciência tem consequências significativas para a história da narrativa em terceira pessoa (BRAY, 2007, p. 2).

Embora possamos concordar com Bray no sentido de que a carta, como qualquer suporte, não pode ser uma transcrição transparente dos estados psicológicos e que o romance epistolar teve grande importância para guinada do romance em direção à representação da vida interior, o fato é que, ao longo dos séculos, a tradição epistolar sagrou-se como forma literária própria à vazão da subjetividade pelo derramamento dos sobressaltos sentimentais na escrita da carta.

Junto com essa associação entre carta e transcrição verdadeira da subjetividade firmou-se também uma associação entre a escrita de carta e escrita feminina. As razões para o estabelecimento desse vínculo certamente são variadas. Vale destacar, em especial, a percepção da carta como própria dos espaços privados e reclusos, destinada, sobretudo, ao tratamento de assuntos íntimos e familiares e propícia à expressão de sentimentos e sofrimentos. Afinal, desde, pelo menos, *As Heroïdes*, a missiva é o gênero escolhido para dar vazão ao derramamento da mágoa e do amor sentido por mulheres abandonadas pelos amantes que partiram em busca de aventuras. Posteriormente, as frágeis, delicadas e virtuosas heroínas descritas por escritores como Richardson e Rousseau ajudaram a consolidar a relação entre o gênero feminino e o gênero carta. Como bem observa Karpinski (2013, p. 300), “apesar de o gênero estar completamente feminizado no século XVIII, usualmente encenando um enredo heterossexual de sedução e traição e lançando a heroína escritora-de-cartas no papel de vítima, os exemplos canônicos foram criados por escritores e editores homens [...]”. Por fim, destaca-se que, mesmo sem atingir o mesmo sucesso dos escritores do sexo masculino, muitas mulheres ousaram escrever romances epistolares nesse período, como Mary Manley (*Court intrigue*, 1711), Isabelle de la Charrière (*Letters écrites de Lausanne*, 1785), e Madame de Genlis (*Les petits emigres*, 1798). Algumas dessas escritoras, inclusive, buscaram denunciar, através de suas obras, a opressão patriarcal, com destaque para Madame Graffigny (*Lettres d’une Péruvienne*, 1747) e Marie-Jeanne Riccoboni (*Lettres de Mistress Fanni Butler*, 1757).

Após o século XVIII, entretanto, os escritores passaram a desconstruir a relação entre carta e subjetividade. Especialmente a partir do surgimento de novas técnicas para representação da consciência, a carta deixou de ser um registro físico dos estados interiores dos personagens, para tornar-se um recurso utilizado para demonstrar que a linguagem não consegue capturar adequadamente uma subjetividade. Conforme Gubernatis (2002), já no século XIX, os escritores passaram a subverter a função tradicional das correspondências no romance. Embora, nesse período, muitos escritores continuassem a utilizar as cartas para revelar os pensamentos dos personagens e apresentar informações esclarecedoras, muitos romances passaram a incluir cartas com conteúdo inverídico. Sobretudo na medida em que a carta foi sendo incorporada a diferentes gêneros ficcionais e usada de novas maneiras, ela passou a ser empregada para problematizar a principal premissa da tradição epistolar: “em vez de provar que a linguagem escrita deve registrar a subjetividade, as cartas demonstram como a linguagem pode ser usada para apresentar experiências falsas” (GUBERNATIS, 2002, p. 69).

Também conforme Gubernatis, os escritores do século XX intensificaram o uso de correspondências como recurso para demonstrar que a linguagem escrita oculta a interioridade

e é incapaz de capturar a realidade. Além disso, utilizaram a carta para tratar de temas caros à literatura desse período, como as falhas ou a impossibilidade de comunicação. Esse projeto foi levado a cabo especialmente de três formas: “as cartas são divorciadas da subjetividade, tornando-se documentos impessoais; as cartas deliberadamente excluem informações e até deturpam certos eventos ou experiências; e o processo de escrever cartas é descrito como um exercício problemático” (GUBERNATIS, 2002, p. 73). Desse modo, criou-se uma conexão entre a produção de cartas e a criação de obras de arte, que conduz ao experimentalismo com a forma epistolar e à conversão da carta em *mise-en-abyme* para refletir a própria obra literária e seu processo criativo.

Ainda segundo as pesquisas de Gubernatis, no século XXI, momento em que novas formas de estabelecer comunicações à distância se popularizam, as cartas continuaram a ser usadas nas obras literárias para tratar dos modos como a linguagem falha na captura da realidade ou para explorar diferentes níveis de realidade fora e dentro do mundo ficcional. Nos romances desse período, as cartas são incoerentes, mal interpretadas, fragmentam a narrativa ou criam novos *storyworlds*, resultando na quebra da coerência do texto. Além disso, as missivas parecem dirigir-se menos a seus destinatários fictícios do que aos leitores externos, isto é, aos leitores da obra literária. Mas, apesar de retratarem com bastante frequência o insucesso na troca de mensagens, algumas vezes, os escritores também mostram que existe a possibilidade de uma comunicação genuína, capaz de estabelecer laços entre dois indivíduos.

Também a relação entre carta e escrita de autoria feminina passou por uma revisão crítica ao longo dos séculos. Herdeiras dos primeiros romances epistolares que questionam a condição social da mulher, obras como *Malina* (1971), de Ingeborg Bachmann; *Novas cartas portuguesas* (1972), de Maria Isabel Barreno, Maria Teresa Horta e Maria Velho da Costa, e *The Color Purple* (A cor púrpura, 1982), de Alice Walker, destacam-se como transgressoras por fazerem críticas abertas ao sistema patriarcal e a regimes totalitaristas, pela discussão de temas tabus ligados à sexualidade feminina, e também pelas inovações formais, que desconstruíram a associação entre escrita feminina e ingenuidade e simplicidade.

Considerando essas premissas, o presente capítulo propõe investigar que funções a carta desempenha dentro de hipertextos e jogos eletrônicos no tocante à representação da subjetividade. Buscamos avaliar se, assim como no romance epistolar clássico, nas obras do *corpus* de pesquisa, as cartas são apresentadas como representação fiel da subjetividade e associadas à escrita de autoria feminina ou se, em conformidade com os usos da carta na ficção impressa moderna e pós-moderna, a carta passou a ser usada com fins metalinguísticos e contrapôs-se às hierarquizações de gêneros literários e sexuais. Também procuramos investigar

se e como, nos hipertextos e jogos analisados, além da linguagem verbal, recursos audiovisuais e interatividade também são empregados para representar os estados internos e a consciência dos personagens.

## 6.2 A expressão da subjetividade no romance epistolar

Ao iniciar a leitura de *Lettres portugaises*, o leitor encontra cartas de uma amante dilacerada pela recente partida de seu amado. Ela declara que chora sem cessar (“Os meus [olhos] encontram-se privados da única luz que os animava e só lhes restam as lágrimas” (LP, 2004, p. 13)), que sofre fisicamente (“Todas essas emoções tão violentas me acabrunharam a tal ponto que, por espaço de mais de três horas, fiquei desfalecida!” (LP, 2004, p. 17)) e seu abalo psicológico se torna visível pelos pensamentos conturbados e contraditórios que tenta afastar de si (“Conjuro-te a que me digas porque é que te empenhaste em me encantar como fizeste, se já sabias que me havias de abandonar? [...] Porque não me deixaste em paz no meu convento? Tinhas te feito algum mal? Perdoa-me! Eu não te culpo de nada!” (LP, 2004, p. 19)). Ela é freira, mas fala abertamente de um amor carnal (“Adeus! Não posso largar este papel! Ele cairá nas tuas mãos: bem quisera eu ter a mesma sorte!” (LP, 2004, p. 21)).

Nas cartas seguintes, encontramos novas lamentações, súplicas, declarações de amor explícitas e expressão de ideias conturbadas. Na segunda carta, Mariana revisa o passado, falando abertamente sobre os momentos de gozo ao lado do amante, a fim de confrontá-los com os sofrimentos que enfrenta no momento presente (“As minhas dores já não podem ter consolo e a lembrança das alegrias passadas encham-me de desespero[...]. E não hei-de tornar a ver-te no meu quarto com todo ardor e impetuosidade que me manifestavas?” (LP, 2004, p. 29)). Já a terceira carta marca o auge dos conflitos internos, traduzidos por uma sucessão de pensamentos e sentimentos contraditórios (“Vi-te partir, não posso ter esperança de te ver voltar, e, no entanto, respiro! Enganei-te, afinal, e peço o teu perdão. Mas não mo dês! Trata-me com severidade!” (LP, 2004, p. 47)). Em seguida, encontra-se a árdua luta de Mariana para encerrar a quarta missiva. Ela ensaia, por diversas vezes, uma despedida, mas retoma o diálogo em seguida, como se, para a freira, por um ponto final na escrita significasse por um fim ao relacionamento (“Adeus! Tenho eu mais dificuldade em terminar essa carta do que tu tiveste em me deixar, talvez para sempre.” (LP, 2004, p. 75)). Finalmente, a quinta carta é iniciada com a promessa de uma mudança na postura de Mariana (“[...] espero fazer-lhe saber, pela diferença dos termos e do tom dessa carta, que, finalmente, me persuadiu de que já não me

amava [...]” (LP, 2004, p. 81)). Certamente, a freira deixa as declarações de amor para centrar-se nas acusações ao amante. Mas o tom da carta permanece inflamado, cheio de revolta e ressentimento e a tentativa de escrever uma carta mais comedida é postergada para um momento futuro (“Desejo escrever-lhe outra carta para lhe mostrar que estarei mais tranquila dentro de algum tempo (LP, 2004, p. 97)). Essa intenção, entretanto, é repentinamente cancelada ao final da última carta (“Julgo mesmo que não voltarei a escrever-lhe. Tenho alguma obrigação de lhe dar contas dos meus actos?” (LP, 2004, p. 99)).

As cinco cartas, portanto, têm como função primordial expressar os sentimentos da freira, primeiro, numa tentativa desesperada de trazer o amante de volta. Posteriormente, como busca de aplacar a dor sentida, de revisão do passado para procura de uma compreensão da situação presente. A escrita torna-se, então, um meio de evasão, uma forma de libertação do domínio da paixão, conforme conclui Mariana, ao perceber que não é correspondida: “Eu escrevo mais para mim do que para ti, e aquilo que procuro é consolar-me” (LP, 2004, p. 75).

A forma hiperbólica e contraditória usada por Mariana para expressar seus sentimentos, bem como a ousadia em falar de uma paixão violenta, que deveria ser calada em nome dos valores morais e religiosos do século XVII, tornou suas cartas símbolo de uma escrita feminina, autêntica e apaixonada. A grande maioria da fortuna crítica produzida acerca de *Lettres portugaises* ressalta a naturalidade e espontaneidade da linguagem usada nas cinco cartas, a franqueza, impulsividade, despudor e passionalidade na confissão dos sentimentos pela freira e a precisão com que os eloquentes apelos e o conflito de ideias conseguem capturar o caos interior e as flutuações emocionais da personagem ao longo da obra. Por séculos, essas características são vinculadas ao gênero feminino e usadas como argumentos para defender a autenticidade das cartas (Cf. MOISÉS, 2006, p. 90; ROUSSET, 1973, p. 77-8; KAUFFMAN, 2019, p. 91-118). Conforme sintetiza Verdier (1983, p. 47),

Estes excessos, essas falhas, essas violações da retórica tradicional foram precisamente o que comprovou a sua autenticidade [de *Lettres portugaises*]. A fala confusa que perturba a ordem lógica da sintaxe foi considerada a expressão natural e o sinal mais seguro da paixão, o espelho do estado desordenado da alma. A seguinte proposição era óbvia: as mulheres, sendo inferiores na razão e mais sujeitas às suas paixões eram, portanto, naturalmente superiores na expressão do amor – superiores por sua falta de arte e seus muitos defeitos. Quem mais senão uma mulher, especialmente uma freira sem escola que mora em um país quente, poderia ter escrito cartas tão apaixonadas?

Mas, as marcas que indicavam a autenticidade das cartas de *Lettres portugaises*, passaram a ser encaradas como efeitos retóricos, muito bem orquestrados para produzir a ilusão de naturalidade e verdade, especialmente à medida que a autoria das cartas passou a ser atribuída a Guilleragues. Peixinho (2013) aponta a existência de um conjunto de *topoi* da

literatura sentimental que, descendendo das *Heroides* de Ovídio, estende-se até a lírica medieval e a novela sentimental quinhentista. Assim, a pesquisadora defende que “tal como sucede com outras criações literárias da época, a negligência e a impulsividade das cartas de Mariana são efeitos textuais, mais pensados e refletidos do que à primeira vista possa parecer” (PEIXINHO, 2013, p. 48). Já Verdier (1983) encontrou muito mais elementos comuns entre *Lettres portugaises* e as convenções do tormento do amor não correspondido em Petrarca do que entre as cartas de Mariana e cartas de amor de outras mulheres do século XVII, com a diferença de que, na literatura petrarquiana, o homem é o ser dilacerado pela paixão, enquanto a mulher assume uma postura distante e silenciosa. Assim, para Verdier (1983, p. 53), “o golpe de gênio de Guilleragues foi realizar uma operação literária de mudança de sexo<sup>40</sup>; os lugares comuns de Petrarca são postos na boca de uma mulher”.

Ballaster (2007) chama atenção justamente para o fato de como as discussões em torno da autoria e da diferença de gênero dos dois principais supostos autores alteram os significados que são atribuídos à expressão de sentimentos em *Lettres portugaises* e muda, inclusive, a atribuição do gênero da obra. Se as cinco cartas são atribuídas a uma mulher, “elas são de fato as efusões espontâneas e desorientadas de um coração ferido e deveriam ser consideradas como ocupando uma ascendência sub ou não literária” (BALLASTER, 2007, p. 65-6). Mas se foram escritas por Guilleragues, “elas devem ser assumidas como um exemplo de uma sensibilidade artística sofisticada. Em outras palavras, autoria feminina aqui significa naturalidade; autoria masculina significa artifício. As cartas, dependendo do sexo do autor, são fatos ou ficção” (BALLASTER, 2007, p. 66).

Independentemente de ser a autêntica expressão dos sentimentos de uma freira ou um efeito retórico produzido por um escritor, o fato é que *Lettres portugaises* deixou sua marca na correlação que, ao longo dos tempos, foi estabelecida entre carta, expressão da subjetividade e escrita feminina. Para Bray (2003), a obra publicada por Barbin demonstrou precocemente a capacidade da carta para representar a subjetividade dos personagens. Já Ballaster (2007) aponta que desde o romance heroico francês havia uma correlação entre mulher e carta, mas, nesse caso, a escrita feminina era considerada superior à masculina devido aos artifícios usados pelas mulheres para ocultar seus sentimentos. Afinal, “mesmo no privado domínio das cartas, a heroína do romance não podia se dar ao luxo de expressar diretamente seu desejo” (BALLASTER, 2007, p. 62). As cartas da freira portuguesa invertem essa lógica na medida em

---

<sup>40</sup> Traduzimos *sex-change* literalmente para “mudança de sexo”, a fim de respeitar a escolha linguística realizada pela autora. Entretanto, consideramos que “uma operação literária de mudança de gênero” expressaria melhor a transformação que se processa em *Lettres portugaises* no que concerne aos papéis comumente atribuídos a homens e mulheres na literatura petrarquiana.

que Mariana declara abertamente sua paixão ao cavaleiro francês. Consequentemente, a partir da publicação de *Lettres portugaises*, “tornou-se um lugar comum para a *amatory fiction* apresentar a carta como o local privilegiado da expressão apaixonada e a mulher escritora como incomparável em sua produção” (BALLASTER, 2007, p. 64). De forma consoante, Kauffman (1988, p. 95) afirma que “escrever ‘à portuguesa’ tornou-se um verdadeiro código para um certo estilo – escrito no auge da paixão em um momento de desordem e angústia”. Também Rousset (1973) comenta que as cartas da freira portuguesa tiveram uma influência decisiva na fórmula epistolar, tornando-se, por muito tempo, o modelo das cartas de amor:

Parece que, desde 1670, [um ano após a publicação de *Lettres portugaises*] houve uma afinidade natural entre a carta e a paixão, entre o estilo da carta e o estilo da paixão, uma vez que a paixão é considerada um movimento involuntário que levanta todo o ser, derruba o velho edifício cortês e galante da dignidade feminina e do autocontrole, faz aflorar o instinto e a desordem; a carta, supostamente uma expressão imediata do espontâneo, dos sobressaltos da emoção, um registro direto de um coração que não mais se governa, será o instrumento adequado para traduzir as flutuações, as incoerências, as contradições da paixão assim concebida (ROUSSET, 1973, p. 77-8).

Importa ressaltar que, embora a suposição da autoria feminina das cartas tenha contribuído, os recursos linguísticos utilizados na expressão de emoções e pensamentos foram decisivos para que *Lettres portugaises* se tornasse um marco na relação estabelecida entre carta e expressão sincera da subjetividade. Conforme observa Ballaster (2007, p. 61), a paixão da freira portuguesa é expressa através de marcas tipográficas, como “uso de parêntese, exclamações”, de construções sintáticas, “como questões retóricas, inversão de ordem das palavras, sentenças abreviadas”, e pela escolha de um léxico que expressam a força de seu amor. Do mesmo modo, o “desejo no estilo Português é registrado por uma desordem e lógica inconsistente da parte da escritora” (BALLASTER, 2007, p. 61). Ainda segundo Peixinho (2013, p. 55), o uso desse discurso “negligente e desconexo, de forma a transmitir a ideia de fluxo verbal que acompanha as ondulações do sentir e o pulsar cotidiano das paixões”, assim como o borramento das fronteiras entre o real e o fictício típico do romance epistolar, é uma estratégia de veridicção que visa garantir a verossimilhança da obra.

Além de uma retórica calcada nas leis da verossimilhança, não se nota em *Lettres portugaises* qualquer recurso que levante dúvida sobre a veracidade dos sentimentos expressos por Mariana ou indique que a linguagem verbal não consegue capturar a subjetividade da personagem. Nas reflexões metalinguísticas que faz sobre sua própria escrita, Mariana procura enfatizar que os excessos de suas cartas são resultados dos excessos de sua paixão, traçando, assim, um paralelo entre carta e expressão de sentimentos. Apenas na terceira missiva a freira aparentemente põe suas declarações amorosas sob suspeita através da seguinte indagação: “o meu desespero estará então apenas nas minhas cartas? Se te amasse tanto como mil vezes te

tenho dito, não teria já morrido há muito tempo?” (LP, 2004, p. 47). Essas perguntas, entretanto, são apenas retóricas e, ao invés de lançar dúvida, visam afirmar que os sentimentos expressos nas cartas são equivalentes àqueles sentidos por Mariana. Afinal, em seguida, Mariana conclama ao cavaleiro: “Ordena-me que morra de amor por ti! Conjuro que me dê este socorro, a fim de que vença a fraqueza do meu sexo e acabe com todas as minhas indecisões por um acto de verdadeiro desespero” (LP, 2004, p. 47). Acompanhando esse raciocínio, o leitor da carta é levado a concluir que, se Mariana ainda vive, não é porque seu desespero é menor do que aquele expresso em suas cartas, mas porque aguarda tão somente a ordem daquele a quem obedece cegamente.

Também as reflexões que Mariana realiza acerca das cartas do amante corroboram a percepção da carta como meio adequado para revelação dos estados interiores. Ao longo de toda obra, é possível perceber que Mariana mede a intensidade do amor do cavaleiro francês pelo conteúdo de suas cartas. Na carta I, ela implora que ele lhe escreva (“escreve-me muitas vezes. Bem mereço que te dê ao cuidado de me informar sobre o estado do teu coração e da tua vida” (LP, 2004, p. 20-1)). Na II e III, queixa-se do silêncio do cavaleiro (“há seis meses que não recebo de ti uma só carta!” (LP, 2004, p. 29); “Como estou longe de quanto havia previsto! Esperava que me escrevesse de todos os lugares por onde passasses e que tuas cartas fossem muito longas” (LP, 2004, p. 41)). A carta IV indicia a frustração da freira com as missivas enviadas pelo cavaleiro (“Só tu permaneces nessa profunda indiferença, sem nem me escrever senão cartas frias, cheias de banalidades: metade do papel vem em branco e parece que estás morto por acabar depressa” (LP, 2004, p. 65)). Finalmente, na carta V, as missivas do cavaleiro são a prova de que ele não corresponde à paixão sentida por Mariana (“Detesto a sua sinceridade! Acaso lhe tinha pedido que me dissesse sinceramente a verdade? Porque (sic) não me deixou a minha paixão? Tudo que tinha a fazer era não me escrever: eu não procurava ser esclarecida”. (LP, 2004, p. 85)). A partir daí, as cartas do cavaleiro tornam-se o recurso encontrado pela freira para convencer-se de que deve esquecer o amante (“Embora lhe devolva as suas cartas, guardarei cuidadosamente as duas últimas que me escreveu, e hei-de lê-las ainda mais vezes do que li as primeiras, a fim de não voltar a cair nas minhas fraquezas.” (LP, 2004, p. 99)). As cartas são, portanto, usadas como instrumento para avaliar os sentimentos do cavaleiro. São uma espécie de termômetro capaz de medir o calor da paixão, que mostram à Mariana que seu amor não é correspondido à altura.

Os leitores, entretanto, não podem utilizar da mesma estratégia, já que nenhuma das cartas do cavaleiro é incluída na obra. Somente através das palavras contidas nas cartas de Mariana é possível, ao leitor, traçar um retrato da personalidade do cavaleiro e imaginar o

conteúdo das missivas que endereçou à freira portuguesa. Na medida em que não permite o confronto entre as cartas dos dois amantes, a forma epistolar do tipo solista evita que as palavras de Mariana sejam confrontadas e contestadas. Suprimidas as vozes de outros personagens do enredo, não é possível dizer que as palavras de Mariana não condizem com seus sentimentos. Assim, mesmo que o eu escrevente seja um ser fictício, suas cartas são o retrato de sua alma, porque, no nível intradieético, não há como contestar a sinceridades das palavras expressas.

A situação é bem diversa em *Les liaisons dangereuses*. A evolução para a estrutura pluriocular permitiu que o romance epistolar estabelecesse novas relações entre carta e subjetividade. As duas primeiras cartas do romance de Laclos já estabelecem duas visões distintas sobre a função da carta. E também revelam duas subjetividades femininas completamente opostas. A princípio, encontra-se a carta da pueril Cécile. Dirigindo-se à amiga Sophie, ela dedica-se a contar, com certo deslumbramento, as minúcias dos seus primeiros dias fora do convento, incluindo as gafes advindas da sua inexperiência com as práticas comuns à vida na corte parisiense. Em seguida, aparece a carta da experiente Merteuil. Objetiva e sedutora, ela habilmente tece argumentos para que Valmont tome parte em seu projeto de vingança contra Gercourt. Para Cécile a carta é suporte para o relato dos fatos cotidianos e meio para expressar seus sentimentos no instante mesmo em que sucedem (“Uma carruagem acaba de parar à porta, e minha mãe mandou chamar-me em seus aposentos sem demora [...] Não estou arrumada, minha mão treme e meu coração bate forte” (LLD, 2012, p. 38)); para Merteuil, a carta é instrumento de ação, recurso para agir sobre o Outro, fazendo-o ceder às suas vontades (“Volte, meu caro visconde, volte: o que tem feito, o que tem a fazer em casa de uma velha tia cujos bens todos já lhe foram legados? Venha embora imediatamente; preciso de você (LLD, 2012, p. 39)).

Ao comentar a diferença no estilo dessas cartas justapostas, Rousset (1973, p. 84) observa que, depois da ingenuidade, segue-se, sem transição, a astúcia: “a oposição é brutal e eloquente em si mesma”. Através desse confronto, o romancista faz o retrato das personagens e prenuncia um dos temas essenciais do romance “o encontro da inocência e da racionalidade, o confronto da vítima e da fera” (ROUSSET, 1973, p. 84). É notável que, ao longo da obra, Laclos segue essa mesma estratégia de composição. Ele faz da carta “uma maneira de dizer sem nada formular” (ROUSSET, 1973, p. 84), isto é, cria estilos diferentes para cada personagem, de modo que as cartas se tornam um retrato de seus emissários. A terceira carta torna mais nítido o despreparo de Cécile para convivência fora dos muros do convento, apresentado o relato de sua primeira incursão numa reunião social (“percebia claramente que falavam de mim, o que me fazia corar. Não conseguia evitar, e bem que gostaria, pois reparei que, quando fitavam

as outras mulheres, elas não coravam” (LLD, 2012, p. 42)). Já nas cartas quatro e seis Valmont apresenta a si mesmo como libertino e presunçoso, ao desprezar a proposta de seduzir Cécile e eleger Tourvel como novo alvo de suas conquistas (“O que me sugere? Seduzir uma moça que não viu nada, nem conhece nada; que, por assim dizer, me seria entregue sem defesa [...]. Você conhece a presidenta Tourvel, sua devoção, seu amor conjugal, seus princípios austeros. Eis aí o que vou atacar; eis aí o inimigo a minha altura” (LLD, 2012, p. 43-4)).

Às vezes, porém, a carta de um personagem é usada para retratar as características de outro, ou confirmar características que já haviam sido traçadas anteriormente. Na quinta carta, Merteuil apresenta Danceny como um jovem sentimental (“Danceny é um menino que vai perder tempo a falar de amor sem nada concluir” (LLD, 2012, p. 47)), imagem que Cécile confirma na sétima missiva (“Ele é extremamente amável. Canta como um anjo e compõe melodias muito bonitas, de que escreve também as letras” (LLD, 2012, p. 51)). Tourvel, na oitava carta, confirma seu caráter beato (“eu o exorto [a Valmont] com muita severidade. A senhora, que o conhece, há de convir que seria essa uma bela conversão” (LLD, 2012, p. 53)), ao mesmo tempo em que se encarrega de pintar a sra. Volanges como uma mãe amiga e protetora (“Depois de ter desfrutado de suas bondades realmente maternais, ousou esperar dela [de Cécile] a terna amizade de uma irmã” (LLD, 2012, p. 53)). Tal representação é corroborada pela carta seguinte, na qual a sra. Volanges tem o cuidado de orientar Tourvel acerca dos perigos que corre por estar sob o mesmo teto de Valmont (“Meu conselho, portanto, é que peça à tia de Valmont para não detê-lo por mais tempo; e, caso ele insista em ficar, creio que não deve hesitar em ceder-lhe o lugar” (LLD, 2012, p. 55)).

Nessas primeiras nove cartas temos, então, o retrato dos principais personagens bem como as principais linhas de desenvolvimento da intriga: os ingênuos Cécile e Danceny se apaixonam, embora ela esteja prometida em casamento a Gercourt. Madame de Merteuil e Valmont, ambos libertinos e ardilosos, tramam a sedução e desonra de Cécile e Tourvel. A maternal senhora de Volanges buscará afastar a beata Tourvel de Valmont, sem desconfiar que o libertino representa um perigo para a reputação de sua própria filha.

Mas aqui, diferente do que costumava ocorrer nos romances epistolares do mesmo período, as características físicas e a subjetividade apresentadas em uma carta, nem sempre, traduzem fielmente o caráter do personagem. Contrapondo as correspondências de dois ou mais personagens, Laclos demonstra que as imagens de uma mesma pessoa variam segundo a ótica de cada retratista. As cartas cinco e seis, por exemplo, apresentam duas versões completamente diferentes acerca da aparência e personalidade de Tourvel. Merteuil apresenta a presidenta com uma mulher com “feições regulares”, mas “nenhuma expressividade”, com um “corpo sofrível,

mas sem nenhum encanto: sempre vestida de forma risível”, além de ridícula, recatada e virtuosa e, justamente, por essas razões, incapaz de levar um homem à volúpia (LLD, 2012, p. 45-6). Já Valmont, combatendo os argumentos da Marquesa, pinta Tourvel com uma mulher que não precisa de qualquer adereço para se enfeitar porque é naturalmente bela, tendo “formas sedutoras”, “silhueta cheia e elegante”. Afirma ainda que a falta de expressividade em seu rosto deve-se ao fato de ela não ter o “olhar mentiroso” das “mulheres coquetos”, mas um olhar que “demonstra a pura alegria e a bondade compassiva!”. Por fim, ressalta que ser pudica e devota não torna a presidenta “fria e sem vida”, e que “os preconceitos que a cerceiam” servirão para aumentar a “glória e alegria” do conquistador (LLD, 2012, p. 48-50).

A réplica de Merteuil não demora. Na carta dez, ela usará as próprias palavras usadas por Valmont na já referida carta seis para demonstrar que o Visconde está apaixonado por Tourvel e que, antes de vencer a devota, é ele quem já se acha completamente devotado a ela. Essa mesma técnica de citar as cartas dos demais personagens para revelar a “verdade” que tentam dissimular será usada muitas outras vezes ao longo do romance. Valmont, inclusive, usará dessa estratégia para convencer Tourvel de que, embora negue, ela o ama. Aliás, conforme já expusemos no capítulo anterior, a realização de leituras minuciosas e a técnica de citar as palavras de seus correspondentes são recursos que Merteuil e Valmont usam para dominar suas vítimas. Aqui, entretanto, gostaríamos de chamar a atenção para o modo como as habilidades dos dois Super Leitores do romance servem para revelar os sentimentos e as opiniões que os demais personagens não ousam confessar em suas cartas. Nesse âmbito, vale ressaltar que Altman (1982, p. 97) já havia pontuado que a técnica de citar passagens das cartas alheias é usada por Merteuil como espelho no qual seus correspondentes podem mirar o reflexo de si criado por suas próprias palavras. Essa estratégia fica ainda mais evidente na carta 134, onde a marquesa cita os adjetivos usados por Valmont para comprovar que ele, de fato, apaixonou-se por Tourvel:

Com efeito, já não se trata da adorável, da celeste, sra. De Tourvel, mas de *uma mulher surpreendente, uma mulher delicada e sensível*, e isso com exclusão de todas as outras; *uma mulher rara, enfim*, como *não se encontra outra igual* [...]. Se esses não são, visconde, sintomas indiscutíveis do amor, temos de renunciar a encontrá-lo. (LLD, 2012, p. 377-8)

A exegese que Valmont e Merteuil realizam das cartas alheias revela que as cartas podem ocultar ou, pelo menos, não dizer sempre a verdade. Instaura-se, então, uma nova relação entre linguagem e subjetividade. A carta pode continuar sendo um “retrato da alma”, mas agora é necessário ler o negativo dessa imagem para descobrir aquilo que a escrita tenta dissimular.

O casal de libertinos se encarrega de subverter ainda mais essa já conturbada relação entre carta e subjetividade. Eles não apenas ocultam aquilo que sentem, como faz Tourvel para se defender das investidas de Valmont. Eles deliberadamente mentem a fim de atingir seus objetivos. Já apontamos como Valmont e Merteuil dão versões diferentes para o mesmo fato, conforme os interesses que procuram atingir. A marquesa, sobretudo, expressa opiniões completamente conflitantes para dois ou mais destinatários diferentes. Vale lembrar que, após ter sido estuprada por Valmont, Cécile se desespera e quase revela o acontecido à sua mãe. A senhora de Volanges, julgando que a filha chora por ter sido separada de Danceny, considera desistir de casar a menina com Gercourt. Sabendo desse projeto, Merteuil, na carta 104, aconselha a senhora Volanges a manter a palavra dada a Gercourt pelo bem de Cécile. A marquesa assume, então, uma face austera, critica as paixões arrebatadoras, declarando que são apenas desculpas para justificar a perda do pudor e do recato; ao mesmo tempo, defende o casamento por conveniências, assegurando que é através dele que se pode atingir uma vida tranquila e virtuosa. Já na carta 105, a marquesa consola Cécile, mostrando que ela pode e deve tirar proveito do relacionamento com Valmont e de seu futuro casamento com Gercourt. Ela afirma que, após o matrimônio, Cécile, estando “mais livre em seus movimentos [...] poderá, a bel-prazer, deixar Valmont por Danceny, ou mesmo ficar com os dois” (LLD, 2012, p. 299). Somente na carta 106, endereçada a Valmont, torna-se claro as razões pelas quais Merteuil aconselha Volanges a casar Cécile em nome da virtude, enquanto aconselha a menina a ter não apenas um, mais dois amantes. Ela afirma que, na carta 104, falou em virtude e, contra sua consciência, fez elogios a Volanges e a Gercourt apenas para que a mãe de Cécile achasse que seus conselhos sobre o casamento arranjado estavam corretos. Também diz que perdeu “todo e qualquer interesse” por Cécile, de onde se pode concluir que os consolos presentes na carta 105 visam somente fazer com que a menina silencie sobre o ocorrido entre ela e Valmont, para que a vingança contra Gercourt esteja assegurada. Na carta 106, a marquesa, dirigindo-se a seu cúmplice, expressa mais claramente esse propósito: “Peço-lhe, porém, que dê algum trato nessa menina e, juntos, façamos dela o desespero da mãe e de Gercourt” (LLD, 2012, p. 301).

Além do contraste dos estilos dos personagens, do confronto entre cartas que “pintam” um retrato diferente da mesma pessoa, do uso da hermenêutica para revelar os segredos dissimulados na linguagem de uma carta, da exposição das contradições nas opiniões defendidas por um mesmo missivista quando se dirige para destinatários diferentes, no romance de Laclos também encontramos opiniões diversas sobre a função que tem uma carta. Nessas reflexões metalinguísticas sobre a troca epistolar, torna-se aparente a oposição nas opiniões dos personagens ingênuos, que acreditam que a carta é um retrato da alma, e dos personagens

sagazes, que fazem questão de dizer como usaram a carta para manipular seus correspondentes. Na carta 105, a já perceptível diferença entre os estilos e os propósitos de escrita de Cécile e Merteuil, são comentados pela própria marquesa. Em um *post-scriptum*, Merteuil critica a escrita de sua correspondente dizendo que Cécile “ainda escreve como uma menina” porque “diz tudo aquilo que pensa, e não diz nada daquilo que não pensa”. Em seguida, aconselha: “Perceba que, quando escreve a uma pessoa, o faz para ela, e não para você: deve, portanto, procurar dizer menos o que pensa do que aquilo que agrada a ela” (LLD, 2012, p. 300).

É possível notar uma oposição similar na escrita dos dois principais personagens masculinos. Danceny julga que “a carta é o retrato da alma”, sendo, nesse âmbito, superior à fotografia: “Não tem, como a fria imagem, essa estagnação tão alheia ao amor; presta-se a todas as nossas emoções: ora se anima, ora goza, ora descansa...” (LLD, 2012 p. 413). Já Valmont declara que manipulou uma de suas cartas para que ela se parecesse com uma carta de amor:

redigi minha carta com todo o cuidado, tentando imprimir-lhe essa desordem exigida pela expressão de um sentimento. Enfim, disparei tanto quanto possível, pois sem disparate não existe ternura; e é esse, acredito, o motivo por que as mulheres nos são tão superiores em carta de amor (LLD, 2012, p. 182).

Indicia-se, nesse comentário, o rompimento da relação entre carta e expressão da subjetividade na medida em que Valmont deliberadamente busca produzir uma epístola que expresse sentimentos que não sente. O vínculo entre escrita feminina e carta de amor é reafirmado, embora, sutilmente posto sob suspeita. O Visconde faz questão de exaltar a excelência feminina na escrita da epístola amorosa. O elogio, entretanto, apenas busca mostrar a própria superioridade na medida em que Valmont considera que, através de seu engenho, consegue produzir artificialmente aquilo que acredita ser próprio da natureza do gênero feminino. Mas, ao leitor atento, não deve ter escapado que, embora se vanglorie de ter habilmente produzido uma carta artificial, o Visconde, na verdade, apenas segue um conselho de Merteuil, que já o havia alertado para a falta de verossimilhança nas cartas que ele escrevia para Tourvel:

Algo que muito me espanta você não ter observado é que, no amor, não há nada mais difícil do que escrever o que não sentimos. Quero dizer, escrever de maneira verossímil. Não que não usemos as mesmas palavras, mas não as dispomos do mesmo modo, ou melhor, dispomos as palavras, e basta. Releia sua carta: reina nela uma ordem que o denuncia a cada frase. Quero crer que sua presidenta é inexperiente o bastante para não perceber. Mas que importa? Nem por isso o efeito deixa de perder-se. É esse o defeito dos romances. O autor se esfalfa para se animar, e o leitor permanece frio. *Héloïse* é a única exceção e, no que pese o talento do autor, essa observação sempre levou-me a acreditar que há ali um fundo de verdade (LLD, 2012, p. 101).

Merteuil considera que as cartas não precisam ser, mas parecer verdadeiras. E que a verossimilhança, sendo apenas um efeito retórico, é produzida não pelo conteúdo, mas pelo

modo como as palavras são organizadas. O mesmo princípio é estendido às obras romanescas mediante a referência à *Nova Heloisa* de Rousseau. Laclos, portanto, usará da carta para tecer considerações sobre a técnica de composição romanesca e, estrategicamente, porá suas reflexões nas missivas da personagem que melhor domina a arte epistolar.

Ao observar que Valmont e Merteuil anexam as correspondências que receberam de outros personagens às cartas que trocam entre si, Calas (2007, p. 102) tece o seguinte comentário:

Durante o exame da definição da carta, vimos que uma de suas peculiaridades é criar um espaço de intimidade e ser a expressão de sentimentos pessoais escritos sob o selo do sigilo. O trabalho de Laclos baseia-se na perversão da própria essência da carta: a violação do segredo, a apropriação de um terceiro da carta destinada a um outro.

É preciso observar que Laclos rompe também com a função que a carta tinha no romance epistolar no século XVIII. A carta deixa de ser o elemento que produz veracidade para ser o elemento que revela o fingimento da ficção. Ele usa da própria carta para criar reflexões metalinguísticas que denunciam a engenhosidade na construção romanesca. Datado ainda do século XVIII, *Les liaisons dangereuses* é precursor na reinvenção dos usos tradicionais da carta na ficção epistolar. Antecipou-se em demonstrar que as cartas nem sempre dizem a verdade, mediante a inclusão de cartas mentirosas; bem como, precocemente, fez da carta um instrumento para refletir acerca da escrita literária. Procedimentos esses que, ao menos no que concerne à literatura inglesa, conforme as investigações de Gubernatis (2007), só passaram a ocorrer na produção romanesca dos séculos XIX e XX.

Muito posterior ao romance de Laclos, *Novas cartas portuguesas* surge na segunda metade do século XX, momento em que as ficções moderna e pós-moderna já haviam esgarçado definitivamente os vínculos entre o epistolar e a expressão de sentimentos, bem como a carta tinha também se firmado como objeto privilegiado para reflexão sobre o exercício literário. Mesmo os julgamentos preconcebidos sobre carta e escrita de autoria feminina já haviam sido devidamente postos sob suspeita. As três Marias não deixam de aproveitar-se de toda essa tradição que afirmou ou contestou as relações entre o epistolar, a subjetividade e a escrita de autoria feminina. Mas, ainda assim, o fizeram de um jeito novo. Reinventaram o uso da carta na ficção, assim como corroboraram para sustentar, de forma irrefutável, a engenhosidade da produção literária escrita por mulheres.

As três primeiras cartas de *Novas cartas portuguesas* dialogam diretamente com a quinta carta de *Lettres portugaises*, onde Mariana confessa amar mais à sua paixão do que o cavaleiro francês. Partindo dessa premissa, as três escritoras invertem a noção de que o sentimento amoroso leva à produção das cartas e da obra literária. Não é a paixão que motiva a

carta. É o desejo de escrita que incita a paixão. Já a *Primeira carta I* anuncia: “E já foi dito que não interessa tanto o objeto, apenas pretexto, mas antes a paixão; e eu acrescento que não interessa tanto a paixão, apenas pretexto, mas antes o seu exercício” (NCP, 2017, p. 3). A *Segunda carta I* se encarrega de revelar a engenhosidade do processo de escrita das mulheres – aproximando-a da composição de um bordado –, ao mesmo tempo em que descobriu a ilusória similaridade entre invenção e falsidade:

Pensem o amor no seu jogo através do contentamento: as palavras uma por uma no bordado empolgante dos sentimentos e dos gestos. A mão sobre o papel traça com precisão as ideias na carta que, mais do que para o outro, escrevemos para nosso próprio alimento: o doce alimento da ternura, da invenção do passado ou o envenenamento da acusação e da vingança, elas próprias principais elementos da paixão na reconstrução do nosso corpo sempre pronto a ceder à emoção inventada, mas não falsa [...] E se não acredito em mim o amor como sentimento totalmente verdadeiro a não ser a partir da minha imperativa necessidade em inventá-lo (logo já ele é verdadeiro mas tu não), recuso-me a negá-lo no entanto pois na realidade existe, é em si mesmo: vício, urgência, precipício, enquanto tu serves apenas de motivação, de início, de peça envolvente em que te arrasto neste meu muito maior prazer em me sentir apaixonada do que em te amar. Neste meu muito maior prazer em dizer que te amo do que na verdade em querer-te (NCP, 2017, p. 45).

Nessas duas cartas, dilacera-se a noção de que a naturalidade está para a subjetividade assim como a engenhosidade artística está para artificialidade. Nega-se a oposição entre expressão de sentimentos e engenhosidade na medida em que o inventado é percebido como diferente do falso. A engenhosidade está em “bordar”, na escrita, os “sentimentos”, os “gestos”, “o nosso corpo sempre pronto a ceder à emoção inventada”. “E nunca o amor foi tão inventado, logo verdadeiro” (NCP, 2017, p. 20), dirão ainda na *Primeira Carta II*. Finalmente na *Terceira Carta I*, alude-se ao projeto de construir “uma novidade literária”, composta por um “trio de mãos”, onde a escrita será usada como uma forma de desclausura, partindo daquela que encerrou Mariana até as que ainda perduravam no contexto em que a obra foi produzida:

Considerai a cláusula proposta, a desclausura, a exposição de meninas na roda, paridas a esconsas da matriz de três. [...] Só que de Beja ou Lisboa, de cal ou de calçada – há sempre uma clausura a quem levanta a grimpá contra os usos:  
 freira não copula  
 mulher parida e laureada  
     escreve mas não pula  
 (e muito menos se o fizer a três)  
 com a Literatura,  
 LITERATURA, não se faz  
 rodinhas  
 – porém, ledores, haveis comprado  
 Mariana e nós, tendo ela  
 montado o cavaleiro e bem  
 no usado para desmontar  
 suas/doutras razões de conventuar (NCP, 2017, p. 6).

Nessas três primeiras cartas observa-se o propósito de construir, coletivamente, uma obra em carta, partindo de uma obra anteriormente consagrada como modelo de uma escrita

feminina e subjetiva, para realização de uma crítica à censura imposta às mulheres. Vislumbra-se, já aí, uma busca pela subversão das relações que a tradição estabeleceu entre carta, expressão da subjetividade e literatura de autoria feminina. À medida que esse projeto se desenvolve, constata-se que o propósito se concretiza na medida em que a própria função e os usos da carta na construção do texto literário renovam-se. Por conseguinte, alteram-se também as formas de representação da subjetividade feminina, assim como o modo como o epistolar é usado para refletir sobre o literário.

A primeira subversão proposta diz respeito ao gênero do sujeito que assina, não as cartas, mas a obra. Em contraposição à figura masculina que se utiliza da carta para representar um modelo de subjetividade feminina, temos, em *Novas cartas portuguesas*, a figura de três mulheres que usam, não apenas a carta – porque suas habilidades literárias não se restringem a um único gênero – para falarem por si mesmas. A segunda subversão, diretamente relacionada à primeira, é a passagem de um discurso monofônico a um discurso polifônico. Conforme ressaltado por Klobucka (2012, p. 44), essa alteração tem impactos decisivos na configuração do texto:

No lugar de uma voz solitária de mulher que apela ao leitor masculino ausente (ou, numa leitura alternativa desta interpelação, narcisicamente invoca o próprio amor), uma comunidade feminina solidária convida e é convidada para entrar num processo aberto de troca textual, salientando o princípio feminista da afinidade existencial e da conseqüente solidariedade política entre mulheres, e fazendo deste princípio não apenas o tema condutor do texto mas também, e sobretudo, o fator estruturante decisivo da sua própria concepção e realização.

Desta polifonia nascem representações de Mariana contraditórias entre si, impossíveis de serem reduzidas à única imagem. A essas vozes plurais de Mariana assomam vozes de outras mulheres muito diversas entre si. Da religiosa à bruxa condenada à fogueira, da doméstica à universitária, da camponesa à cidadina. Impossível reduzi-las a um único modelo de feminino. Não há mais uma subjetividade feminina, mas subjetividades femininas.

Não se trata, efetivamente, de negar a subjetividade que perpassa a escrita de autoria feminina, mas de multiplicá-la. Nenhuma das cartas dos personagens é desprovida de alguma dose de subjetividade. Antes, é possível notar, na maioria dos textos, a emergência de um sujeito que procura no processo de escrita uma forma de verter a si e suas dores. Tal como em *Lettres portugaises*, a escrita se converte em instrumento de libertação. Embora, nas *Novas cartas portuguesas*, não se trate apenas de aplacar a dor do abandono amoroso – esta também legítima – mas as dores do abandono do Estado, as dores das censuras, dos claustros decorrentes do patriarcado e da ditadura Salazarista. E a própria figura de Mariana é alçada à condição de uma

mulher que fez da escrita de sua subjetividade uma forma de transgredir o silêncio que lhe foi imposto.

Também nas cartas que as escritoras trocam entre si a escrita torna-se meio de confidências íntimas (“E hoje (como tantas vezes) vos confesso a minha perplexidade perante o mundo, o meu medo, a minha raiva, a minha voracidade de tudo. O meu amor nunca cansado mais inútil”. (NCP, 2017, p. 304)). Mas, a decisão de não se assinar individualmente os textos impede que a subjetividade que reverbera nesses textos seja identificada com uma única instância enunciativa. A subjetividade pode ser sentida, mas não pode ser nomeada ou rotulada. Emerge desse processo de escrita anônimo a contestação de uma relação entre a escrita feminina e “naturalidade”, porque não é possível relacionar carta e escrita de si sem conhecer o sujeito que assina. Do coro anônimo nascem subjetividades engenhosamente pensadas e sentidas como plurais e irredutíveis.

A engenhosidade dessa construção literária, tal como outros romances epistolares, é desvelada dentro da própria obra. Mas, em *Novas cartas portuguesas* as reflexões metalinguísticas não são postas na carta de personagens, e sim nas cartas das próprias autoras. É certo que, mesmo antes da emergência da Crítica Genética, as cartas de escritores se tornaram fontes de pesquisa para análise de seus textos literários. E há, inclusive, autores que escreveram cartas onde refletiram sobre seu exercício de escrita (Veja-se, por exemplo, *Cartas a um jovem poeta*, de Rilke). Entretanto, em *Novas cartas portuguesas*, as cartas fictícias dos personagens (de Mariana, Ana, Mônica...) e as cartas que expõem o processo de composição (*Primeira carta I*, *Primeira carta II*...) são postas lado a lado. O leitor pode comparar a obra enquanto objeto (o livro que tem em mãos) com a obra enquanto projeto (aquele sobre o qual as três escritoras dialogam em suas cartas). Nas cartas onde abundam o exercício da metalinguagem, as três escritoras, abrindo mão de uma objetividade racional, contemplam reflexões subjetivas, marcadas por uma linguagem poética que chega a converter-se em verso, como no exemplo da *Terceira Carta I*, reproduzida acima. Por outro lado, há textos fictícios que bem poderiam ser de pessoas reais, contemporâneas à publicação da obra como *Carta de um soldado chamado António para uma rapariga chamada Maria a servir em Lisboa*. Ressalta-se também a existência de textos fictícios que refletem sobre o processo de criação literária como o poema *Mensagem de invenção de Mariana Alcoforado*. Assim, diluem-se as fronteiras: onde o factual?, onde o fictício? Onde o subjetivo?, onde a engenhosidade? Já não se finge para revelar que a subjetividade pode ser fingida, como faz Laclos, através das cartas meticulosamente calculadas de Merteuil. Revela-se dentro da própria obra o seu processo de criação para demonstrar que a engenhosidade pode ser fingida, ou, pelo menos, carregada de subjetividade.

### 6.3 A reconfiguração da subjetividade nas narrativas em hipertextos

Os hipertextos escolhidos para o *corpus* desta pesquisa, como vimos no capítulo anterior, põem o jogador na condição do escritor de cartas. Através dessa condição assumida pelo jogador e dos recursos próprios da trama hipertextual e do suporte multimídia, novas relações são estabelecidas entre carta e expressão da subjetividade, assim como entre o epistolar e a escrita de autoria feminina.

Conforme vimos, em *13 minutes of light*, tal como em *Lettres portugaises*, a carta torna-se o único meio de comunicação entre dois amantes que foram separados. É esperável, portanto, que, nesse hipertexto, a carta cumpra a função de expressar o sentimento amoroso dos amantes. E é exatamente isso que se encontra em todas as cartas, além, é claro, do relato dos fatos cotidianos que fazem progredir a trama. A primeira carta de Jack, por exemplo, escrita logo após a viagem de Elizabeth, apresenta três breves parágrafos que fornecem algumas contextualizações necessárias para que o leitor compreenda a história e o jogo, como uma breve referência ao início do namoro, as razões da separação do casal, a necessidade de escrever em cartas e o tempo em que as correspondências demoram para chegar ao destino. Os outros dois parágrafos expressam como o personagem se sente em relação a esses fatos. E são justamente esses dois parágrafos que devem ser alterados pelo leitor. No primeiro parágrafo, ele pode decidir se o personagem se mostra desesperado com a partida da namorada (“So. I miss you. I miss you” (TML, 2014)), se assume uma posição equilibrada, demonstrando preocupação sincera (“If my calculations (read: Google Answers) are correct, you’ve been travelling through space for at least three months now. I hope you arrived at Mars okay” (TML, 2014)), ou se despreocupadamente brinca com a situação (“How’re you? Six months before you read this the earth was still spinning. Just so you know” (TML, 2014)). De forma bastante similar, no segundo parágrafo, o leitor deve escolher se Jack compreende e apoia (“I’d be lying if I said I wouldn’t rather have you here. But I know we’ll get through the net few years together” (TML, 2014)) ou questiona a partida da namorada (“I really hope this opportunity at Mars University is as good as they promised you. I hope it’s worth it” (TML, 2014)).

Mas, essa primeira carta também já começa a revelar que, apesar da semelhança do enredo, há, entre o livro publicado por Barbin e a ficção hipertextual de Jod, duas diferenças cruciais no que tange à relação entre carta e expressão da subjetividade. Enquanto em *Lettres portugaises* é a figura feminina que usa as missivas para lamentar a partida do amante, em *13*

*minutes of light* é a figura masculina que se desdobra para usar a carta como estratégia para manter um relacionamento à distância. Afinal, são as cartas de Jack que o leitor precisa manipular para desenvolver o jogo, enquanto as cartas e a figura de Elizabeth são as instâncias que controlam e julgam o desempenho do jogador. Além disso, enquanto Jack aparece como um personagem sentimental, cuja principal preocupação reside na separação da namorada, Elizabeth aparece como uma personagem politicamente engajada, realmente interessada em combater injustiças. Enquanto Jack diz que a colonização de Marte não tem nada a ver com ele diretamente, mas com sua namorada, que se mudou para lá; Elizabeth se envolve nos protestos que permeiam a guerra interplanetária e chega a pontuar semelhanças entre a colonização de Marte e a colonização do continente Africano:

Ive been living with these people for half a year a now and the difference between their standard of life and ours is terrible. No. It's worse. It's mortifying. It's like Africa at the beginning of the twenty-first century. Ive read enough history to know that the Earth Union has an economic and political interest in keep these poor, hardworking people down as long as it can. It's disgusting (TML, 2014).

A segunda característica que diferencia *Lettres portugaises* e *13 minutes of light*, na relação entre carta e subjetividade, diz respeito precisamente ao fato de as cartas serem manipuláveis no hipertexto. Na medida em que é o leitor quem decide que sentimentos Jack deve expressar, afasta-se a ideia de carta como retrato fiel da subjetividade da personagem. Em *13 minutes of light*, assim como em outros jogos eletrônicos com interatividade ontológica, as identidades, personalidades e subjetividades deixam de ser pré-requisitos previamente estabelecidos, para serem dados configuráveis. E, tal como em outros jogos, alterar os caracteres não é apenas possível como necessário ao desenvolvimento da interatividade. Além disso, cada transformação do personagem pode ser decisiva nos resultados alcançados ao final do jogo. Na primeira carta, o jogador pode até tentar imaginar-se no lugar do personagem e optar por expressar sentimentos que ele talvez teria caso estivesse numa situação semelhante à de Jack. Mas, após receber o primeiro *feedback* da recepção de sua carta por Elizabeth, a atenção do leitor se volta para o efeito que suas palavras têm dentro do mundo do jogo. Tal como os personagens de *Laclos*, se usar a carta como veículo de expressão de sentimento e não como instrumento de jogo, o jogador pode desagradar a namorada e, conseqüentemente, por fim ao relacionamento.

Considerando que as cartas não representam os sentimentos de Jack porque são manipuladas, o jogo apresenta um outro recurso para informar ao jogador quais são os pensamentos e sentimentos do personagem que manipula. Trata-se de uma narrativa em primeira pessoa, na qual o próprio Jack se encarrega de contar sua história, incluindo a descrição

dos sentimentos que sentia ao receber as cartas de Elizabeth. O aparecimento de textos de outro gênero demonstra que a carta, ao tornar-se elemento de jogo, perde a função de representar as emoções do personagem. Tal como ocorreu com o romance inglês, à medida que aparece interpolada com narrativas em primeira ou terceira pessoa, a carta revela-se um documento que pode esconder a subjetividade de quem a assina (Cf. GUBERNATIS, 2007).

A narrativa em primeira pessoa, escrita num momento posterior ao namoro por correspondências (não há referência que indique quando esse texto foi escrito, mas o uso do pretérito indica que Jack se refere à troca de cartas como evento já transcorrido), é o único documento apresentado como confiável dentro da narrativa, pois as matérias jornalísticas sobre a guerra interplanetária, assim como as cartas de Elizabeth são postas sob suspeita. Acerca da possível falsidade das manchetes de notícias apresentadas ao leitor, o próprio Jack comenta: “I tried reading up on Mars on any kind of website I could find. But the lack of direct information from Mars meant that almost all of it was speculation” (TML, 2014). Quanto às cartas de Elizabeth, reiteradas menções ao amigo marciano sugerem que ela pode estar mais afeiçoada a ele do que admite. Também a vigilância sobre as correspondências trocadas entre Marte e Terra levanta a suspeita de que Elizabeth pode, por cautela, ocultar fatos sobre seu envolvimento com a guerra interplanetária. Por fim, o tempo transcorrido entre o envio e recebimento de uma carta é de três meses. Logo, as informações tornam-se temporalmente defasadas e os sentimentos que o personagem expressou quando escreveu a missiva podem já não corresponder àqueles que sente no momento em que ela é lida.

Aliás, os espaços dedicados à metalinguagem em *13 minutes of light* voltam-se precisamente para reflexão de como as cartas são diferentes dos modernos recursos de comunicação. E muito das considerações de Jack aludem precisamente ao fato de que a carta é menos eficiente em capturar as emoções. Já na primeira carta, por exemplo, Jack estranha o novo recurso que precisará usar para comunicar-se com Elizabeth. Ele lamenta-se por ter de escrever à mão e chega mesmo a adicionar um *emoticon* para expressar suas emoções, mas se arrepende em seguida, percebendo que essa forma de representação é inadequada para a carta (“Damn. Writing down smileys feels really, really stupid” (TML, 2014)). Nos relatos que escreve fora das cartas, o personagem frisa também que, enquanto os *e-mails* viajam na velocidade da luz, as cartas demoram meses para chegar ao destino: “Most frustrating was that any letter I would receive would be three months old, at least. I would never know if she was alright now” (TML, 2014), ressentido Jack, num claro inconformismo com a ineficiência da carta.

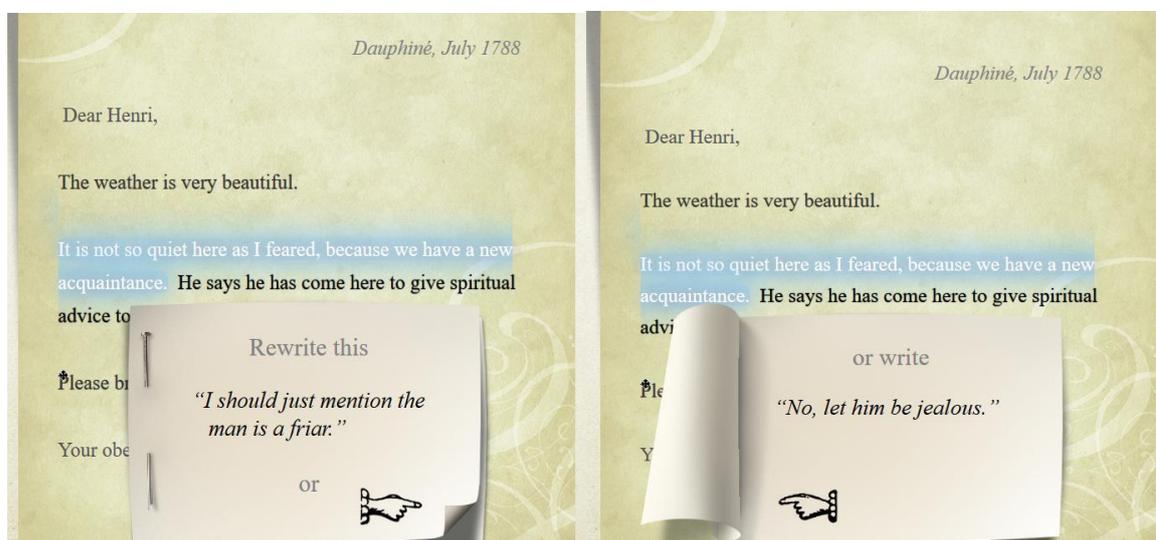
Ironicamente, como vimos, é justamente a lacuna temporal no recebimento de novas informações que cria o espaço de tensão no jogo e torna coerente a necessidade de o jogador escolher bem as palavras dirigidas à Elizabeth. Mais uma vez, ratificamos, se usasse *e-mails*, Jack poderia enviar e receber notícias mais rápido e talvez tivesse informações mais precisas sobre o que está acontecendo com Elizabeth, mas certamente ele não precisaria preocupar-se em tornar cada carta um instrumento para manter a chama do amor acesa e trazer Elizabeth de volta. Se, por um lado, as características da carta garantem as condições necessárias para produção do jogo, por outro, essas mesmas características se tornam entraves para que a linguagem escrita capture, com o máximo de fidedignidade, as condições físicas e emocionais reais do personagem. Daí a necessidade de introduzir textos de outros gêneros que cumpram esse papel. Ao manipular as cartas e ler textos narrativos que trazem reflexões metalinguísticas sobre o processo de escrita, o leitor é levado a perceber que uma carta, ou qualquer outro texto escrito, devido suas características materiais ou genéricas, nem sempre, pretende ou consegue expressar a subjetividade de quem escreve.

*First draft of the Revolution* se encarrega de aprofundar ainda mais o contraste entre a carta, enquanto instrumento de jogo, e textos de outros gêneros, enquanto instrumento de captura da subjetividade. Conforme já vimos, na ficção do estúdio Inkle, quando o leitor clica em um trecho de uma carta para fazer alterações, surgem na tela pequenos lembretes com sugestão de revisão. Em geral, esses lembretes expressam os pensamentos dos personagens, quanto ao que devem dizer nas cartas, no momento mesmo em que escrevem. Através deles e das diversas possibilidades de alterações que cada carta comporta, fica claro que os personagens podem omitir fatos, adicionar exemplos, excluir detalhes, manipular informações, sugerir interpretações para determinados eventos, a fim de que suas cartas cumpram os objetivos que delas se esperam. O rascunho de cada carta apresentado ao leitor já comporta parte daquilo que o remetente deseja dizer ao destinatário, mas à medida que o processo de escrita começa, através das intervenções do leitor, os lembretes de revisão revelam dúvidas dos personagens quanto ao conteúdo da carta, às melhores maneiras de desenvolver as ideias, ou às formas mais adequadas para expressar um mesmo pensamento ou sentimento. Assim, enquanto a carta se torna um recurso para que o remetente dialogue e atinja o destinatário intradieético, os lembretes de revisão se encarregam de revelar a subjetividade do personagem-missivista para os leitores externos.

Já na primeira carta encontramos lembretes que revelam os pensamentos, os desejos, os medos de Juliette em relação ao fato de ter sido mandada pelo marido para uma província distante da sociedade parisiense, bem como expressam as dúvidas da personagem sobre como

usar a escrita de cartas para reverter essa situação. No primeiro rascunho dessa missiva, a personagem faz críticas à Dauphiné e pede ao marido que a leve de volta para casa. Mas, ao clicar no primeiro parágrafo da carta, o leitor encontra uma breve reflexão onde Juliette considera que é melhor não insultar a aldeia favorita do marido. Se o leitor aceita essa sugestão de revisão, as ofensas e reclamações são apagadas e substituídas por dois novos parágrafos. O primeiro elogia o clima de Dauphiné. No segundo, Juliette informa que tem um novo vizinho, que se deslocou até a vila para dar conselhos espirituais ao filho de um nobre. Se clicar na primeira sentença desse segundo parágrafo, o leitor é surpreendido com dois novos lembretes. Em um deles, Juliette indaga se deve ou não contar ao marido que seu novo vizinho é um frade; no outro, opta por fazer ciúme ao marido. Elegendo essa última opção, o leitor vê surgir na tela um novo parágrafo com uma descrição libidinosa das características físicas do novo vizinho. Quanto ao último parágrafo, apresentam-se ao leitor lembretes com três diferentes opções de fechamento diferente da carta: Juliette considera pedir com mais sutileza que o marido a leve de volta para Paris; pensa em indagar ao marido porque ela foi enviada à Dauphiné e, por fim, julga que é melhor não fazer essa mesma pergunta de novo.

**Figura 21 - Lembretes que expressam pensamentos de Juliette em *First draft of the Revolution***



As cartas de *First draft of the Revolution* não deixam de expressar a subjetividade de seus remetentes. Mas o fazem de uma maneira diferente daquela que foi forjada pela técnica de “escrever para o momento” própria da tradição epistolar. Mariana e Cécile parecem transcrever nas cartas tudo que lhes ocorre no instante mesmo em que escrevem. Todos os seus conflitos internos (especialmente no caso de Mariana) são contemplados numa mesma carta, como se

não fosse possível a essas personagens fazer um rascunho prévio ou reescreverem suas epístolas para torná-las mais coerentes. Em contraposição, Juliette, Henri, Alise e Madre Agnes revisam suas missivas diversas vezes. Enquanto as cartas vão sendo reconfiguradas, na tentativa de melhor atingir seus objetivos, os lembretes de revisão se encarregam de revelar quais raciocínios e emoções levaram os personagens a modificarem suas cartas. Por conseguinte, não é a carta final, enviada ao destinatário intradieético, mas o próprio processo de reescrita que expõem a subjetividade dos personagens.

A revisão das cartas dos personagens revela que o ato de escrita envolve processos de eleição do tema a ser tratado, de decisão sobre as diferentes maneiras de abordar o mesmo assunto, de reflexão sobre as diversas possibilidades de construções linguísticas, de escolhas lexicais e sintáticas e seus efeitos semânticos e estilísticos. Instaura-se, portanto, uma nova relação entre carta e subjetividade, a qual revela que a conversão do pensamento em linguagem está repleta de possibilidade, mas também de falhas, e, sobretudo, de imprecisões. É notório que o texto de um lembrete de revisão nunca é igual ao texto que se materializa na carta. Os textos dos lembretes expressam ideias vagas. Ao serem acionados, eles disparam um novo texto que representa a concretização material desse pensamento anterior, mas que já não é igual a ele. Entre aquilo que o lembrete sugere e aquilo que se materializa na carta, surge uma lacuna que revela que o processo de escrita altera aquilo que se quer dizer. Não há uma conversão direta do pensamento em linguagem gráfica. Há uma tradução que necessariamente modifica ideias, emoções, sentimentos. A subjetividade do personagem não é capturada, mas configurada pela linguagem.

Em *First draft of the Revolution*, portanto, a carta é usada com fins metalinguísticos. A própria Emily Short confirma que teve como propósito construir uma obra que revelasse a escrita como um processo de constantes revisões e que se contrapusesse ao tropo – muito comum no cinema – do escritor como um sujeito que ora sofre com o “bloqueio do autor” ora, inspirado pela musa escreve, em pouco tempo, um texto de raro valor:

Presumivelmente, os escritores desses roteiros sabem por experiência que geralmente não é o que acontece, mas o tropo é poderoso e persiste de qualquer maneira. Talvez a questão seja que a natureza real da escrita - como um processo de revisar, pesar as escolhas de palavras, desenvolver um texto gradualmente por um longo período, em torno de mudanças nas expectativas do que deveria estar dizendo - é realmente muito difícil de narrar. Envolve pequenas escolhas particulares e grande quantidade de nuances. Eu também estava realmente interessada no modo como - embora isso raramente seja discutido na ficção como um todo - o ato de escrever inevitavelmente muda o que você quer dizer; a forma como isso pode ser um processo, não apenas do registro de um conceito já totalmente formado na mente, mas de descoberta do que você quis dizer, em primeiro lugar (SHORT, 2012, *online*).

Conforme pontuamos alhures, a forma do romance epistolar, o enredo e o contexto onde a história é ambientada adequam-se perfeitamente à proposta de criação de uma obra metalinguística (Cf. OLIVEIRA, 2018, p 153). As cartas, além de serem o meio de comunicação dos personagens, tornam-se o recurso que permite ao jogador testar as diferentes possibilidades da linguagem. Também a existência de objetivos bem definidos para os personagens promove reflexões sobre as estratégias linguísticas que cada um utiliza para alcançar suas metas. Por fim, o fato de a história passar-se às vésperas da Revolução Francesa, época em que escrita e leitura eram habilidades que só eram acessíveis à aristocracia, justifica o cuidado e a importância que os personagens dão à epistolografia.

Tal como no romance de Laclos, em *First draft of the Revolution*, encontramos membros da aristocracia francesa muito preocupados em manter suas fortunas e *status* social. E, tal como Valmont e a Marquesa de Merteuil, o domínio da arte de escrever cartas torna-se crucial para que eles consigam manipular e dominar seus destinatários. Por outro lado, surgem, na ficção em hipertexto, personagens pertencentes ao clero e às classes menos abastadas que, inconformados com a ordem social vigente, tentam subvertê-la. Nessa disputa pelo poder, a capacidade de ler e escrever são parte dos artifícios mágicos usado apenas pelos iniciados. Já no texto introdutório, o leitor se depara com o seguinte aviso “It is dangerous to deceive a husband of magic-using rank” (FDR, 2012, p. 2). Posteriormente, Henri aproxima as habilidades prodigiosas de seu filho às atividades de leitura e escrita, afirmando que,

If he truly learned his magic alone, with no one of his parent’s class to guide him, he must have a considerable talent. When one first learns to see the correspondences in the world, it is like seeing a sheet of letters one cannot read. He might as well have guessed how to write his name without any tutor (FDR, 2012, p. 8).

Mais adiante, Elizabeth pede ao esposo que decifre os significados de uma carta que o frade havia escrito aproveitando-se dos talentos do filho de Henri. Um texto narrado em terceira pessoa se encarrega de descrever o tipo de magia usada para encriptar a carta: “It is an old trick to link two pages together, tightly, so that the meaning of the text blend together. It conceals the meaning written there, and ordinarily can be untangled only by another magic user”. (FDR, 2012, p. 15).

A carta do frade é o único texto do gênero epistolar contido na ficção que não pode ser reescrito. Sua manipulação visa apenas a decifração de seu conteúdo oculto. A cada clique, o texto obscuro e desconexo é substituído por outro cujo conteúdo faz sentido dentro do enredo da história. Esse texto, portanto, só pode ser entendido num jogo de luz e sombra, onde o significado oculto, de um texto virtual, precisa ser extraído do significado aparente de um texto material. Por conseguinte, a carta encriptada se torna uma *mise en abyme* dos processos de

escrita daquelas que formam o conjunto da obra. Assim como a carta encriptada, as demais cartas, sendo o resultado de um processo de reescrita, apresentam um texto final que esconde os significados dos trechos apagados ou reconstruídos. As intenções originais da carta, dispostas no primeiro rascunho, tornaram-se veladas na medida em que as diversas revisões se encarregaram de adicionar novas redes de sentidos para o texto. Ao tomar parte na transformação das cartas e ter acesso aos pensamentos dos personagens, através dos lembretes de sugestão de revisão, o leitor conhece as intenções originais dos textos, assim como aquelas que foram adicionadas posteriormente. Os destinatários intradieéticos, entretanto, não têm esse privilégio. Eles precisam ser hábeis para decifrar as intenções ocultas de seus remetentes, tendo como base textos que foram adicionados de diversas camadas semânticas no momento mesmo em que foram escritos. A carta encriptada também se encarrega de mimetizar esse processo. Ao traduzi-la, Henri encontra trechos dúbios que parecem ter dois, três ou mais significados possíveis e se convence de que seus medos pessoais estão interferindo na sua capacidade de tradução. A carta encriptada, portanto, revela que o trabalho hermenêutico não consegue ser preciso, nem está livre das interferências da subjetividade de quem o executa.

Nesse enredo, onde leitura e escrita são instrumento de poder, o domínio da produção epistolar se converte em mecanismo de empoderamento. No início da ficção, Henri, por ser homem e membro da aristocracia, é quem melhor domina as habilidades de leitura e escrita. O rascunho de suas cartas apresenta-se como uma lista de intenções a serem atingidas (CF. figura 18). Essa esquematização racional de seus objetivos demonstra que ele tem pleno controle dos conflitos ao seu redor, bem como sabe como agir estrategicamente para defender-se ou obter vantagens. Mas a leitura da carta encriptada e a descoberta de que seu *status* social pode estar ameaçado desestrutura emocionalmente Henri. O rascunho de sua próxima carta é uma frase incompleta. A tentativa de modificação apresenta mais frases mal formuladas e os lembretes de revisão se encarregam de mostrar que o personagem está tendo dificuldade em encontrar as palavras certas para se expressar. Finalmente ele opta por ser sincero e pergunta abertamente se a esposa o traiu. A partir dessa fase, Juliette assume o controle de sua vida. Essa reviravolta se expressa na forma de suas cartas que, sendo de início bastante ingênuas, tornam-se mais assertivas. Além disso, o rascunho da última carta que envia ao esposo aparece como uma lista de objetivos a cumprir. A imitação da forma das primeiras cartas de Henri revela que Juliette finalmente aprendeu a controlar a magia da escrita.

Entre o início e o fim da ficção, Elizabeth e Henri passam por um processo de transformação que se reflete na maneira como estruturam suas cartas. Portanto, em *First draft of the Revolution* não estamos diante de subjetividades estáveis, mas de subjetividades que se

modificam ao longo da trama. Importa ressaltar que essa transformação não é decorrente das escolhas do jogador, mas das experiências vividas pelos personagens. Diferente do que ocorre em *13 minutes of light*, onde o jogador elege, ao menos em parte, a personalidade do personagem, em *First draft of the Revolution*, o jogador apenas modifica o conteúdo das cartas. Embora sutil, existe uma diferença na forma como a carta é relacionada à subjetividade nessas ficções. Na ficção de Jod, escolher o que o personagem deve dizer significa moldar o seu caráter. A escolha entre uma das opções do texto significa a exclusão sumária das outras, tanto que, ao final, é apresentado um *score* com o nível de ciúme e nostalgia demonstrados por Jack. Na ficção do estúdio Inkle, modificar as cartas não significa modificar pensamentos e sentimentos dos personagens. Os lembretes e as diversas versões das cartas se encarregam de mostrar ao leitor externo aquilo que as cartas omitem dos leitores intradiegticos. O jogador não escolhe a personalidade do personagem, mas a forma como ele se mostra para seu correspondente. Apesar dessa diferença, as duas obras rompem com a relação entre carta e subjetividade forjada pelo romance epistolar clássico. Nos dois hipertextos, as cartas já não cumprem a função de registrar, mas de configurar a subjetividade dos personagens.

Ao reescrever as cartas dos personagens de *13 minutes of light* e *First draft of the Revolution*, testando as diferentes opções possíveis, o leitor pode perceber o quanto o processo de escrita molda a forma como os sujeitos se apresentam para o Outro. Os dois hipertextos, portanto, apresentam certas similaridades com a relação entre carta e subjetividade presente em *Les liaisons dangereuse*. Mas, no romance de Laclos, o leitor pode, no confronto entre as cartas de Merteuil, descobrir as diferentes faces que o mesmo remetente usa para diferentes destinatários. Já em *13 minutes of light* e *First draft of the Revolution*, o jogador descobre as diferentes faces que um mesmo remetente pode assumir para um mesmo destinatário. Já não se trata de criar uma face para cada correspondente para dissimular a “verdadeira” subjetividade que, estando escondida, pode ser encontrada no confronto entre todas elas. Nos hipertextos, não se trata exatamente de dissimular, mas de eleger qual a face mais adequada para mostrar-se ao Outro. As faces apresentadas não são necessariamente falsas, antes, podem ser diferentes facetas de um mesmo sujeito.

#### 6.4 A evasão da subjetividade nos jogos eletrônicos

As epístolas de *Dear Esther*, conforme vimos, trazem descrições sobre a paisagem e a história da ilha (“The gulls do not land here anymore [...] Perhaps it’s the depletion of the fishing stock driving them away. Perhaps it’s me.” (DE, 2012)), mencionam pessoas que estiveram no local anteriormente (“Donnelly reported the legend of the hermit; a holy man who sought solitude in its most pure form [...] The shepherds left gifts for him at the mouth of the cave [...] I have visited the cave and I have left my gifts, but like them, I appear to be an unworthy subject of his solitude” (DE, 2012)), trazem referências esparsas de trechos bíblicos (“We are not like Lot’s wife, you and I; we feel no particular need to turn back. There’s nothing to be seen if we did” (DE, 2012)). Mas todos esses assuntos acabam por convergir e se tornam metáforas da história do narrador e Esther. Apesar de sua linguagem poética e rebuscada, é possível depreender que as cartas do jogo versam, sobretudo, sobre o relacionamento entre remetente e destinatário.

*Dear Esther*, portanto, apresenta trechos de cartas de um missivista solista que se dirige a um interlocutor ausente para falar de sua vida e expressar seus sentimentos. O narrador rememora acontecimentos anteriores à sua chegada à ilha, incluindo aqueles vividos ao lado de Esther (“After the operation, when I was still half submerged in anaesthetic, your outline and your speech both blurred” (DE, 2012)). Também relata a Esther as atividades cotidianas de excursões pelas Hébridas (“I have begun to climb, away from the sea and towards the centre” (DE, 2012)), assim como suas impressões e seu envolvimento pessoal sobre o lugar (“Dear Esther. I sometimes feel as if I’ve given birth to this island” (DE, 2012)). Em diversas passagens, fala de suas dores físicas (“The pain in my leg sent me blind for a few minutes as I struggled up the cliff path” (DE, 2012)), revela sentimentos e reflexões sobre si (“Dear Esther. I have found myself to be as featureless as this ocean, as shallow and unoccupied as this bay, a listless wreck without identification” (DE, 2012)).

As cartas do narrador também revelam um desejo latente de comunicação. Mas como, aparentemente, a destinatária faleceu, a obtenção de resposta parece impossível. Por essa razão, a escrita se converte numa tentativa de consolo, ou última homenagem à memória de Esther, registrada através dos inúmeras signos que o narrador espalha pela ilha:

We shall begin to assemble our own version of the north shore. We will scrawl in dead languages and electrical diagrams and hide them away for future theologians to muse and mumble over. We will send a letter to Esther Donnelly and demand her answer. We will mix the paint with ashes and tarmac and the glow from our infections. We paint a moon over the Sandford junction and blue lights falling like stars along the hard shoulder (DE, 2012).

Em *Dear Esther*, portanto, assim como no romance epistolar clássico, as cartas servem para expressão da subjetividade, contemplando desde o relato do cotidiano, passando pelas memórias do tempo passado, até as dores físicas e emocionais do presente. A indiferença do destinatário e, por conseguinte, o uso da escrita como recurso catártico de superação do sofrimento, em especial, aproximam as epístolas do jogo daquelas encontradas em *Lettres portugaises*.

Contudo, *Dear Esther* também apresenta características que o vinculam aos usos da carta na ficção pós-moderna. A figura feminina, dilacerada pela dor da perda, é substituída por uma figura masculina, também psicologicamente transtornada. A carta continua sendo espaço para expressão subjetiva, mas o vínculo entre carta e escrita de autoria feminina é rompido. A representação do homem como um ser frio, racional e inatingível, própria do romance epistolar clássico, é fraturada na medida em que o jogo apresenta um narrador cuja linguagem ambígua e desarticulada revelam seu completo desequilíbrio emocional. Vale apontar aqui pontos de semelhança do jogo com o enredo de *Cartas a Sandra*, de Vergílio Ferreira, romance que também apresenta um personagem que se dirige à esposa falecida, numa tentativa desesperada de resgatar, através da escrita, a memória do Outro (Cf. VALENTIM, 2006).

Além de romper o vínculo entre carta emotiva e escrita feminina, forjado pelo romance epistolar tradicional, *Dear Esther* também se contrapõe à personificação de gênero típica dos jogos eletrônicos. Reynolds (2014, 48) inclui o jogo da *The Chinese Room* entre aqueles que usam de sua arquitetura epistolar “para repensar uma figura estruturante-chave da história dos videogames: a mulher ausente ou invisível”. Esse tropo, ainda bastante comum nos jogos, se configura pela representação de figuras femininas que, sem ocupar papéis interativos, servem apenas como elemento de conquista para o herói. Sem tomar parte nas aventuras ao longo do jogo, essas personagens permanecem invisíveis até o final, quando surgem para coroar as conquistas dos personagens masculinos<sup>41</sup>. Para Reynolds (2014, p. 54), *Dear Esther* “evita o modelo clássico da mulher invisível, mantendo algumas de suas características superficiais”. Há uma aparente manutenção das representações de gênero típicas dos jogos, com a presença de um protagonista masculino e uma deuteragonista feminina. Mas esse modelo é conturbado pelo fato de o jogador não saber ao certo se controla o narrador ou Esther. Além disso, “Esther

---

<sup>41</sup> Como exemplo desse tipo de jogo, Reynolds (2014) cita o clássico *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985), onde o resgate da princesa é o que motiva as aventuras do personagem. Enquanto o herói se desloca por oito mundos diferentes, superando diversos desafios, a princesa permanece invisível até o fim do jogo, quando é finalmente libertada. Logo, “essa estrutura garante que a princesa possa ser falada, mas não possa falar; no fim da missão, mas sem ser parte dela, a princesa está presente apenas para fornecer um ponto final no esforço de Mário e validar seu sucesso” (REYNOLDS, 2014, p. 48).

não é o objeto do jogo, mas um sujeito multifacetado e ambíguo, tão central ao texto quanto o próprio narrador” (REYNOLDS, 2014, p. 55). As cartas do narrador são endereçadas a uma mulher invisível, mas o objetivo do jogo não é trazê-la de volta:

A narrativa de Esther é obscura e não resolvida. Um ponto focal para as explorações verbais e geográficas do jogo, ela não é alguém para ser resgatada nem para ser encontrada. [...] O jogo está menos preocupado com a busca pela descoberta do que com as tentativas de comunicação e as contingências, interrupções e complicações que as sufocam. Ele usa o movimento através do espaço como um modo menos para descobrir fatos do que para articular idéias (REYNOLDS, 2014, p. 54).

Essa dificuldade envolvendo a comunicação é justamente a outra característica que aproxima *Dear Esther* do uso da carta na literatura moderna e pós-moderna impressa. Assim como nos romances do século XX e XXI, no jogo da *The Chinese Room* a carta é usada para problematizar a representação da subjetividade pela linguagem. Conforme vimos no capítulo anterior, *Dear Esther* apresenta um narrador não confiável. Por conseguinte, não é possível atestar a veracidade do conteúdo das cartas. A falta de credibilidade, entretanto, não decorre em função de tentativas de dissimulação do remetente ou de manipulação do destinatário. Diferente do que fazem o casal de libertinos de Laclos e outros personagens romanescos do século XIX, se o narrador do jogo falta com a verdade, não o faz deliberadamente. O narrador é colocado sob suspeita porque seus relatos são metafóricos, obscuros, muitas vezes não fazem sentido, indicando um estado psicologicamente transtornado. O próprio narrador faz questão de confessar que tem passado por instantes de alucinação, por estágios de delírio (“In my delirium, I see the twin lights of the moon and the aerial, shining to me through the rocks” (DE, 2012)), assim como relata que alimenta ilusões (“I have become convinced I am not alone here, even though I am equally sure it is simply a delusion brought upon by circumstance” (DE, 2012)) e tem sofrido com falhas de memória (“I do not, for instance, remember where I found the candles, or why I took it upon myself to light such a strange pathway. Perhaps it is only for those who are bound to follow” (DE, 2012)).

As cartas parecem buscar expressar esse estado emocional conturbado, como ocorrem em *Lettres portugaises*. Mas em *Dear Esther*, os signos linguísticos parecem não ser suficientemente adequados para revelar a subjetividade do narrador. Conforme vimos, as marcações tipográficas, as inversões sintáticas, as escolhas lexicais ou as diversas contradições das cartas de Mariana não são suficientes para que as mensagens percamos o sentido ou ponham sob suspeita a sanidade da remetente. Logo, o propósito não é revelar que a linguagem falha na captura dos estados internos. Antes, a retórica de Mariana visa pôr suas cartas em consonância com o enredo da obra e torná-las verossímeis à escrita de uma mulher emocionalmente abalada pela partida do amante. Já em *Dear Esther*, assim como nas cartas dos romances modernos e

pós-modernos, a linguagem é tencionada ao extremo, resultando em total falta de inteligibilidade. Além das metáforas e ambiguidades das cartas, as paredes das casas e das rochas de toda ilha encontram-se gravadas com inscrições sem sentido. Conforme vimos no excerto acima, o próprio missivista propõe “[to] to scrawl in dead languages and electrical diagrams and hide them away for future theologians to muse and mumble over” (DE, 2012), revelando a busca por outra linguagem.

Se os signos verbais são insuficientes, a música melancólica e a paisagem erma colaboram para expressar a solidão, a dor e a desilusão do narrador. Mas a sua confusão mental é expressa pela linguagem desarticulada. É justamente o elemento problematizado que tem a função de registrar o estado psicológico mais complicado de ser representado. Nesse sentido, não há uma negação completa da linguagem como instrumento de captura da subjetividade. Mas, torna-se evidente que essa captura não pode ocorrer de forma direta. É preciso tornar a linguagem opaca para mostrar que a comunicação é sempre mediada e, portanto, imprecisa. É preciso que a linguagem seja desarticulada e recriada para que ela possa representar adequadamente a experiência subjetiva. Como nos romances modernos e pós-modernos, em *Dear Esther*, é preciso que a linguagem falhe para que a experiência interior seja adequadamente representada.

Nesse aspecto, *Dear Esther* apresenta, novamente, alguns contrastes com *Gone home*. No jogo da Fullbright Company, as cartas e demais documentos escritos encontrados na casa dos Greenbriar, em sua maioria, apresentam uma linguagem clara, assim como, de maneira geral, a narrativa apresenta poucos casos de eventos ou fatos não esclarecidos. Além disso, a maioria das cartas, bilhetes, jornais, etc. não apresenta contradição ou conflito de versões. Os documentos ratificam uns aos outros. E mesmo os objetos encontrados na casa corroboram para demonstrar que as mensagens textuais dizem a verdade. Além do mais, a maioria dos fatos mais relevantes da história são relatados pelo diário de Sam. Entre os gêneros da escrita de si, os diários estão entre os mais subjetivos e sinceros. Diferente do remetente de uma carta ou do autor de uma autobiografia ou livro de memórias, o sujeito que escreve um diário não o faz para os Outros, mas para si mesmo. Logo, não haveria muito sentido em esconder fatos, disfarçar opiniões ou inventar acontecimentos. Em uma das entradas de seu diário, Sam chega mesmo a confessar que mentiu para os pais para poder sair com Lonnie. Assim, enquanto a comunicação oral é usada para mentir, o escrito se apresenta como espaço onde se pode falar a verdade.

*Gone home*, assim como o romance epistolar posterior ao século XIX, apresenta um número variado de gêneros documentais, de modo que a carta perde parte da sua supremacia enquanto lugar privilegiado para a escrita de si. Mas, nem por isso, o jogo problematiza a

relação entre linguagem e subjetividade. As cartas e demais documentos escritos por Sam, Janice, Katie e Lonnie, de modo muito semelhante ao que acontece no romance epistolar clássico, são usadas para expressar pensamentos, opiniões e sentimentos de forma clara e verdadeira. Por outro lado, os documentos vinculados a Terrence quebram essa regra. Mas, ao invés de negar, os textos de Terrence corroboram para mostrar que a escrita serve como um instrumento para expressão da subjetividade, ainda que de maneira indireta e metafórica.

Entre a grande diversidade de documentos escritos encontrados na casa, apenas dois parecem entrar em contradição. Na cozinha, encontra-se um bilhete de Terrence informando a Sam que ele e a esposa saíram para comemorar o aniversário de casamento. Já em outro espaço é possível descobrir que o casal foi, na verdade, participar de uma terapia para tentar salvar o casamento. Mas essas informações, embora pareçam divergentes, não são necessariamente excludentes. É possível que a viagem para terapia sejam uma forma que o casal encontrou para se reconciliar e comemorar sua união ao mesmo tempo. Mesmo que Terrence tenha mentido sobre o verdadeiro destino do casal, essa informação não tem consequências dentro do contexto da trama. Nos dois casos, Kaitlin sabe que os pais estão em segurança e que a saída deles não se relaciona com o desaparecimento de Samantha.

É preciso também ressaltar a presença de uma carta que não apresenta os fatos aos quais se refere claramente. Trata-se de uma missiva que Oscar envia à sua irmã, a mãe de Terrence. O remetente se desculpa pelos graves erros cometidos e afirma que sua maior punição é uma consciência culpada. A carta, portanto, apresenta uma subjetividade amargurada e arrependida, que implora perdão por seus atos. Mas não é possível saber quais são os erros cometidos pelo personagem porque ele não diz, nem há qualquer outro documento escrito que complemente e esclareça o conteúdo da carta. Conforme vimos, alguns objetos indiciam que Oscar pudesse ser usuário de drogas ou tenha abusado sexualmente de Terrence. Nada na casa valida ou exclui definitivamente essas hipóteses, de sorte que a relação entre Oscar e Terrence permanece silenciada. Relegada ao espaço sombrio do porão e trancafiada num cofre, a carta cumpre a função de indiciar que o passado de Terrence é marcado por uma história tenebrosa demais para ganhar a materialidade da escrita, terrível demais para ser posta em palavras.

Outros documentos se encarregam de demonstrar que o próprio Terrence está enfrentando dificuldade em fazer um uso adequado da linguagem escrita. Algumas correspondências informam que o personagem perdeu seu trabalho em uma revista de tecnologia porque não estava cumprindo bem a atividade para a qual foi contratado. Ao invés de produzir resenhas sobre a funcionalidade de aparelhos de som domésticos, Terrence escrevia textos que falavam de sua infância na casa de Arbor Hill. O caos encontrado no escritório

também indicia que o personagem estava encontrando dificuldade em continuar desenvolvendo a escrita literária. No mural, em frente à máquina de escrever, há papéis que parecem trechos de uma narrativa em processo de construção, mas ainda bastante desconexa. No centro deles, em letras garrafais, a mensagem “You can do better” (GH, 2013). Na lixeira e espalhados pelo chão, mais trechos do que parecem ser tentativas frustradas de seguir com a história. Essa desordem reflete o estado psicologicamente abalado do personagem e aponta sua dificuldade em organizar as ideias para continuar escrevendo seus romances.

Ao juntar as peças, ou melhor, os papéis encontrados pela casa, o jogador percebe que os documentos do escritório constituem parte dos rascunhos do último livro de uma trilogia de ficção científica de autoria do personagem. A venda dos dois primeiros livros fracassou, mas Terrence parece lutar para continuar escrevendo. A razão é que ele usa a escrita como tentativa de superar seus transtornos emocionais. A indicação desse fato é feita pelo pai de Terrence, crítico literário de renome que, após receber o primeiro livro do filho, envia uma carta cumprimentando-o pela publicação, mas também tecendo comentários severos. Ele exorta Terrence a deixar seus traumas de infância fora de suas ficções. E conclui afirmando: “You can do better” (GH, 2013).

A repetição dessas palavras no mural do escritório aponta que a crítica do pai marcou profundamente Terrence. Mas quais são os traumas de infância que ele deveria, segundo o pai, deixar fora de seus livros? *Gone home* não apresenta uma resposta clara para essa pergunta. Mas, há indícios de que algo grave aconteceu na casa de Arbor Hill quando Terrence ainda era uma criança. Documentos indicam que o menino Terry visitava com frequência a casa do tio Oscar, mas que essas visitas cessaram peremptoriamente. No porão, marcas na parede indicam que Oscar vinha acompanhando o crescimento de seu sobrinho desde os seis anos de idade. O último registro ocorreu no Dia de Ação de Graças em 1963. A poucos passos das medições, encontra-se o cofre que guarda a carta-confissão de Oscar. A senha para abri-lo é precisamente o número 1963. A mesma data reaparece nas ficções de Terrence. Os dois primeiros romances giram em torno da história de um agente secreto que retorna ao passado para tentar evitar o assassinato do presidente Kennedy, o qual ocorre uma semana antes do Dia de Ação de Graças de 1963. Através dessas coincidências, é possível inferir que, por trás desse enredo, se esconde o desejo latente de Terrence de poder voltar no tempo para impedir sua tragédia pessoal. O último livro torna mais explícito esse projeto. No resumo enviado à editora, indica-se que, dessa vez, o herói voltará no tempo não mais para preservar a vida de terceiros, mas para salvar a si mesmo.

Através dessa série de fragmentos dispersos é possível concluir que Terrence, no seu último livro, ao invés de seguir o conselho do pai, resolveu usar a escrita literária para falar ainda mais de si. Essa foi a forma que encontrou para “fazer melhor”. E parece ter conseguido. Novos documentos relatam que uma editora especializada em ficção científica resolveu publicar a trilogia completa de Terrence, a qual se tornou um sucesso de vendas. É possível ainda cogitar a hipótese de que, ao final do trabalho de escrita, Terrence tenha conseguido finalmente verbalizar seu trauma sem o uso de metáforas. Afinal, a ida para uma terapia de casal sugere que ele tenha finalmente conseguido se abrir com a esposa e decidido procurar ajuda especializada para tratar de seus traumas emocionais.

Assim como o pai, Sam também apresenta propensão à criação literária. Dentro do jogo encontram-se trechos de uma narrativa que ela escreveu quando era criança. A história gira em torno de uma capitã e seu escudeiro. Após algumas aventuras, os personagens acabam por se apaixonar, mas nesse preciso momento revela-se que o fiel escudeiro é, na verdade, uma mulher. O enredo, portanto, funciona como uma *mise en abyme* que reflete o processo de descoberta da sexualidade de Sam e seu relacionamento com Lonnie. Logo, tal como Terrence, Sam usa a escrita literária para lidar com seus próprios sentimentos. Mas, à medida que cresce, ela substitui a escrita fictícia pela escrita dos diários. Do mesmo modo, ao passo que seus sentimentos por Lonnie afloram, consegue expressar abertamente seus desejos. Diferente de Terrence, Sam consegue verbalizar diretamente o que sente porque se envolve numa relação marcada por amor e consentimento de ambos os lados. De qualquer maneira, pai e filha compartilham o fato de tornarem a escrita um recurso de superação de seus conflitos interiores.

Logo, em *Gone home*, ao menos no que concerne aos personagens Sam e Terrence, a escrita, assim como em *Lettres portugaises*, torna-se um recurso para falar de si em busca de alívio para os abalos emocionais. Mas, especificamente no caso de Sam, escrever também promove um processo de autoconhecimento e, posteriormente, se torna também uma estratégia de enfrentamento. Seu diário se transforma em um recurso para que ela se comunique com a irmã e se faça entender. Inicialmente, o diário é apenas um espaço de desabafo. Na primeira entrada, Sam confessa que decidiu escrever porque se sentia solitária e já não tinha mais a companhia da irmã, para quem sempre podia falar abertamente. Mas, na entrada final, sugestivamente intitulada *Letters to Katie*, fica evidente que Sam deseja que seu diário seja lido pela irmã e que, através dele, espera que Kaitlin possa compreender seus sentimentos:

Katie... I'm so sorry. That I can't be there to see you in person. That I can't tell you all this myself. But I hope, as you read this journal, and you think back, that you'll understand why I had to do what I did. And that you won't be sad and you won't hate me and you'll just know... that I am where I need to be. I love you so much, Katie. I'll see you again. Someday. Love, Sam (GH, 2013).

Assim, em *Gone home*, se, por um lado, a escrita cumpre o papel de revelar a subjetividade, vinculando o jogo ao romance epistolar clássico, por outro, é preciso atentar que a relação estabelecida entre escrita de si e escrita feminina vincula-se à ficção pós-moderna. Efetivamente, Sam escreve para falar de si, mas, nesse processo, também faz um uso político dos seus escritos. Através do diário, Kaitlin pode acompanhar o relacionamento entre sua irmã e Lonnie a partir do ponto de vista da própria Sam. Ao contar sua própria história, Sam assume o protagonismo do discurso e contrapõe-se a relatos que poderiam fornecer versões estereotipadas e preconceituosas acerca de seu relacionamento homoafetivo. Conduzindo Kaitlin, o jogador é também convidado a acompanhar, compreender e aceitar o envolvimento amoroso de Sam e Lonnie sem julgamentos preconcebidos. A escrita torna-se, então, uma forma de empoderamento feminino e combate, não apenas à misoginia, mas também à heteronormatividade. Por essa razão, *Gone home* é, entre as obras analisadas nesta tese, aquela que mais se aproxima do movimento feminista contemporâneo e da heterogeneidade de suas pautas. O jogo não apenas subverte a imagem feminina própria do romance epistolar clássico, como se contrapõe às representações universalistas das subjetividades femininas, elegendo como tema central da narrativa o amor entre duas mulheres lésbicas.

É notório que, ao invés de dirigir-se a um interlocutor masculino, como geralmente ocorre no romance epistolar tradicional, Sam prefere endereçar-se à irmã, construindo, assim, uma relação de sororidade. Também o paradigma da mulher invisível dos jogos tradicionais é subvertido, já que Sam não é procurada por um herói, mas por uma figura feminina.

A própria Kaitlin também rompe com o paradigma da mulher invisível. Afinal, como personagem-controlado de um jogo em primeira pessoa, ela nunca aparece no jogo. Porém sua invisibilidade física contrasta com sua personalidade bem marcada. Kaitlin não corresponde àquilo que Pearce (2004, p. 147) descreve como sendo “um recipiente para o jogador habitar”. Em alguns momentos do jogo, ao manipular determinados objetos, pequenos textos se encarregam de revelar o que se passa na mente de Kaitlin na tela do jogo. Essas materializações dos pensamentos da personagem são raras e, geralmente, servem para indicar qual a origem ou função de determinados elementos espalhados pelo cenário. Ainda assim, conforme observa Reynolds (2014), os comentários de Kaitlin conseguem apontar que suas perspectivas e experiências não coincidem com aquelas do jogador.

Ao encontrar um dos escritos de Sam com conteúdo sexual, as diferenças entre a personalidade de Kaitlin e a do jogador se tornam ainda mais nítidas. O personagem-controlado simplesmente se recusa a invadir a intimidade de sua irmã e, por essa razão, o texto desaparece da tela antes que o jogador possa concluir a leitura. Kaitlin declara “Okay, not reading any more

of that” (GH, 2013) e se recusa a pegar o texto não importa o quanto o jogador tente capturá-lo de volta. Ao desobedecer a vontade do jogador, ela definitivamente assegura que não se trata de um receptáculo vazio, onde o jogador deve projetar-se, mas um personagem com opiniões e sentimentos próprios.

**Figura 22 - Pensamento de Kaitlin materializado na tela do jogo *Gone home***



A maneira como a subjetividade de Kaitlin é construída contrasta sobremaneira com a dos demais personagens do jogo. Enquanto os outros membros da família Greenbriar se revelam através de cartas, objetos pessoais ou desorganização do cenário, os pensamentos e sentimentos de Kaitlin são transcritos diretamente na tela ou podem ser inferidos através da limitação do poder de agência conferido ao jogador. Esse contraste entre diferentes formas de captura da consciência em *Gone home* revela que, por um lado, os jogos têm recorrido a técnicas próprias da tradição literária, mas, por outro, também têm procurado usar de suas especificidades para construir personagens com traços psicológicos cada vez mais densos, assim como para representar adequadamente seus estados interiores.

Torna-se notório que, assim, como *Dear Esther*, *Gone home*, além da carta, utiliza outras formas para manifestar a subjetividade dos personagens. No primeiro, elementos gráficos e sonoros ajudam a dimensionar a solidão e o desejo de isolamento buscado pelo narrador. Já no segundo, além dos recursos audiovisuais, a própria interatividade é usada como estratégia para marcar os traços psicológicos do personagem-controlado. Quanto à relação entre carta, linguagem e subjetividade, é bastante notório que *Gone home* segue o modelo típico do romance

epistolar tradicional ao reafirmar a carta e o diário como espaços próprios à expressão sincera dos sentimentos. Já *Dear Esther* quebra em parte com essa tradição ao apresentar trechos de cartas e outros signos verbais que levantam dúvidas sobre a sanidade mental do escritor, ao mesmo tempo em que põem sob suspeita a veracidade das informações apresentadas. Mas, em quaisquer dos casos, as cartas e os signos linguísticos ainda são os principais responsáveis por capturar os estados interiores dos personagens. Se no jogo da *The Fullbright Company* a transparência marca a relação através da qual a carta expressa a subjetividade dos personagens, no jogo da *The Chinese Room* é justamente a opacidade dos signos linguísticos que se encarrega de revelar a consciência conturbada do narrador. Assim, graças à presença de temas vinculados a dramas interiores, ambos os jogos resgatam uma das principais funções que a carta desempenhou na tradição epistolar, a de revelar os conflitos internos dos seus signatários.

## 6.5 Cartas na manga

Ao longo da história da literatura, as relações e vínculos entre carta, linguagem, escrita de autoria feminina e registro da subjetividade mudou radicalmente. As três obras físicas escolhidas para o *corpus* dessa pesquisa capturam três momentos-chave dessas transformações. Em *Lettres portugaises*, as cartas cumprem a função de capturar os estados internos da personagem. A dor da perda, a confusão mental, os efeitos psíquicos e somáticos provocados pela paixão de Mariana são traduzidos por uma linguagem carregada de exclamações e interrogações, de sintaxes invertidas, de avanços e recuos na progressão dos assuntos. Por conseguinte, a obra alicerça as bases de uma relação que remonta *Às Heroides*, mas que se configura como modelo efetivo a partir de então: a carta tornar-se recurso para o registro da subjetividade dos personagens e o gênero textual peculiar ao gênero feminino. Assim, enquanto a engenhosidade criativa das obras literárias é atribuída à autoria masculina, a naturalidade simplória, verdadeira e emotiva da epístola é vinculada à escrita feminina.

*Les liaisons dangereuses*, antecipando-se aos usos da carta próprios do século XIX, começa a subverter essa relação. As cartas dos personagens ingênuos revelam sua crença na capacidade da linguagem em fornecer a seus interlocutores um retrato fiel de seus sentimentos e pensamentos. Mas as cartas dos personagens libertinos demonstram que a carta pode dissimular os pensamentos e sentimentos dos remetentes e servir para manipular, enganar, chantagear e obter vantagem sobre os destinatários. O fato de Merteuil ser a personagem que melhor domina a técnica de usar a carta para mentir e controlar seus correspondentes, de certo

modo, quebra a relação entre escrita sentimental e gênero feminino. Por outro lado, preserva-se o lugar da forma epistolar como típica das mulheres, até porque, na educação delas, a carta continua sendo um dos poucos gêneros textuais admitidos.

Por fim, livro lançado já na segunda metade do século XX, *Novas cartas portuguesas* contempla os usos da carta estabelecidos pela ficção Moderna, assim como já insinua algumas tendências da função epistolar nas obras Pós-modernas. Tal como os escritores modernistas, as três Marias tornaram a carta um instrumento para reflexão sobre a própria produção literária. Assim, elas reinventaram o uso da carta na ficção ao usar epístolas para falarem do processo de construção do livro dentro do próprio livro. A relação entre carta, subjetividade e escrita de autoria feminina também foi problematizada. O diálogo com *Lettres portugaises* deixa claro o desejo de romper com os estereótipos construídos em torno da carta escrita por mulheres. Mas, diferente do que ocorre no romance moderno, não há uma negação da carta como espaço de exposição da subjetividade. As cartas são usadas para reflexão metalinguística sobre a criação literária, para luta política contra o patriarcado e a ditadura do Estado Novo Português, mas também para a escrita de si. Ocorre, porém, que essa escrita de si não é assinada. As cartas formam o “coro anônimo” de todas as mulheres silenciadas. As fronteiras entre a carta factual e a fictícia são rompidas porque o literário se infiltra dentro da carta expositiva e a carta expositiva se serve da carta fictícia pra reflexão metalinguística. Diluem-se as fronteiras entre a escrita artificiosa dos homens e a escrita subjetiva das mulheres porque artifício e subjetividade se amalgamam no mesmo espaço.

As obras epistolares eletrônicas aqui analisadas também buscam subverter os parâmetros que a tradição epistolar estabeleceu entre carta, expressão da subjetividade e escrita de autoria feminina. Em *13 minutes of light* e *Dear Esther*, os papéis reservados a cada gênero no romance epistolar clássico são invertidos na medida em que personagens masculinos se endereçam a figuras femininas ausentes. Ao mesmo tempo, os jogos e os hipertextos do *corpus* de pesquisa também se contrapõem ao tropo da mulher invisível, comum nos videogames em geral, ainda que mantendo algumas de suas características. Como vimos, na obra da *The Chinese Room*, Esther não é um objeto para ser encontrado ou resgatado. No caso ficção de Jod, é possível observar que a figura feminina é colocada na posição de alvo da conquista do jogador. Mas, ainda assim, mediante a inclusão das cartas de Elizabeth, reserva-se um espaço onde ela própria assume o discurso, manifestando sua subjetividade e afirmando suas posições políticas. Já em *First draft of the Revolution* e *Gone home* encontramos protagonistas femininas que usam a escrita como arma de empoderamento. No hipertexto do estúdio Inkle, a personagem Juliette, embora sendo ingênua e criada no convento como a Cécile de Laclos,

consegue desenvolver a habilidade de escrever cartas e, através delas, conquistar seus objetivos. Já no jogo da Fullbrighth Company, Sam encontra na escrita dos diários uma forma de autoconhecimento e de comunicação sincera com Katie. Torna-se claro o desejo de fazer com que a irmã a compreenda e respeite sua subjetividade.

Nota-se, portanto, que, ainda que de maneiras diversas, todos os textos eletrônicos analisados afastam-se do modelo epistolar canônico para construir novas relações entre carta e escrita de autoria feminina. O mesmo não se pode dizer em relação à tradição de usar cartas para expressão sincera da subjetividade. Enquanto nos dois hipertextos a carta é usada, preponderantemente, como elemento de jogo e reflexão metalinguística, nos dois videogames ela cumpre a função de representar os estados interiores dos personagens.

*13 minutes of light* e *First draft of the Revolution*, seguindo a proposta das obras modernas impressas, subvertem a relação entre carta e subjetividade, enquanto focam na reflexão metalinguística e introduzem novos gêneros e recursos narrativos para representar os estados interiores dos personagens. Nos dois hipertextos, as cartas não retratam aquilo que os personagens sentem, mas os sentimentos que o jogador decidiu que eles deveriam expressar aos destinatários. Não apenas as cartas, mas a personalidade e a subjetividade dos personagens se tornam manipuláveis. Enquanto isso, em *13 minutes of light*, uma narrativa em primeira pessoa, situada num tempo posterior à escrita das cartas, se encarrega de revelar aquilo que o personagem Jack sentia e pensava ao manter o relacionamento à distância com Elizabeth. Já em *First draft of the Revolution* são as opções de revisão que se encarregam de dizer ao jogador o que cada personagem sente, sabe, planeja e deseja no momento mesmo em que escreve. Surge, assim, um contraste entre a carta, enquanto espaço dedicado ao jogo e à dissimulação, e os textos não-epistolares, enquanto espaço onde os personagens podem ser sinceros. Tal como já acontecia em parte do romance de Laclos, ao converter-se em elemento de ação sobre o Outro, em tentativa de manipulação do destinatário, a carta deixa de ser registro fiel dos pensamentos e emoções dos personagens. Há, portanto, uma clara fissura entre a função que a carta desempenhava no romance epistolar clássico e aquela que desempenha dentro do hipertexto. Em *13 minutes of light* e *First draft of the Revolution*, enquanto a expressão da subjetividade é relegada para outros documentos, a carta, assim como nos romances modernos, cumpre a função de refletir sobre a própria escrita.

É preciso ressaltar, entretanto, que nos hipertextos novos recursos técnicos garantem outras formas de metalinguagem. A manipulação das cartas permite que o leitor experimente, de forma prática, como a subjetivação de quem escreve vai sendo moldada pelo processo de escrita. Não se trata apenas de dizer ao leitor que a linguagem escrita falha em capturar a

subjetividade. Trata-se de pôr o leitor/jogador como agente do jogo da escrita (ainda que com poderes limitados) para que perceba, por si mesmo, que o ato de converter o pensamento em linguagem inevitavelmente transforma aquilo que alguém quis dizer.

No caso dos jogos, as cartas têm assumido a função predominante de fornecer um retrato da subjetividade dos personagens, embora, eventualmente, outros elementos também contribuam para essa função. Em *Dear Esther* elementos gráficos e sonoros refletem o isolamento e desolação do narrador. Mas as cartas são os únicos documentos escritos que podem dar acesso aos pensamentos dos personagens já que os outros signos verbais se encontram manipulados de tal forma que sua mensagem se torna *nonsense*. Além disso, uma vez que não há uma imagem corporal ou qualquer outra fonte de informação sobre características físicas ou psicológicas do narrador, as cartas são o único recurso que lhe dá voz e possibilita a representação de sua personalidade. Já em *Gone home*, aparecem uma série de outros documentos que podem ser vistos, lidos e analisados para que o jogador construa uma ideia sobre a aparência e os traços psicológicos dos principais personagens. A maioria deles pertence à esfera dos gêneros da escrita de si que foram incorporados ao romance epistolar a partir do século XIX. Mas, a presença desses outros documentos não problematiza a relação entre carta e exposição da subjetividade. Diários, cartões-postais, fotos, etc., somam-se à carta em busca de construir a personalidade dos membros da família Greenbriar e demais pessoas com quem eles se relacionam. O valor desses documentos na captura da consciência dos personagens se mostra inclusive quando comparado ao uso da interatividade e de frases verbais na tela do jogo para representação de traços psicológicos de Kaitlin. Afinal, dentre todos os personagens, Kaitlin é aquela que praticamente não produziu documentos escritos, por conseguinte, nós pouco sabemos sobre ela ao final do jogo. Em ambos os jogos, portanto, a carta e demais gêneros da escrita de si desempenham uma função muito similar àquela que desempenhava no romance epistolar clássico.

Entretanto, em ambos os jogos, novos recursos linguísticos ou de outra natureza são adicionados para mostrar que essa representação da consciência pela linguagem não é exatamente transparente ou exata. Em *Dear Esther* são justamente os disparates, as metáforas, os silogismos e as ambiguidades das mensagens, e não somente o seu conteúdo, que se encarregam de revelar a perda de lucidez do personagem. De forma similar, em *Gone home*, o cenário caótico do escritório de Terrence reflete seu transtorno emocional. Também as lacunas de informação da carta de Oscar à sua irmã expõem sua incapacidade de verbalizar seu crime e, ao mesmo tempo, o desejo de mantê-lo oculto, assim como tudo que ele relega aos porões, cofres e passagens secretas da mansão de Arbol Hill.

Cabe, então, perguntar, porque, apesar de terem sido lançados em datas tão próximas, hipertextos e videogames apresentam a relação entre linguagem e subjetividade de forma tão diferente.

Olhando para estrutura das ficções em hipertextos, observa-se que, embora possam agregar elementos sonoros e imagéticos, elas são predominantemente construídas através da linguagem verbal. Assim, dispõem facilmente de todos os recursos que a narrativa romanesca desenvolveu, ao longo de sua história, para representar, através das palavras, os estados e conflitos interiores de seu personagem. Discurso indireto livre, monólogo interior, fluxo de consciência são todas técnicas narrativas que poderiam ser facilmente integradas a uma narrativa hipertextual. Logo, o uso da carta, embora possível, não seria necessário para a representação dos estados interiores dos personagens. Afinados às questões estilísticas e temáticas dos romances modernos e pós-modernos, os hipertextos preferem usar a técnica epistolar como recurso para refletir sobre a própria criação literária. A troca epistolar e os interesses pessoais dos correspondentes, que alicerçam e animam a narrativa em cartas, têm a vantagem de poder colocar o jogador na posição de um sujeito que se envolve com atividades de escrita e leitura que devem ser planejadas e refletidas porque têm objetivos bem definidos. O jogador não é apenas levado a ler e decidir sobre a mensagem das cartas, mas a pensar sobre os efeitos de suas escolhas linguísticas. Ao mesmo tempo, é preciso considerar que a própria ficção hipertextual, desde sua fase impressa, já se propunha a questionar e fazer experimentos com as bases narrativas. Os hipertextos no padrão “ciclo”, por exemplo, costumam subverter a ordenação tradicional da intriga, uma vez que a sequência de acesso aos trechos do enredo depende do trajeto de leitura escolhido. Já os hipertextos do padrão “contraponto” intercalam vozes e temas diferentes, aproximando e confrontando perspectivas, tempos e espaços distintos. Ressalta-se ainda que os hipertextos do padrão “mundo dos espelhos” costumam embaralhar vozes e níveis diegéticos justamente para levantar reflexões sobre a composição literária (Cf. BERNSTEIN, 2002). No caso de *13 minutes of light* e *First draft of the Revolution* é notável a busca de novos arranjos estruturais para problematizar a relação entre linguagem e subjetividade. Textos paralelos são espaços onde pensamentos e sentimentos dos personagens apresentam-se sem subterfúgios, enquanto a carta é o espaço onde as subjetividades são configuradas, através da escrita, para o Outro.

Quanto aos jogos eletrônicos, embora compartilhem a estrutura ramificada do hipertexto, apresentam temáticas e especificidades midiáticas completamente diferentes. Mais próximos de mídias como o cinema e a televisão, os videogames costumam privilegiar recursos próprios do audiovisual, em detrimento da linguagem verbal, para construção de narrativas

centradas na ação e na aventura. Na maioria dos jogos eletrônicos, quando palavras aparecem na tela, geralmente apresentam mensagens simples e informativas para indicar, por exemplo, início ou fim do jogo, passagem para um novo nível, mudança de tempo e pontuação do jogador. Já os recursos imagéticos e sonoros são, em geral, responsáveis pelo desenvolvimento da sequência de eventos e da interatividade. É através de mudanças na interface gráfica que o jogador acompanha a movimentação das peças, dos personagens e cenários do jogo, bem como as consequências dessas transformações. Já os sons do ambiente se encarregam, especialmente, de ativar os aspectos emocionais, contrastando, através de trilhas sonoras, os momentos de ação, suspense, descoberta, surpresa, decepção, empolgação, alegria e júbilo, entre outros.

Embora, como vimos, os recursos audiovisuais estejam sendo usados para representar a subjetividade dos personagens, eles ainda não conseguem revelar com a mesma sutileza da linguagem verbal os estados internos dos personagens. Por essa razão, em jogos com temas centrados na subjetividade e em conflitos interiores, como *Dear Esther* e *Gone home*, a introdução de textos verbais ainda é bastante necessária. Dentre os inúmeros gêneros do discurso, cartas e diários, por seus vínculos com a escrita de si, são os mais adequados às confissões realizadas pelos personagens de ambos os jogos. Afinal, parece inadequado que eles verbalizassem, através de conversas face-a-face, as revelações íntimas que fazem em suas cartas e seus diários. Esses gêneros, por seu caráter documental, também conseguem ser inseridos no espaço do jogo sem romper com a verossimilhança. Enquanto a transcrição dos pensamentos de Kaitlin na tela do jogo soa como um elemento estranho dentro do ambiente do jogo, os documentos escritos, tanto em *Dear Esther* quanto em *Gone home*, estão bem integrados ao cenário e aos propósitos da narrativa.

Assim, pode-se deduzir que a razão pelas quais as cartas e os diários cumprem a função de representar a subjetividade dos personagens de *Dear Esther* e *Gone home* vincula-se às características inerentes à mídia, assim como ao tema desses jogos. Por serem relativamente recente, os videogames ainda estão testando seus próprios recursos de expressão, especialmente a interatividade, para representar a consciência dos personagens. Ao mesmo tempo, por serem multicódigo, os jogos têm recorrido a técnicas provenientes de outras mídias, como os recursos audiovisuais e também os signos linguísticos. Esses últimos, aliás, se mostram de grande relevância em jogos que expõem conflitos pessoais em contraposição aos conflitos mais bélicos (disputas por territórios, poder, alimento, etc.) que aparecem na maioria dos jogos que são sucesso de vendas. Como jogos que possuem temas ligados a dramas subjetivos, *Dear Esther* e *Gone home* recorrem à carta e a outros documentos para que a psicologia dos personagens seja devidamente representada e, mais do que isso, para que eles mesmos assumam o discurso.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Enquanto a carta torna-se um meio de comunicação cada vez mais em desuso nas práticas de comunicação contemporâneas, hipertextos e videojogos, lançados nesse início do século XXI, constroem narrativas epistolares. Nosso encontro com essas obras desencadeou uma série de perguntas: por que os escritores narram através de cartas? Os artistas da literatura eletrônica têm recorrido à técnica de narrar através de cartas por razões semelhantes às que justificaram o amplo uso da forma epistolar no século XVIII? Ao adentrar nas mídias digitais, as características das narrativas epistolares permanecem as mesmas? E quanto aos hipertextos e jogos? As mídias interativas mantêm suas características particulares ao construírem narrativas através de cartas?

Essas foram as perguntas que procuramos responder ao longo desta tese, mediante revisão de literatura e análise comparativa de obras impressas, hipertextos e jogos eletrônicos que narram através de cartas.

A revisão de literatura apontou três motivos principais que contribuíram para que a forma epistolar se tornasse um sucesso no século XVIII. O primeiro tem a ver com uma correlação entre forma literária e práticas sociais de linguagem: a troca de cartas tornou-se recorrente entre as classes abastadas nesse período e, portanto, muito familiar àqueles que sabiam ler. O segundo relaciona-se com fatores de ordem social e com as expectativas do público leitor: a carta, por seu carácter documental e seus vínculos com textos clássicos, era usada para garantir a autenticidade da obra; assim, de um lado, servia para moralizar o romance, afastando o perigo da ficção; do outro, despertava a curiosidade do leitor acerca da intimidade alheia. O terceiro refere-se ao próprio estágio de desenvolvimento das técnicas narrativas do romance: antes do desenvolvimento de técnicas como discurso indireto livre, fluxo de consciência, monólogo interior etc., a carta era o recurso utilizado para revelar a subjetividade dos personagens.

Os referenciais teóricos também revelaram que, já a partir do século XIX, o uso da carta na ficção visou justamente problematizar a capacidade do epistolar e, por conseguinte da linguagem, em expressar claramente a experiência subjetiva dos personagens. Inicialmente as cartas começam a apresentar inverdades, depois tornam-se incapazes de expressar os estados interiores dos missivistas, em seguida convertem-se em tropos que refletem a problemática representação da realidade, via linguagem, nas obras literárias e, por fim, em alguns casos, serviu como tentativa de retorno a uma escrita intimista e autobiográfica, ainda que mantendo as discussões acerca da criação de simulacros de representações linguísticas do eu. Assim, ainda

que pela via do confronto, a introdução da carta na ficção após o declínio da forma epistolar justifica-se como forma de diálogo com a tradição literária, como desejo de reinvenção das formas como a linguagem tenta capturar a experiência subjetiva.

A análise das obras do *corpus* de pesquisa, por sua vez, demonstrou que o contexto contemporâneo não permite mais explicar o aparecimento das cartas nos hipertextos e jogos digitais a partir da homologia entre práticas reais de comunicação e seus usos na ficção. Aliás, conforme demonstrado por Gubernatis (2007), desde o século XIX, a presença da carta na ficção não se baseia mais em sua presença em contextos reais de comunicação. Já nesse período, enquanto o desenvolvimento dos correios se expandia cada vez mais e os custos de envio das cartas se tornavam mais baixos, o número de romances epistolares publicados se tornava cada vez menos expressivo. Por outro lado, a forma epistolar continuou aparecendo, ainda que de forma esparsa, na ficção dos séculos XX e XXI, enquanto as comunicações eletrônicas e digitais se expandiram ao ponto de tornar a carta um gênero de comunicação quase extinto.

O fator social, por si só, também não explica o retorno da carta como elemento da ficção nas mídias digitais por razões diversas. Difícil imaginar que algum leitor tome por verídicas as cartas das ficções hipertextuais ou dos jogos eletrônicos aqui analisados. Os desenvolvedores das obras eletrônicas do *corpus* de pesquisa não se deram ao trabalho de criar prefácios que contassem a história das cartas e justificassem sua publicação, talvez porque imaginaram que os leitores/jogadores de suas ficções dispensariam esse artifício tão caro à audiência do século XVIII. Exclusão dos prefácios e fim do fingimento da veracidade da ficção marcam a primeira diferença na passagem do epistolar ao e-pistolar.

Deve-se ressaltar, entretanto, que as questões relativas à autoria das ficções eletrônicas continuam apresentando alguns traços comuns com aquelas do romance epistolar. Mas, essa não é, certamente, a razão pela qual a carta aparece nas ficções eletrônicas. Vimos que, no âmbito do impresso, do século XVII ao XX, estratégias diversas são usadas para ocultar o nome dos escritores de obras epistolares, a fim de evitar ou denunciar algum tipo de censura. A autoria coletiva, estratégia utilizada pelas três Marias como forma de enfrentamento ao Estado Novo Português, reaparece nas ficções eletrônicas. Mas, nesse caso, a criação conjunta não busca resguardar o nome dos responsáveis pela obra, mas sim deriva da característica multimodal das mídias eletrônicas. Também a falta de identificação do autor de *13 minutes of light*, embora encontre semelhança com a autoria ambígua dos romances epistolares, não está vinculada ao uso da carta. Jod poderia continuar mantendo o mesmo pseudônimo, independente da técnica narrativa a ser utilizada, pois o fato de ocultar seu nome já não se vincula à necessidade de afirmar a veracidade do conjunto de missivas.

Argumentamos que a falta de identificação da autoria de *13 minutes of light* pode estar relacionada ao desprestígio que ficções interativas ainda enfrentam quando comparadas com gêneros artísticos mais antigos, como a literatura e o cinema. Essa depreciação de hipertextos e jogos, por sua vez, assemelha-se à difamação outrora enfrentada pelo romance. Por conseguinte, é possível conjecturar que, assim como outrora o prestígio filosófico e religioso do gênero carta a tornou recurso para contornar as críticas morais sofridas pela narrativa romanesca, é possível que o retorno à forma epistolar possa significar, atualmente, para ficções em hipertextos e videogames, a possibilidade de estabelecer um diálogo e aproximação com o prestígio alcançado pela longa tradição da literatura impressa. Efetivamente, nesse caso, a carta não serve para atestar a veracidade, mas continua sendo um elemento que visa elevar a deferência dada às ficções pela aproximação com a escrita literária.

Ao longo das análises realizadas nos últimos quatro capítulos desta tese, o desejo de diálogo de hipertextos e jogos com a literatura impressa revelou-se de formas diversas. *First draft of the Revolution*, por exemplo, apresenta personagens aristocráticos e gananciosos como os de Laclos. Não é certamente coincidência que o romance seja ambientado no mesmo período de publicação de *Les liaisons dangereuses*, nem que a personagem principal do hipertexto se chame Juliette, mesmo nome que recebeu a Marquesa de Merteuil na adaptação do referido romance para o cinema. Em *13 minutes of light* percebe-se que a ficção científica sobre a colonização de Marte reverbera a violência e as batalhas sangrentas da colonização europeia em África, a qual foi tema de vários romances, inclusive epistolares, como *Nação Crioula*, de José Eduardo Agualusa (1997). *Dear Esther*, além de fazer menções a narrativas bíblicas, míticas e literárias, elege uma narrativa fragmentada, com um narrador visivelmente perturbado, bastante similar à narrativa da literatura pós-moderna. Por fim, em *Gone home*, a relação com a literatura se faz presente através da *mise-en-abyme*, mediante a figura de personagens escritores dentro da própria obra, além, é claro, das enormes bibliotecas a serem percorridas e diversos livros e outros materiais escritos a serem explorados.

Mas é, sobretudo, pela imitação da técnica de narrar através de cartas que o diálogo das mídias eletrônicas com a tradição literária se estabelece nas obras analisadas. A razão disso, certamente, decorre do fato de a carta e de o próprio romance epistolar possuírem características que se adequam ou viabilizam a construção de narrativas interativas. Nos hipertextos os aspectos decorrentes da materialidade da carta criam a tensão necessária para desenvolver a narrativa e permitir a interação do jogador. Em *13 minutes of light*, o tempo entre envio e recebimento das cartas exige que o protagonista reflita sobre as mensagens que dirige à destinatária, pois ele não terá oportunidade de desfazer qualquer mal-entendido por um longo

espaço de tempo. De forma similar, em *First draft of the Revolution* o fato de os personagens só se comunicarem através de cartas os obriga a escolher bem as palavras, a fim de atingir os objetivos que desejam. Em ambos os casos, a carta se torna instrumento de comunicação entre os personagens e de ação para os jogadores. Assumindo o papel dos missivistas, cabe ao jogador tomar as decisões quanto ao conteúdo das mensagens. A troca de correspondências, própria dos romances epistolares, dentro dos hipertextos cumpre a função de criar um enredo onde o jogador é convidado a intervir na narrativa, através da escolha entre versões piores ou melhores das cartas a serem enviadas.

Já nos jogos, a fragmentação própria da narrativa em cartas contribui para que trechos do enredo sejam facilmente distribuídos ao longo do cenário, construindo, assim, aquilo que Reynolds (2014) denomina de arquitetura epistolar. Essa estrutura, por sua vez, facilita a construção das chamadas narrativas incorporadas, onde o leitor, assumindo o papel de investigador, procura pistas que permitam compreender a narrativa, desvendando os mistérios da trama. Em *Dear Esther* a presença de um único missivista, como geralmente ocorre nos romances epistolares de tipo solista, auxilia na criação de um enredo dúbio e, por conseguinte, para aumentar o trabalho hermenêutico do jogador. Já em *Gone home*, o aumento do número de missivistas, tal como ocorre no romance epistolar de tipo sinfônico, contribui para multiplicação dos documentos a serem analisados. Como consequência, cresce também a demanda pelo confronto entre diversos pontos de vista, a fim de que se possa deduzir quais pistas são falsas e quais são verdadeiras na descoberta da história. Nos dois jogos, o jogador, assim como acontecia no romance epistolar clássico, é colocado na posição de *voyer*, de sorte que a escrita intimista instiga sua curiosidade e favorece seu engajamento.

Mas, apesar de características comuns, as mídias digitais inevitavelmente mudam a forma de apresentação da narrativa epistolar. Além das cartas, os hipertextos também se utilizam de gêneros que não pertencem à esfera dos biográficos para contar a história. Quanto aos jogos, utilizam diversos recursos audiovisuais que também colaboram para a ambientação e construção do enredo. Nas obras epistolares eletrônicas, para além dos textos verbais, elementos gráficos e sonoros, estrutura ramificada, multiplicidade de finais, navegação no espaço do jogo, randomização dos conteúdos, *puzzle* e, sobretudo, a interatividade contribuem para construir a narrativa e promover o enredamento do jogador.

Por outro lado, a presença de cartas e outros documentos escritos modifica a interatividade típica das ficções eletrônicas. Nos hipertextos é notório que a carta contribui para um certo aumento da interação extranoemática entre texto e leitor. Afinal, enquanto na maioria dos hipertextos narrativos a interatividade apenas se limita à escolha de diferentes rotas de

leitura, em *13 minutes of light* e *First draft of the Revolution* o jogador determina o conteúdo das cartas dos personagens. Esse aumento do engajamento do jogador está diretamente correlacionado às características da carta. Conforme vimos, a carta compartilha com os sistemas interativos a função pragmática de estabelecer a comunicação entre dois agentes. Transposta para o plano da ficção, essa mesma função faz com que o jogador assuma, alternadamente, o papel de remetente e destinatário das cartas de *13 minutes of light*, enquanto o ambiente do jogo “reage” e envia *feedbacks* sobre seu desempenho no desafio estabelecido. Também em *First draft of the Revolution* a troca epistolar cria o contexto adequado para que o jogador se envolva com a revisão das cartas dos personagens, testando as muitas versões de uma mesma mensagem. Portanto, em ambas as ficções, a escrita de cartas se torna o elemento chave para que o leitor jogue com a linguagem. Assim, a união de carta e interatividade contribui para que os desenvolvedores de ficção em hipertextos explorem novas formas de traçar reflexões metalinguísticas sobre o exercício da escrita.

Nos jogos, porém, a introdução da carta limita a interatividade. Em *Dear Esther* e *Gone home* não se encontram atividades como acúmulo de pontuação, combate aos inimigos, teste de habilidades e busca pela vitória. Em ambos os jogos, o objetivo consiste em desvendar a história. No ambiente desses jogos, o trabalho extranoemático do jogador limita-se a conduzir o personagem controlado pelo ambiente para encontrar textos e objetos que o auxiliem no trabalho noemático de compreensão da obra.

Considerando o exposto, é possível deduzir que uma das razões do uso da carta nos hipertextos analisados é promover a interatividade em um gênero onde a linguagem verbal ainda é o principal elemento narrativo. A mesma razão não pode ser estendida aos videogames. Se os desenvolvedores de jogos estivessem buscando incrementar a interatividade nos jogos, certamente buscariam o repertório de técnicas de engajamento do jogador já desenvolvidas para essa mídia. Mas, ao invés disso, eles preferem recorrer a uma técnica narrativa, própria da literatura, que lhes permite adicionar textos da esfera da escrita de si ao ambiente do jogo.

A adição desse tipo de texto, por sua vez, é decorrente do desejo de desenvolver jogos com narrativas centradas nos conflitos interiores dos personagens. Conforme vimos, os jogos eletrônicos são uma mídia que se encontra testando seus próprios recursos de expressão. Uma de suas maiores dificuldades na criação de histórias concerne à criação de personagens com densidade psicológica que consigam promover identificação e emocionar os jogadores. A carta e outros gêneros da escrita de si surgem como recursos adequados para realizar esse propósito. No caso dos jogos, portanto, a escolha da forma epistolar deve-se ao fato de que sua estrutura fragmentada permite manter um mínimo de interatividade, ao mesmo tempo em que textos

verbais são adicionados ao ambiente do jogo para expressar os estados interiores dos personagens.

A adição de cartas em hipertextos e jogos desempenha, portanto, dois papéis opostos. Nos jogos, tal como ocorre no romance epistolar clássico, cartas e outros gêneros da escrita de si cumprem a função de revelar a subjetividade dos personagens. Já nos hipertextos, assim como na ficção moderna e pós-moderna impressa, a carta torna-se elemento de jogo e reflexão metalinguística. É preciso ressaltar, porém, que, mediante a adição dos recursos interativos, os hipertextos conseguem colocar o próprio leitor como sujeito responsável por manipular os textos. Assim, a crítica à incapacidade da linguagem de capturar a subjetividade é levada um passo mais longe porque, no centro da ação, envolvido com a revisão de cartas, o leitor tem a possibilidade de experimentar, de forma prática, como a palavra escrita inevitavelmente transforma os sentidos e significados da experiência subjetiva. Quanto aos jogos, ressalva-se que, além dos documentos escritos, a representação dos estados interiores dos personagens também se realiza através de elementos sonoros e gráficos. Além disso, os próprios recursos linguísticos, como silogismos, ambiguidades e falta de informação se encarregam de revelar que a representação da subjetividade pela linguagem, longe de ser transparente, é sempre um exercício problemático.

Ainda no que concerne à relação entre carta e representação da subjetividade, é preciso destacar que os hipertextos e os jogos analisados subvertem as representações de gênero forjadas pela tradição literária e pelas mídias interativas. Nos jogos e nos hipertextos do *corpus* de pesquisa, a escrita de gêneros da esfera autobiográfica serve à expressão de si, tanto de homens quanto de mulheres. Além disso, em algumas obras, as cartas também se tornam recurso de empoderamento feminino, na medida em que, ao assumir a escrita, as mulheres dão vazão à expressão de suas subjetividades e assumem o protagonismo do discurso.

A análise das obras do *corpus* de pesquisa revela, portanto, que as cartas e a estrutura do romance epistolar têm sido utilizadas como recurso para representar consciências e subjetividades dos personagens em mídias interativas. A maneira como a subjetividade é representada através da introdução da carta, porém, conjuga-se aos recursos de expressão particulares de cada tipo de mídia. Na ficção hipertextual, gênero preponderantemente verbal, a forma epistolar fomenta a interatividade, ao mesmo tempo em que a carta, aliada aos recursos interativos, problematiza, de novas maneiras, a representação da subjetividade pela linguagem. Já nos jogos, gênero preponderantemente audiovisual e interativo, a entrada da carta permite que a subjetividade dos personagens seja representada através de recursos linguísticos, enquanto um mínimo de interatividade é mantido pela arquitetura epistolar.

Deduz-se, portanto, que o diálogo que hipertexto e videogames têm estabelecido com a tradição epistolar visa, certamente, amenizar as críticas sobre a superficialidade de suas narrativas e alcançar o prestígio da tradição literária, especialmente através do foco em temas que expressam conflitos interiores. Mas esse diálogo é, também, uma tentativa de encontrar novas soluções para velhos problemas da narrativa: como estruturar a trama narrativa? Como envolver os leitores? Como traduzir em palavras, imagens ou sons, o constante fluxo de sentimentos, pensamentos e emoções que atravessam a vida interior de um sujeito?

## REFERÊNCIAS

### *Corpus de pesquisa*

ALCOFORADO, M. S. **Cartas portuguesas**: edição bilíngue. Portugal: Europa-américa, 2004.

BARRENO, M. I.; HORTA, M. T.; COSTA, M. V. **Novas cartas portuguesas**. Portugal: Dom Quixote, 2017.

DEAR Esther. Desenvolvedor: The Chinese Room, 2012.

GONE Home. Desenvolvedor: The Fullbright Company, 2013.

JOD. **13 minutes of light**. [S.l.], 2014.

LACLOS, C. **As relações perigosas**. São Paulo: Penguin, 2012.

SHORT, E.; DALY, L. **First draft of the Revolution**. Cambridge, UK: Inkle, 2012.

### Referências Gerais

AARSETH, E. J. **Cybertext**: perspectives on ergodic literature. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997

ALTMAN, J. G. **Epistolarity**: Approaches to a Form. Columbus: Ohio State University Press, 1982.

AMARAL, A. L. Breve Introdução. In: BARRENO, M. I.; HORTA, M. T.; COSTA, M. V. **Novas cartas portuguesas**. Portugal: Dom Quixote, 2010, p. 7 – 31.

ARANHA, G. As metamorfoses do texto: as tecnologias de comunicação na construção de gêneros literários e processos cognitivos. **Ciências & Cognição**, Rio de Janeiro, v.1, mar. 2004. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1806-58212004000100002](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212004000100002). Acesso 15 set. 2017.

ARISTÓTELES. **Poética**. Trad. de Ana Maria Valente. 3. ed. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 2008.

AZEVEDO, R. L. C. O. Dear Esther. **Literatura em pauta**. [S.l.], jun. 2015. Disponível em: <<http://literaturaempauta.com.br/Game-detail/dear-esther-critica/>> Acesso 05 fev. 2019.

BAHR, J. Ambiguity in Game Design: What developers can learn from Dear Esther Dear Esther. **Gamasutra**, 22 fev. 2017. Disponível em: [https://www.gamasutra.com/blogs/JensBahr/20170222/292241/Ambiguity\\_in\\_Game\\_Design\\_What\\_developers\\_can\\_learn\\_from\\_Deer\\_Esther.php](https://www.gamasutra.com/blogs/JensBahr/20170222/292241/Ambiguity_in_Game_Design_What_developers_can_learn_from_Deer_Esther.php). Acesso 16 set. 2019.

BAKHTIN, M. **Os gêneros do discurso**. São Paulo: Editora 34, 2016.

\_\_\_\_\_. **Teoria do romance I**: a estilística. São Paulo: Editora 34, 2015.

\_\_\_\_\_. **Teoria do romance III: o romance como gênero literário.** São Paulo: Editora 34, 2019.

BALLASTER, R. **Seductive Forms: Women's Amatory Fiction from 1684 to 1740.** New York: Oxford University Press, 2007.

BARTHES, R. A morte do autor. In: **O rumor da língua.** Trad. Mario Laranjeira. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

\_\_\_\_\_. **S/Z: uma análise da novela Sarrasine de Honoré de Balzac.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.

BEEBEE, T. O. **Epistolary Fiction in Europe, 1500 - 1850,** Cambridge: Cambridge University Press, 1999.

BEIL, B. Representations of subjectivity in Video Games. In: REINERTH, M. S.; THON, J. **Subjectivity across media: interdisciplinary and transmedial perspectives.** New York; London: Routledge, 2017.

BERNSTEIN, C. Play it Again, Pac-Man. In: **A Poetics.** 3. ed. Cambridge: Harvard University Press, 1998.

BERNSTEIN, M. Padrões do hipertexto. In: LEÃO, L. (Org.) **Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo.** São Paulo: Iluminuras, 2002.

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. **Remediation: understanding new media.** Cambridge: The MIT Press, 2000.

BRAY, J. **The Epistolary Novel: Representations of Consciousness.** London: Routledge, 2003.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem.** Lisboa: Cotovia, 1990.

CALAS, F. **Le roman épistolaire.** Paris: Armand Colin, 2007.

CAMERON, A. Dissimulations: illusions of interactivity. **Mute.** v. 1, n. 1, set. 2008. Disponível em: <https://www.metamute.org/editorial/articles/dissimulations>. Acesso 14 nov. 2017.

CAVALCANTE, M. C. B. Mapeamento e produção de sentido: os links no hipertexto. In: MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. (Orgs.). **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido.** 2 ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

CAVALLO, G. Entre volumen e codex: a leitura no mundo romano. In: CHARTIER, R.; Cavallo, G. (Org.). **História da leitura no mundo ocidental.** São Paulo: ática, 2002, p. 71-102. (Coleção Múltiplas Escritas, v. 1).

CICCORICCO, D. Cybernetic and kinetic: representing subjectivity in digital fiction. In: REINERTH, M. S.; THON, J. **Subjectivity across media: interdisciplinary and transmedial perspectives.** New York; London: Routledge, 2017.

CHARTIER, R.; CAVALLO; G. (Org.) Introdução. In: **História da leitura no mundo ocidental**. São Paulo: ática, 2002, p. 5-40. (Coleção Múltiplas Escritas, v. 1).

CHARTIER, R. Do códice ao monitor: a trajetória do escrito. **Estudos avançados**, [online]. 1994, vol.8, n.21, pp. 185-199. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ea/v8n21/12.pdf>>. Acesso 30 jul. 2015.

CHEW, E.; MITCHELL, A. “As only a game can”: re-creating subjective lived experiences through interactivity in non-fictional video games. In: REINERTH, M. S.; THON, J. **Subjectivity across media: interdisciplinary and transmedial perspectives**. New York; London: Routledge, 2017.

COLTHUP, H. A. ‘You were all the world like a beach to me’ The use of second person address to create multiple storyworlds in literary video games: ‘Dear Esther’, a case study. In: **International journal of transmedia literacy**, vol. 4, Dez. 2018. p. 117-136. Disponível em: <http://www.ledonline.it/transmedialiteracy>. Acesso: 16 set. 2019.

CONSTANTINE, H. Introdução. In: LACLOS, C. **As relações perigosas**. São Paulo: Penguin, 2012. p. 7-23.

CRAWFORD, C. **Chris Crawford on Game Design**. Indiana: New riders press, 2003.

\_\_\_\_\_. **The art of interactive design: a euphonious and illuminating guide to building successful software**. San Francisco: No starch press, 2002.

CUNHA, P. C. R. R. M. **Novas cartas portuguesas: o gênero epistolar e a releitura do cânone literário português**. 2015. 220f. Tese (Doutorado em letras) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2015.

CYR, M. **A maior paixão do mundo: a história da freira Mariana Alcoforado e suas cartas de amor proibido**. Trad. Alexandre Martins. Rio de Janeiro: Casa da palavra, 2007.

DEBRAY, R. **Manifestos midiológicos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

ECO, U. **Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas** 8 ed. São Paulo: perspectiva, 1991.

ELETRONIC LITERATURE ORGANIZATION. **Electronic Literature Collection**. Disponível em <<http://collection.eliterature.org/>> Acesso 19 ago. 2018.

ESKELINEN, M. The gaming situation. **Game Studies**, n. 1, v. 1, jul. 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>. Acesso: 11 jan. 2019.

FIGUEIREDO, N. Breve nota sobre as Cartas Portuguesas. In: ALCOFORADO, Mariana. **Cartas portuguesas: edição bilíngue**. 2 ed. Portugal: Europa-américa, 2004.

FOUCAULT, M. A escrita de si. In: Motta, M. B. (Org.). **Ética, sexualidade, política**. 2 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006 (Coleção ditos e escritos v. V).

\_\_\_\_\_. O que é um autor? In: Motta, M. B. (Org.). **Estética: literatura e pintura, música e cinema**. 2 ed. Rio de Janeiro: Forense universitária, 2009 (Coleção ditos e escritos v. III).

- FRASCA, G. Simulation versus narrative: introduction to ludology. In: WOLF, M. J. P.; PERRON, B. (Org.). **The vídeo game theory reader**. London, UK: Routledge, 2003. p. 221-236.
- FROME, J. Video game sadness from planetfall to passage. In: PERRON, B.; SCHRÖTER, F. **Video games and the mind: essays on cognition, affect and emotion**. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2016.
- FUSARO, M. Da literatura epistolar à e-pistolar: panorama em rede(finições). **Triade**: revista de comunicação, cultura e mídia, [S.l.], v. 4, n. 8, p. 40-55, dez. 2016. Disponível em: <<http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php/triade/article/view/2763>>. Acesso em: 07 mar. 2017.
- GAGGI, S. **From text to hypertext: decentering the subject in fiction, film, the visual arts, and eletronic media**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2015.
- GENETTE, G. **Discurso da narrativa**. Trad. Fernando Cabral Martins. 3ª ed. Lisboa: Veja, 1995 (Coleção Veja Universidade).
- \_\_\_\_\_. Fronteiras da Narrativa. In: BARTHES, R. [et al.]. **Análise Estrutural da Narrativa**. Rio de Janeiro: Vozes, 2011. p. 265-284.
- GUBERNATIS, C. **The epistolary form in twentieth-century fiction**. 2007. 258f. Tese (Doutorado em filosofia) The Ohio State University, [S.l.].
- GUÉRET, G. **Promenade de Saint-Cloud**. Paris: Georges Monval, 1888. Disponível em <https://archive.org/details/LaPromenadeDeSaintCloud/page/n61>. Acesso 20 nov. 2018.
- GURSOY, A. **Game Worlds: A Study of Video Game Criticism**. 2013. 103 f. Tese (Master of science in comparative media studies) Princeton University, Massachusetts Institute of Technology. [S.l.].
- HAMARI, J.; ERANTI, V. Framework for Designing and Evaluating Game Achievements. **Proceedings of Digma 2011: Think Design Play**, Holanda, set., 2011.
- HAYLES, N. K. **Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário**. São Paulo: Global; Fundação Universidade de Passo Fundo, 2009.
- HEWITT, El. **Correspondence and American Literature, 1770-1865**. New York: Cambridge University Press, 2004.
- HOUAISS, A.; VILLAR, M. S. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 8 ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- HUTCHEON, L. **Uma teoria da adaptação**. 2. ed. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.
- INGARDEN, R. **A obra de arte literária**. Trad. Albin E. Beau. Maria da Conceição Puga e João F. Barrento. 2 ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1979.

ISER, W. **O ato da leitura**, vol.1. São Paulo: Editora 34, 1996.

\_\_\_\_\_. **O ato da leitura**, vol.2. São Paulo: Editora 34, 1999.

JANKOWSKY, B. A carta no romance - o romance em cartas. **Letras de hoje**. v. 11, n. 1, PUCRS, 1976. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/view/19125/12858>>. Acesso: 28 jun. 2016.

JOST, F. Le Roman Épistolaire Et La Technique Narrative Au XVIIIe Siècle. **Comparative Literature Studies**, vol. 3, no. 4, 1966, pp. 397–427. Disponível em: [www.jstor.org/stable/40245834](http://www.jstor.org/stable/40245834). Acesso 26 out. 2018.

JUUL, J. **A clash between Game and Narrative**: a thesis on computer games and interactive fiction. Master's thesis, Institute of Nordic Language and Literature. Copenhagen: University of Copenhagen, 1999.

KARPINSKI, E. C. Epistolary fiction. In: JOLLY, M. (Ed.). **Encyclopedia of life writing: autobiographical and biographical forms**. Illinois: Taylor & Francis Group, 2013.

KAUFFMAN, L. S. **Discourses of Desire: Gender, Genre, and Epistolary Fictions**. New York: Cornell University Press, 1988.

KLOBUCKA, A. 'Considerai, irmãs minhas': as negociações de parentesco e comunidade entre "Lettres Portugaises" e as "Novas Cartas Portuguesas". **Cadernos de literatura comparada**, n. 26/27, 2012. Disponível em: <https://ilc-cadernos.com/index.php/cadernos/article/view/102>. Acesso: 12 nov. 2019.

\_\_\_\_\_. Sobre a hipótese de uma herstory da literatura portuguesa. **Veredas 10**. Santiago de Compostela: 2008. Disponível em <[https://digitalis-dsp.uc.pt/bitstream/10316.2/34460/1/Veredas10\\_artigo3.pdf?ln=pt-pt](https://digitalis-dsp.uc.pt/bitstream/10316.2/34460/1/Veredas10_artigo3.pdf?ln=pt-pt)> Acesso 29 nov. 2018.

KRISTEVA, J. **Introdução à semanálise**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

LAJOLO, M. Romance epistolar: o voyeurismo e a sedução dos leitores. **Matraga**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 14, p. 61-75, jan.-dez. 2002. Disponível em: <<http://www.pglettras.uerj.br/matraga/matraga14/matraga14a04.pdf>>. Acesso 11 maio 2016.

LANDOW, G. P. **Hypertext 3.0: critical theory and new media in an era of globalization**. 3 ed. Baltimore, MD: John Hopkins University Press, 2006.

LAUREL, B. **Computers as theatre**. 2 ed. New Jersey: Addison-Wesley, 2014.

LEÃO, L. **O labirinto da hipermídia**: arquitetura e navegação no ciberespaço. 3 ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.

LEJEUNE, P. **O pacto autobiográfico**: de Rousseau à Internet. Trad. Jovita Maria Gerhëim Noronha; Maria Inês Coimbra. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

LÉVI, P. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

\_\_\_\_\_. **O que é o virtual?**. São Paulo: Editora 34, 1996.

LIMA-NETO, V.; ARAUJO, J. C. Por uma rediscussão do conceito de intergenericidade. **Ling. (dis)curso**, Tubarão, v. 12, n. 1, p. 273-297, Apr. 2012. Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1518-76322012000100013&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-76322012000100013&lng=en&nrm=iso)>. Acesso 05 nov. 2018.

LUBBOCK, P. **A técnica da ficção**. São Paulo: Cultrix/Edusp, 1976.

LUKÁCS, G. **Teoria do romance**. São Paulo: Duas cidades; Editora 34, 2003.

MACHADO, A. **A arte do vídeo**. 3 ed. São Paulo: Brasiliense, 1997.

MEDJAHED, S. I.; MESSAOUDI, M. **Narrative Videogames: The literary genre of the digital age**. 2018. 118f. Dissertação (Master Degree in Anglo Saxon Literature and Civilization) - University of Tlemcen, Faculty of Letters and Languages, Department of English, Tlemcen, Argélia, 2018.

MOISÉS, M. **A literatura portuguesa**. 34 ed. São Paulo: Cultrix, 2006.

MORALDE, O. Haptic Landscapes: Dear Esther and embodied video game space. **Media fields journal**, n. 8, jun. 2014. Disponível em: <http://mediafieldsjournal.org/haptic-landscapes/>. Acesso: 16 out. 2019.

MUCCI, L. I. Para uma retórica do hipertexto. **Ipotesi**, Juiz de Fora, v. 14, n. 1, p. 11-20, jan./jul. 2010.

MURRAY, J. From game-story to cyberdrama. In: WARDRIP-FRUIN, N.; HARRIGAN, P. (Org.). **First person: new media as story, performance, and game**. Cambridge: MIT Press, 2004.

\_\_\_\_\_. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2003.

NEWMAN, J. The myth of the ergodic videogame some thoughts on player-character relationships in videogames. **Game studies**, vol. 2, issue 1, jul. 2002. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>. Acesso 09 ago. 2019.

OLIVEIRA, J. B. Padrões de hipertexto e criação literária. In. OLIVEIRA, J. B.; PONTES, N. C. INTERSEMIOSE, ano VI, n. 9, Jul/Dez 2018. Disponível em: [https://issuu.com/neliufpe/docs/8-2015-jan-jun\\_v1](https://issuu.com/neliufpe/docs/8-2015-jan-jun_v1). Acesso 18 nov. 2019.

ONYETT, C. Gone Home is undiluted adventure. **IGN**. [S.l.: s.n.], nov. 2012. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2012/11/15/gone-home-is-undiluted-adventure>. Acesso: 07 fev. 2019.

OXFORD, A. Dear Esther: an open letter for story telling in games. **Creative Economy Showcase**. London: Arts and Humanities Research Council, 2014.

PADDEN, S. A. **Conceptions of the function of the author in seventeenth-century literature: the cases of the Comte de Guilleragues and Mme de Villedieu**. 2010. 40f. Tese (Master of arts) - University of North Carolina, Department of romance languages and literatures (French). Chapel Hill.

PEARCE, C. Towards a game theory of game. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P. (Org.). **First person: new media as story, performance, and game**. Cambridge: MIT Press, 2004.

PEIXINHO, A. T. As Cartas de Soror Mariana: o epistolar como discurso da paixão. **Biblos**, v.11, 2013 pp. 39-59. Disponível em: [https://digitalis.uc.pt/pt-pt/artigo/cartas\\_de\\_soror\\_mariana\\_o\\_epistolar\\_como\\_discurso\\_da\\_paix%C3%A3o](https://digitalis.uc.pt/pt-pt/artigo/cartas_de_soror_mariana_o_epistolar_como_discurso_da_paix%C3%A3o). Acesso 31 out. 2019.

PERRON, B.; SCHRÖTER, F. **Video games and the mind: essays on cognition, affect and emotion**. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2016.

PINCHBECK, D. Dear Esther: An Interactive Ghost Story Built Using the Source Engine. In: SPIERLING, U.; AZILAS, N. (Eds). **Interactive Storytelling: first joint international conference on interactive digital storytelling, ICIDS 2008, Erforte, Alemanha, 26-29 nov. 2008: proceedings**. Berlin; New York: Springer, 2008.

\_\_\_\_\_. Interview: Moved By Mod - Dear Esther's Dan Pinchbeck. **Gamasutra**, 1 jul. 2009. Entrevista concedida a Phill Cameron. Disponível em: [https://www.gamasutra.com/view/news/115161/Interview\\_Moved\\_By\\_Mod\\_Deep\\_Esther's\\_Dan\\_Pinchbeck.php](https://www.gamasutra.com/view/news/115161/Interview_Moved_By_Mod_Deep_Esther's_Dan_Pinchbeck.php). Acesso em: 16 set. 2019.

PINTASILGO, M. L. Prefácio (leitura longa e descuidada). In: BARRENO, M. I.; HORTA, M. T.; COSTA, M. V. **Novas cartas portuguesas**. Portugal: Dom Quixote, 2010, p. XXXI-XLVIII.

PLATÃO. **A república**. São Paulo: difusão europeia do livro, 1965. v.1.

PLAZA, J. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. **ARS**, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 09-29, 1 dez. 2003.

POMEAU, R. **Laclos ou le paradoxe**. Paris: Hachette, 1993.

POOLE, S. **Trigger Happy**. Videogames and the entertainment revolution. New York: Arcade Publishing, 2007.

PRADO, R. A. **Perversão da retórica, retórica da perversão: moralidade e forma literária em as Ligações Perigosas de Choderlos de Laclos**. São Paulo. Editora 34, 1997.

PRINCE, Gerald. **A Dictionary of Narratology**. Lincoln; London: University of Nebraska Press, 2003.

RAJEWSKI, I. O. Intermidialidade, intertextualidade e remediação. In: DINIZ, T. F. N. **Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea**. Belo Horizonte: UFMG, 2012, p. 51-73.

REINERTH, M. S; THON, J. Introduction: subjectivity cross media. In: **Subjectivity across media: interdisciplinary and transmedial perspectives**. New York; London: Routledge, 2017.

REYNOLDS, Daniel. Letters and the unseen woman: epistolary architecture in three recent video games. In: **Film Quarterly**, Vol. 68 N. 1, Fall 2014, p. 48-60. Disponível em: <<http://www.danielreynolds.net/epistolaryarchitecture.pdf>>. Acesso: 02 abr. 2017.

ROUNER, J. Terrence and Oscar: The Gone Home Story No One Talks About. **Houston press**. 1 Nov. 2016. Disponível em: < <https://www.houstonpress.com/arts/terrence-and-oscar-the-gone-home-story-no-one-talks-about-8897302> > Acesso 21 out. 2019.

ROUSSET, J. **Forme et signification**: essais sur les structures littéraires de Corneille à Claudel. Paris: Librairie José Corti, 1973.

RYAN, M. **Avatars of story**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.

\_\_\_\_\_. **Narrative as virtual reality 2**: revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media. Baltimore, Maryland: Johns Hopkins University Press, 2015.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo**: fundamentos do design de jogos, vol. 1. São Paulo: Blucher, 2012a.

\_\_\_\_\_. **Regras do Jogo**: fundamentos do design de jogos, vol. 3. São Paulo: Blucher, 2012b.

SANTOS, M. D. **Ao sol carta é farol**: a correspondência de Mário de Andrade e outras missivas. São Paulo: Annablume, 1998.

SCHRÖTER, F. Walk a mile in my shoes: subjectivity and embodiment in Video Games. In: REINERTH, M. S.; THON, J. **Subjectivity across media**: interdisciplinary and transmedial perspectives. New York; London: Routledge, 2017.

SHORT, E. **First Draft of the Revolution**. Disponível em: <https://lizadaly.com/pages/first-draft/statement.html>. Acesso: 16 maio 2016.

SILVA; M. S. C. **As Lettres Portugaises na Literatura Portuguesa Contemporânea**: Reescritas. 2018. 188f. Tese (Doutorado em Estudos de Literatura e de Cultura) – Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, Lisboa, 2018.

STANG, S. This Action Will Have Consequences: Interactivity and Player Agency. In: **GAME STUDIES**, vol. 19, issue 1, maio, 2019. Disponível em: <http://gamestudies.org/1901/articles/stang>. Acesso: 29 Ago 2019.

TAVARES, M. M. P. F. **Feminismos em Portugal (1947-2007)**. 2008. 625 p. Dissertação (Doutorado em Estudos sobre Mulheres. Especialidade em História das Mulheres e do Género) - Universidade Aberta.

THON, J. **Transmedial narratology and contemporary media culture**. Lincoln; London: University of Nebraska Press, 2016.

TODOROV, T. As categorias da narrativa literária. In: BARTHES, Roland [et al.]. **Análise Estrutural da Narrativa**. Rio de Janeiro: Vozes, 2011. p. 218-264.

VALENTIM, C. A. **O romance epistolar na literatura portuguesa na segunda metade do século XX**. 2006. 116f. Tese (Doutorado em literatura portuguesa) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

VERDIER, G. Gender and Rhetoric in Some Seventeenth-Century Love Letters. **L'esprit créateur**, vol. 23, n. 2, 1983, pp. 45-57. Disponível em: [https://www.jstor.org/stable/26283946?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/26283946?seq=1#page_scan_tab_contents). Acesso: 03 nov. 2019.

VIEGAS, A. C. Quando a técnica se faz texto ou a literatura na superfície das redes. In: JOBIN, J. L. **Literatura e informática**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2005.

WATT, I. **A ascensão do romance**: estudos sobre Defoe, Richardson e Fielding. Trad. Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

WRIGHT, W. Foreword. In: FREEMAN, D. **Creating emotion in games**: the craft and art of emotioneering. Indianapolis, IN: New Riders, 2004.