

# LABIRINTO INTERTEXTUAL: UMA ANÁLISE DA PARÓDIA HIPERTEXTUAL *TO BE OR NOT TO BE* (2015), DE RYAN NORTH

INTERTEXTUAL MAZE: ANALYZING RYAN NORTH'S HYPERTEXTUAL PARODY TO BE OR NOT TO BE (2015)

Yuri Jivago Amorim Caribé<sup>1</sup>

Pedro de Souza Melo<sup>2</sup>

**RESUMO:** Este trabalho traz uma análise sobre a paródia hipertextual *To be or not to be*, de Ryan North (2015), que carrega características de um romance visual e também de um livro-jogo e que foi elaborada a partir de elementos da peça *Hamlet*, de William Shakespeare. Assim, para o desenvolvimento desta pesquisa, nos baseamos principalmente nos conceitos de intertextualidade e de paródia de Genette (2010) e de Hutcheon (1989). Genette traz a ideia de intertextualidade como um nível importante de transcendência textual. Também trata de gêneros textuais criados a partir dessa troca de influências e referências presentes nos textos, como a paródia: um gênero que se caracteriza por questionar narrativas literárias anteriores e propor discussões, muitas vezes baseadas na diferença e no humor. Hutcheon (1989) defende a paródia como gênero literário embutido de valor estético, ideológico e cultural. Os resultados desta pesquisa nos permitem concluir que *To be or not to be* oferece ao chamado leitor-interator (MURRAY, 2003) uma experiência de leitura hipertextual onde os possíveis caminhos produzem mensagens, questionamentos e reflexões. Essa narrativa promove uma reescrita em linguagem coloquial, autorreferencial e sarcástica que atualiza a peça *Hamlet* para um contexto moderno, ao mesmo tempo que produz efeitos críticos e humor – pelo contraste com o estilo de Shakespeare. Assim, o leitor-interator tem a oportunidade de avaliar de que forma suas escolhas afetam o texto e até que ponto ele poderia ser transformado sem se tornar irreconhecível.

**PALAVRAS-CHAVE:** gêneros literários; romance visual; intertextualidade; paródia; reescrita.

**ABSTRACT:** This work brings an analysis of the hypertextual parody *To be or not to be*, by Ryan North (2015), which carries characteristics of both a visual novel and also of a gamebook, and which was elaborated from the elements of the play *Hamlet*, by William Shakespeare. Thus, for

<sup>1</sup> Doutor em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês pela Universidade de São Paulo – Brasil. Professor Adjunto da Universidade Federal de Pernambuco – Brasil. ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-4330-6654>. E-mail: [yuricaribe@hotmail.com](mailto:yuricaribe@hotmail.com).

<sup>2</sup>Mestrando em Letras pela Universidade Federal de Pernambuco – Brasil. Bolsista CAPES – Brasil. ORCID iD: <http://orcid.org/0000-0001-8416-670X>. E-mail: [pedrosouzamelo@yahoo.com.br](mailto:pedrosouzamelo@yahoo.com.br).

the development of this research, we based mainly on the concepts of intertextuality and parody by Genette (2010) and Hutcheon (1989). Genette brings the idea of intertextuality as an important level of textual transcendence. It also deals with textual genres created from this exchange of influences and references present in the texts, such as parody: a genre that is characterized by questioning previous literary narratives and proposing discussions, often based on difference and humor. Hutcheon (1989) defends parody as an embedded literary genre of aesthetic, ideological and cultural value. The results of this research allow us to conclude that *To be or not to be* offers the so-called reader/interactor (MURRAY, 2001) a different hypertextual reading experience, where the possible paths lead to messages, questions and reflections. This narrative promotes a rewriting with colloquial, self-referential and sarcastic language that updates Hamlet (the play) into a modern context, while producing critical effects and humor, by contrast with Shakespeare's style. Thus, the reader/interactor has the opportunity to analyze how his choices affect the text, and the extent to which the play could be transformed without becoming unrecognizable.

**KEYWORDS:** literary genre; visual novel; intertextuality; parody; rewriting.

## 1 INTRODUÇÃO

Os textos, especialmente os literários, não existem de forma isolada: seu conteúdo não se restringe às palavras. Textos, assim como os discursos (FIORIN, 2011), são atravessados uns pelos outros e constroem-se por meio do cruzamento dessas relações de sentido. O processo de leitura, desse modo, “[...] implica, inevitavelmente, integrar-se-lhe, adentrar uma complexa e, praticamente, incontrolável rede de significações” (SILVA, 2003, p. 212).

Dentre as relações que se estabelecem entre os textos literários destaca-se a transcendência textual, estudada pelo crítico literário francês Gérard Genette (1930-2018), e que pode se dar em diversos níveis (2010), sendo a *intertextualidade* um dos mais importantes. Genette conceitua a intertextualidade como a “[...] relação de co-presença entre dois ou vários textos, isto é, essencialmente, e o mais frequentemente, como presença efetiva de um texto em um outro” (GENETTE, 2010, p. 14). Essa co-presença pode se dar de várias maneiras: desde uma citação de obra literária anterior no meio de um romance (um excerto transcrito explicitamente de um texto anterior e destacado entre aspas), até uma simples alusão, que pressupõe um leitor que a reconheça e relacione as duas narrativas.

A definição de Genette (2010) para o termo intertextualidade quando apresentada destoou de obras anteriores sobre o tema, como as de Julia Kristeva e Roland Barthes (SILVA, 2003). Assim, a intertextualidade era antes utilizada como uma expressão geral para se referir aos diálogos que os textos realizam uns com os outros. Genette mostra que o intertexto é uma das formas de transtextualidade, onde um texto se manifesta concretamente em outro (mesmo que por meio de similaridades, como no caso da alusão). Em outras palavras: ele define o intertexto como sendo um processo, porém mais restrito que sua utilização usual.

Além da questão do processo intertextual, Genette desenvolve ensaios sobre outros tipos de relações que se dão em camadas ainda mais abstratas. O paratexto, por exemplo, refere-se às relações entre as partes de um livro, como as notas de rodapé, a capa, o subtítulo, ou seja, textos periféricos ao texto central, mas que ainda constituem a obra em sua materialidade. O comentário (ou metatextualidade) é um laço entre um texto que não menciona, cita ou nomeia o outro, mas adota uma postura crítica que é implicitamente direcionada a ele. Há ainda casos onde um texto deriva de outro, estabelecendo, assim, uma relação de dependência com a obra fonte. O autor mostra que essa troca de influências e referências evidencia processos presentes em todos os textos, mas que em alguns ocorre de forma mais acentuada. Mais ainda: há gêneros textuais que se assumem abertamente como derivações, sendo um deles a paródia.

Com presença notável na cultura popular em produções literárias, audiovisuais (como filmes cômicos e escrachados) e em outros formatos mais recentes (inclusive mídias eletrônicas), a paródia é um gênero difícil de ser definido, como demonstraremos a seguir. Também promove questionamentos sobre a natureza de narrativas anteriores, frequentemente de obras da literatura mundial que Bloom chama de canônes (BLOOM, 1994). Tais

questionamentos não são necessariamente críticas destrutivas, mas abrem brechas para ressignificações e propõem discussões que nos interessam.

Com isso, chegamos a obra de literatura eletrônica *To be or not to be*, desenvolvida em 2015 pelo grupo australiano Tin Man Games (reconhecido pela *expertise* no desenvolvimento desse formato) e escrita pelo canadense Ryan North, que parece exemplificar bem o tema da paródia e que nos propusemos a analisar.

*To be or not to be* tem características de um *digital gamebook* (livro-jogo) e também de um *visual novel*<sup>3</sup>, sendo que este último equivale aos termos ficção interativa e/ou romance visual em língua portuguesa e foi elaborado a partir da peça *Hamlet*, de William Shakespeare, provavelmente escrita em 1601 (GREENBLATT & ABRAMS, 2006, p. 1059).

Portanto, nosso objetivo foi examinar a relação de intertextualidade interartística e paródica entre *To be or not to be* de Ryan North (2015) e o cânone da dramaturgia inglesa *Hamlet*, escrito por William Shakespeare.

## 2 A HIPERTEXTUALIDADE DIGITAL DE TO BE OR NOT TO BE

Antes de prosseguir com a análise, é preciso justificar a escolha de *To be or not to be* e explicar de que modo sua narrativa é desenvolvida dentro de um formato interativo digital. A própria ideia de “interatividade”, na verdade, é complexa e confusa (PRIMO, 2003). Um processo de ação e reação que se dá naturalmente entre um texto qualquer e o leitor (ISER, 1999), a repercussão, discussão e troca de interpretações sobre uma obra (BRAGA, 2001) e ainda uma completa ilusão planejada por um autor (CAMERON, 1995) foram algumas das tentativas de definição desse conceito. Aarseth (1997, p. 48, tradução nossa), inclusive, aponta para o caráter ideológico que envolveu esse termo, que “(...)

---

<sup>3</sup> Os termos em inglês são mais facilmente reconhecidos no âmbito da pesquisa acadêmica.

passou assim a significar uma tecnologia moderna, radicalmente melhorada, geralmente em relação a uma mais antiga”<sup>4</sup>.

Dessa forma, “interativo” tornou-se um adjetivo que agrega um valor de suposta inovação e modernidade a um objeto, mas não determina em que sentido há interação nele. Algo similar ocorre atualmente com os produtos “smart”, como TVs, relógios e celulares. A expressão é utilizada para sugerir uma tecnologia tão avançada e convergente que seria “inteligente”, sem, no entanto, explicar o que seria essa inteligência.

Com isso, não é de se espantar que a terminologia “ficção interativa” soe inexata ou vaga, afinal, a interação pode ocorrer de formas tão diversas que difícil seria encontrar alguma ficção que não envolva qualquer forma de interação. Nesse sentido consideramos necessário caracterizar um pouco mais a narrativa *To be or not to be*.

Primeiramente foi dito que *To be or not to be* possui características do formato *visual novel* ou romance visual. Pertencente ao universo dos dispositivos digitais como computadores, *smartphones*, *tablets* e consoles de *videogames*, o romance visual narra textualmente uma história de modo não muito diferente daquele praticado nos romances e contos em formatos de livro impresso (físico) e digital. Conforme indica o termo, elementos visuais têm presença marcante em um romance visual, assim como sonoros. No entanto, é por meio do texto verbal (signo verbal) que a história é narrada, sendo os recursos audiovisuais complementos que, apesar de participarem da experiência de leitura, trabalham em função do texto. Ainda que essa não seja uma característica essencial do romance visual, a tomada de decisões que levam a caminhos e desfechos diferentes é uma decisão criativa e mecânica frequente. Ou seja, temos uma história narrada majoritariamente por textos verbais

---

4 “thus came to signify a modern, radically improved technology, usually in relation to an older one.”

escritos de modo não tão diferente dos demais gêneros narrativos tradicionais. A excessão, no caso específico de *To be or not to be*, está na narração em 2ª pessoa, em referência à escrita de livros-jogo<sup>5</sup>.

Para compreender como se dá o citado sistema de escolhas em um romance visual, abordemos a ideia de *hiperlink*. Segundo Janet H. Murray (2003, p. 64, comentário do autor), “Hipertexto é um conjunto de documentos de qualquer tipo (imagens, textos, gráficos, tabelas, vídeos) conectados uns aos outros por [hiper]links”. Assim, podemos entender os *links* como botões ou ícones que, com a ação do leitor, levam-no a outro bloco ou unidade textual. Com a presença de múltiplos *links* em uma única unidade, há construção de percursos de leitura, onde caminhos possíveis são seguidos e o leitor torna-se “[...] um construtor de labirintos” (LEÃO, 2001, p. 41).

Contudo, vale frisar, esta não é uma textualidade exclusiva do meio digital. Antes mesmo dos computadores, já existia a ideia de leitura hipertextual em obras impressas, como enciclopédias, dicionários ou até mesmo em sumários. Na literatura impressa tradicional, há romances como *O Jogo da amarelinha*, de Julio Cortázar (1963), onde não há uma obrigação de leitura linear da primeira até a última página, mas sim propostas de possibilidades de percursos. Também temos os já citados livros-jogo, que nasceram no meio impresso antes de chegar ao digital.

A diferença é que verificamos nesses novos suportes o aproveitamento de recursos próprios dos computadores, como a multimodalidade, onde o autor pode trabalhar com imagens, vídeos, animações e sons diversos, e a própria

---

<sup>5</sup> “o livro-jogo é um híbrido de livro (possui páginas, encadernação, título, capa, contracapa, lombada, prefixo técnico, entre outras) e também um jogo (...) através do uso de rolamento de dados e anotações em fichas. (...) Sua narrativa pode apresentar 1ª e 3ª pessoas (fala em discurso direto de alguma personagem ou descrição de cenário/situação, respectivamente), mas normalmente prevalece o uso da 2ª pessoa para que as escolhas do livro sejam dadas de forma apelativa ao seu leitor, que é quem decide como a narrativa prosseguirá” (SILVA, 2019, p. 39).

mudança na velocidade em que o leitor percorre o texto, já que bastaria um clique para a mudança de página em vez de folhear e manipular o livro até chegar ao ponto desejado.

E o que isso significa na prática? Como *To be or not to be* se encaixa nessa definição? Sintetizando os conceitos apresentados anteriormente, esta é uma obra que, apesar dos recursos audiovisuais, possui no texto verbal seu elemento central. A peça *Hamlet* é recontada em seus acontecimentos principais por um narrador, diferente do texto original, que, sendo dramático, se detém aos diálogos que seriam proferidos pelos atores. No entanto, em alguns momentos, é possível decidir ações a serem tomadas por Hamlet, seu pai e por Ofélia, que dividem o protagonismo.

Essas decisões podem diferir do texto escrito por Shakespeare na obra original, ou seja, o enredo pode seguir por caminhos diferentes e ter desfechos completamente distintos. Isso permite que o leitor discuta sobre esses rumos que a obra *Hamlet* poderia ter tomado e, assim, perceba como o texto foi um resultado de uma série de escolhas narrativas e estilísticas feitas por Shakespeare – decisões essas que, se ora são passíveis de crítica, ora possuem um propósito dentro do projeto do dramaturgo inglês. Adiante abordaremos esse aspecto. Antes, precisamos conectar *To be or not to be* às discussões em torno do termo paródia.

### **3 PARÓDIA COMO PROCESSO E GÊNERO LITERÁRIO**

Conforme explicado por Genette (2010), Aristóteles classificou a poesia em duas principais formas de representação da ação humana: a narrativa e a dramática. Cada uma delas pode representar ações de alta ou baixa dignidade moral. Desse modo, haveriam quatro combinações possíveis de gêneros poéticos:

- a) representação narrativa de ações elevadas – épico;
- b) representação dramática de ações vulgares – comédia;
- c) representação dramática de ações elevadas – tragédia;
- d) e, por último, a representação narrativa de ações vulgares – *paródia*.

No entanto, ainda segundo Genette (2010), a *paródia* não recebeu a mesma atenção que os demais gêneros, sendo apenas aludido. A etimologia da palavra sugere um significado próximo da ideia de um canto fora de tom, deformado, o que levantou diversas hipóteses sobre o que seria a paródia no contexto do teatro grego. Entretanto, é possível observar uma ideia central: a subversão de uma obra anterior, normalmente com finalidade cômica pelo choque entre uma imitação (ou alusão iniciais) e uma ruptura com a obra fonte. Cabe dizer que trabalharemos com a grafia do termo em língua portuguesa: paródia.

De modo geral, Genette (2010) sintetiza três principais concepções de paródia que carregam a ideia de subversão citada, mas a executam de forma diferente. Na primeira, o texto é desviado de seu propósito, mas tem seu estilo modificado apenas quando possível (paródia estrita): a subversão se dá principalmente em relação ao tema da obra. Já no segundo, a transformação é estilística, enquanto os temas são preservados (travestimento). A subversão se dá na forma como a história é escrita (como, por exemplo, um texto mais coloquial), mas os propósitos são mantidos. Já na terceira, há a apropriação de um estilo em um texto com temas distintos do normalmente abordados por ele (pastiche satírico). Um exemplo poderia ser utilizar uma escrita que remeta aos poemas épicos clássicos para falar sobre o cotidiano de alguém do século XXI.

O trabalho de categorização feito por Genette (2010) vai além, propondo outros termos para relações intertextuais ainda mais específicas. O pesquisador estadunidense Edwin Gentzler diz em obra recente que o trabalho de Genette é



importante por analisar e discutir essas relações intertextuais que ele prefere chamar de “[...] formas de reescrita”, sendo uma delas a paródia. Assim, trabalha exclusivamente com as relações entre os textos literários e com as formas como são relidos e reescritos uns nos outros (GENTZLER, 2017, p. 11-12). Por isso, a análise das relações intertextuais entre *To be or not to be* e o *Hamlet* de Shakespeare que nos propomos a fazer neste artigo vai se basear principalmente no conceito de paródia de Genette, discutido no parágrafo anterior.

Quem discorda dos conceitos propostos por Genette (2010) é a pesquisadora canadense Linda Hutcheon (1989), que defende a paródia como gênero literário e não apenas como um aspecto ou processo da textualidade. Ou seja, a análise de Hutcheon (1989) coloca a paródia como algo maior, sendo um gênero literário embutido de valor estético, ideológico e cultural. Com isso, Hutcheon (1989) também defende que o conceito de paródia como um gênero faz com que ele se vincule ao contexto histórico. Ou seja, da mesma forma que o romance moderno ou a novela de cavalaria têm suas características próprias em relação às produções de demais períodos, a paródia possui um significado diferente para cada momento histórico-cultural. Com isso, Hutcheon critica a definição de paródia pela etimologia grega do termo, já que seu uso na Antiguidade não equivale ao que se concebe como paródia agora.

Procurando situar a paródia dentro do contexto das últimas décadas do século XX, Hutcheon (1989, p. 17) propõe que “[...] a paródia é, pois, uma forma de imitação caracterizada por uma inversão irônica, nem sempre às custas do texto parodiado. [...] A paródia é, noutra reformulação, repetição com distância crítica, que marca a diferença em vez da semelhança”. Em outras palavras: paródia é um texto que parte da imitação assumida de outro (e nisso difere do plágio, que é uma cópia ilegítima), mas procura enfatizar as diferenças em relação à fonte (ao contrário do pastiche, que enfatiza a similaridade). O parodiador, portanto, repete elementos ao mesmo tempo que faz inversões

irônicas ou recontextualiza a narrativa. Ressaltamos que essas inversões não implicam necessariamente em um deboche ou ridicularização: “[...] esta ironia tanto pode ser criticamente construtiva, como pode ser destrutiva. O prazer da ironia da paródia não provém do humor em particular, mas do grau de empenhamento do leitor no «vai-vém» intertextual (...) entre cumplicidade e distanciamento” (HUTCHEON, 1989, p. 48). A paródia também não se define pelo posicionamento negativo em relação ao que parodia (algo característico da sátira). É o contraste entre as similaridades e diferenças e os significados que esse contraste produz (não importando o teor positivo ou negativo) que constituem o prazer da paródia.

Por se construir em relação à obra parodiada, Hutcheon (1989) denomina o leitor como um descodificador, ou seja, alguém que vai realizar um trabalho de reconhecimento e interpretação, de investigar os sentidos construídos pela paródia em relação ao texto fonte. Com isso, exige-se que o leitor conheça a obra parodiada para ter condições de interpretar a paródia. Caso contrário, “[...] eliminaria uma parte significativa tanto da forma, como do conteúdo do texto” (HUTCHEON, 1989, p. 50).

Em síntese, ainda que Genette e Hutcheon tenham diferentes pontos de vista, há a ideia comum de paródia como texto que deriva de um anterior, mas não como mera repetição ou continuidade. A paródia traz elementos de contraste com o seu texto-fonte e é dessa maneira que ela se afirma: pela diferença. É pela mistura de subversão e semelhanças que a paródia comenta, critica ou produz discursos sobre a obra parodiada e são esses elementos que analisamos a seguir na obra *To be or not to be*.

#### **4 ANÁLISE DE TO BE OR NOT TO BE**

A história do *Hamlet* de Shakespeare é centrada no personagem homônimo, um príncipe dinamarquês que se vê envolvido em uma trama de

traições e assassinatos. Seu pai, o Rei Hamlet, morre misteriosamente. Pouco tempo depois, sua mãe, Gertrudes, casa-se com o irmão do falecido rei, Cláudio. Atormentado pelo luto e casamento repentinos, Hamlet é visitado pelo fantasma de seu pai, que revela ter sido assassinado por Cláudio e pede que o príncipe o vingue.

O *To be or not to be* de Ryan North (2015) parte da mesma premissa. No entanto, as distinções podem ser observadas desde o início. A primeira distinção se revela na escrita, refletindo as diferenças de propostas para cada formato e gênero literário. Enquanto em *Hamlet* – classificada pela teoria literária como uma peça – encontramos apenas diálogos e algumas descrições do que os atores devem fazer em cena, em *To be or not to be* percebemos um narrador mais ativo, que constantemente dialoga com o leitor. Esse narrador é onipresente e conta a história para o leitor ao mesmo tempo que, em momentos específicos, pede que ele escolha entre uma série de opções. Assim, doravante vamos nos referir ao leitor de romances visuais e de livros-jogo como leitor-interator: aquele que conduz os rumos de uma narrativa através de processos interativos que os romances visuais e os livros-jogo proporcionam, conforme conceito de Murray (2003). Essas escolhas e seus resultados são constantemente alvo de comentários sarcásticos pelo narrador, principalmente as decisões mais próximas das realizadas por Shakespeare. Esse ato de manter temas de uma obra anterior e apresentá-los com um estilo diferente na paródia se aproxima do conceito de travestimento proposto por Genette (2010).

No entanto, como resultado do sistema de escolhas, *To be or not to be* não se detém ao texto original, ampliando e envolvendo vários segmentos que não estão presentes na obra shakespeariana. Desse modo, ainda que se verifique um travestimento de *Hamlet* em *To be or not to be*, esse aspecto não corresponde ao todo dessa paródia.

Os comentários sarcásticos do narrador estão presentes já na introdução da obra:

William Shakespeare (1564 d.C. – sei lá quando ele morreu) era bem conhecido por tomar emprestado da literatura existente ao escrever suas peças.

*Romeu e Julieta* é quase inteiramente retirado do poema de Arthur Brooke “A Trágica História de Romeu e Julieta”; o cara nem mesmo mudou os nomes.

E, como os recentes estudos de Shakespeare estabeleceram...

...a famosa peça *William Shakespeare Apresenta: Hamlet!* foi tirada completamente da obra que você está prestes a apreciar, *To Be or Not To Be*. (TO... 2015, n.p., grifo do autor, tradução nossa)<sup>6</sup>.

Através desse excerto, North nos fala sobre como a intertextualidade é algo presente em toda a literatura: mesmo um autor consagrado como Shakespeare produz textos tendo como base outros. Desse modo, ele traz o dramaturgo britânico para o mesmo patamar de autores que parodiam seus textos. Aqui, na verdade, ele até inverte e escracha a situação, colocando a si mesmo como o copiado por Shakespeare.

Outra inversão é que Hamlet não é obrigatoriamente o protagonista. Logo no início, o narrador pergunta quem o leitor quer ser. É possível tanto seguir os passos de Shakespeare e acompanhar a vingança de Hamlet, quanto também dar o protagonismo a Ofélia, com quem ele tem uma relação de flerte, ou ao Rei Hamlet. Dessa forma, o autor ironiza a grandiosidade do protagonista original da obra inglesa, colocando-o no mesmo nível de importância e profundidade dos demais personagens. Simultaneamente, *To be or not to be* nos

---

<sup>6</sup> “William Shakespeare (1564 AD - whenever he died) was well known for borrowing from existing literature when writing his plays. / *Romeo and Juliet* is pretty much lifted entirely from Arthur Brooke’s poem “The Tragical History of Romeus and Juliet”; dude didn’t even change the names. / And, as recent Shakespeare scholarship has established... / ...the famed play *William Shakespeare Presents: Hamlet!* was lifted wholesale from the volume you are about to enjoy, *To Be or Not To Be*.”

mostra que há no universo do enredo dilemas e questões tão interessantes quanto a vingança de Hamlet.

A descrição dada a cada personagem também difere da imagem construída por Shakespeare. Ofélia é descrita como

uma dama fantástica no final dos 20 anos, com um comportamento calmo, competente e engenhoso.

Ela tem um bônus de +1 para a ciência, mas ela também tem uma fraqueza -1 contra a água, então fique de olho! (TO... 2015, n.p., tradução nossa)<sup>7</sup>.

Essas características não poderiam diferir mais da personagem escrita por Shakespeare. Ofélia é uma figura trágica, manipulada por todos, “a maior vítima da dissimulação praticada pelo Príncipe” (BLOOM, 2004, p. 48). Como resultado, ela enlouquece e termina por morrer afogada, sem nem se dar conta do que ocorre ao seu redor. Sua morte é ironizada no segundo parágrafo do trecho apresentado, onde é dito que ela tem uma fraqueza com a água.

Nessa passagem de *To be or not to be*, a personagem também recebe pontos por seus atributos, o que, por sua vez, é uma referência a sistemas encontrados nos já citados livros-jogo, onde personagens e inimigos possuem forças e fraquezas numericamente determinadas. Dessa forma, há tanto uma inversão da personalidade de Ofélia, quanto um deslocamento de elementos da cultura *pop* contemporânea para uma narrativa shakespeariana.

Com essa inversão, a personagem é atualizada para um contexto cultural onde o empoderamento feminino é uma pauta amplamente discutida e personagens como Ofélia representam estereótipos de gênero passíveis de

<sup>7</sup> “an awesome lady in her late 20s, with a calm, competent, and resourceful demeanor. / She’s got a +1 bonus to science, but she’s also got a -1 weakness against water, so heads up!”

crítica<sup>8</sup>. Alusões modernas fazem com que a narrativa dialogue com outras referências culturais, recontextualizando-a, levando-a para outros públicos e mostrando que não se trata de uma obra datada, que não propicia novas discussões. Essa atualização da personagem Ofélia com o contemporâneo dialoga com uma importante definição do termo intertextualidade – de onde partiu nossa discussão sobre paródia – do pesquisador irlandês Graham Allen em obra de referência: “a intertextualidade parece um termo tão útil porque coloca em primeiro plano noções de relacionalidade, interconectividade e interdependência na vida cultural moderna” (2006, p. 05, tradução nossa). Ele prossegue dizendo que as intertextualidades verificadas em um texto literário geralmente refletem visões da sociedade e das relações humanas e que “um conceito como esse pode ser empregado para fazer comentários ou até capturar as características de um parte da sociedade ou mesmo um período da história”. Entendemos que é exatamente essa a proposta de *To be or not to be*.

Situações como a de Ofélia podem ser percebidas nos demais personagens de *To be or not to be*. Hamlet, por exemplo, recebe a seguinte descrição por Ryan North:

Ele é um adolescente emo com 30 e poucos anos. Além disso, ele é o príncipe da Dinamarca.

Hamlet tem uma resistência +1 a magia, mas não há magia nesta aventura, então isso nunca mais será mencionado de novo a partir de... AGORA. (TO... 2015, n.p., grifo do autor, tradução nossa)<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup> Segundo Gonick (2006), Ofélia tem sido um símbolo constante de discursos sobre feminilidade. Seu comportamento inocente e jovial era considerado o ideal da mulher vitoriana. Estudos de gênero atuais, por sua vez, criticam o imaginário criado em torno da personagem (TIBURI, 2010).

<sup>9</sup> “He’s an emo teen in his early 30s. Also, he’s the prince of Denmark. / Hamlet has a +1 resistance to magic, but there’s no magic in this adventure, so this never gets mentioned again as of right... NOW.”

Verificamos já na primeira frase desse excerto três atos paródicos. Na primeira, o profundo, intelectual, culto e cruel protagonista da obra de Shakespeare é reduzido a “um adolescente”. Com isso, o autor de *To be or not to be* vai de encontro ao engrandecimento da personagem Hamlet, propondo alguém banal e nada magnânimo. Mas, ele não é um adolescente qualquer, ele é um adolescente emo<sup>10</sup>, ou seja, é igualado aos jovens pertencentes a esse grupo. Sua profundidade, assim, seria nada mais que uma demonstração da emotividade vista nesse grupo.

Essa dessacralização não é, no entanto, algo necessariamente ruim ou ofensivo. Ao abordá-lo como uma figura banal, *To be or not to be* aproxima-o dos jovens adeptos ou conhecedores desse estilo, estimulando-os a conhecer o *Hamlet* escrito por Shakespeare e a refletir se de fato há influências dessa personagem que atravessaram os séculos e chegaram na cultura jovem do século XXI.

Por último, notamos em *To be or not to be* uma crítica à forma como a idade de Hamlet é apresentada no original de Shakespeare. Na primeira cena do quinto ato de *To be or not to be*, é revelado que faz 30 anos desde que o protagonista nasceu.

No entanto, quem haveria de supor que o Príncipe dos quatro primeiros atos, aluno da Universidade de Wittenberg [...], teria alcançado a idade de trinta anos? (...) Hamlet, no início da trama, não pode ter mais do que vinte anos, e o tempo da ação representado na tragédia não excede oito semanas. Shakespeare [...] desejava apresentar, no quinto ato, um Hamlet amadurecido de modo sobrenatural. (BLOOM, 2004, p. 19).

<sup>10</sup> “Emocore: emotional hardcore, uma vertente do rock n’ roll. É um estilo musical conhecido por musicalidade melódica e letras de cunho emocional que também nomeou a tribo urbana Emo (...), composta basicamente por adolescentes entre 11 e 18 anos cujas atitudes se pautam pela emoção e sensibilidade externadas, demonstrações públicas de carinho e afeto entre si e liberdade de orientação sexual” (CARVALHO, 2014, p. 1)

Desse modo, a paródia expõe essa contradição ao descrever explicitamente um personagem que aparenta ser bem mais jovem, ou seja, ter bem menos que os 30 anos escritos por Shakespeare. Também há a sugestão de um protagonista infantil, que não age conforme o esperado para a sua idade, atribuindo as ações de Hamlet não à sua genialidade, mas aos excessos de uma mente adolescente. Isso é também evidenciado pelo modo que o narrador dá essa informação antes de dizer que ele é um príncipe, como se esse título fosse secundário para o personagem. Ele é um jovem monarca, porém age mais como um adolescente do que como um monarca. A pouca preocupação que Hamlet dá à política durante sua vingança, motivada por impulsos emocionais, justifica esse comentário feito pelo texto.

Já sobre o Rei Hamlet, encontramos a seguinte passagem:

Ele é o Rei da Dinamarca, 50 anos de idade. Ele é super bom em lutar e conduzir os homens para a batalha e cochilos. Digamos... +1 para cada um?

Olha, o que interessa: ele é uma máquina de morte imparável e, se escolher ser ele, você PODE experimentar a glória real. (TO... 2015, n.p., grifo do autor, tradução nossa)<sup>11</sup>.

Apesar de ser o estopim para o desenvolvimento da história, pouco se sabe sobre quem de fato era o Rei Hamlet no texto de Shakespeare. Desse modo, a proposta de *To be or not to be* está em explorar esse personagem, que ficou em segundo plano na promessa de experiência grandiosa por trás dele. Também verificamos certa comicidade na passagem citada ao citar “cochilos” como uma de suas habilidades. Essa é uma ironia com o fato de alguém tão magnânimo ter sido assassinado por envenenamento enquanto dormia. Com isso, essa paródia sugere que os sonos do rei também eram dignos de fama.

---

<sup>11</sup> “He’s the King of Denmark, 50 years old. He’s super good at fighting and leading men into battle and naps. Let’s say... +1 to each? / Look, bottom line: he’s an unstoppable machine of death, and should you choose to be him, you MAY experience kingly glory.”



Outra diferença em relação ao *Hamlet* de Shakespeare está na linguagem utilizada. Essa mudança possui uma função prática, já que a escrita empregada se aproxima da linguagem coloquial e cotidiana dessa década. No entanto, mesmo o uso dessa escrita tem uma função paródica ao produzir sentidos em relação à obra fonte.

Comparemos como o diálogo travado entre Ofélia e seu irmão Laertes na terceira cena do primeiro ato é escrito nas duas obras. Nela, Ofélia é desestimulada a continuar se envolvendo romanticamente com Hamlet pelo seu irmão. Conforme escrito no texto de Shakespeare (2004, p. 163-164):

LAE.	(...) Talvez ele te ame Agora, e não há mácula ou embuste Que manche o seu desejo; mas, cuidado: Ele é um nobre, e assim sua vontade Não lhe pertence, mas à sua estirpe. Ele não pode, qual os sem valia, Escolher seu destino: dessa escolha Dependem segurança e bem do Estado; Assim, o seu desejo se submete À voz e ao comando desse corpo, Do qual ele é a cabeça. Se ele afirma Que te ama, cabe a ti acreditar Somente no que possam permitir A sua posição e a Dinamarca. Pesa então o perigo da tua honra, Se de crédulo ouvido ouves seu canto, Se dás o coração e o teu tesouro De pureza ao seu ímpeto incontido. Teme-o, Ofélia; teme-o, irmã querida; Conserva o teu tesouro de pureza Longe do alcance e risco do desejo. A jovem mais prudente ainda é pródiga
------	---

Se exhibe seus encantos ao luar:  
Virtude não escapa da calúnia;  
O verme fere a flor da primavera,  
Às vezes antes que o botão desponte;  
E no orvalho sutil da mocidade  
São comuns os contágios que corrompem.  
O medo é a melhor arma da virtude;  
Pois o desejo engana a juventude.

Já em *To be or not to be*, o diálogo é introduzido da seguinte maneira: “Você abre a porta para o seu irmão. ‘Pode entrar’, você diz. / ‘Mas eu não quero ouvir nenhuma opinião sobre a minha vida pe-’ / ‘Se você dormir com Hamlet, você é uma puta’, ele diz.”<sup>12</sup> (TO... 2015, n.p., tradução nossa). Em seguida, abre-se uma opção de escolha: é possível bater a porta na cara de Laertes ou convidá-lo para entrar, sendo essa a decisão mais próxima das ações de Ofélia na obra fonte. Caso o leitor-interator decida continuar conversando com Laertes, a seguinte passagem é exibida:

C-certo? Você deixa ele entrar no seu quarto. Ele senta-se na cama e indica o espaço vazio ao seu lado.

Você escolhe ficar de pé.

“Escute”, ele diz, “Eu sei que você gosta de Hamlet, mas ele é um príncipe, por isso vai ter de casar com alguém do seu próprio nível.”

“Quem falou em casamento?” você responde. “Sou feliz com Hamlet e ele é feliz comigo. Nós estamos nos divertindo. Ninguém está falando de casamento.”

“Isso é outra coisa”, ele diz.

“Olha, se você fizer sexo antes do casamento, ficará arruinada para outros homens e ninguém vai lhe querer.”

---

<sup>12</sup> “You open the door for your brother. ‘You can come in’, you say. / ‘But I don’t want to hear any opinions about my personal li-’ / ‘If you sleep with Hamlet you’re a slut,’ he says.”

“Ele só está namorando com você porque quer sexo. Não faça sexo porque sou seu irmão e estou lhe dizendo para não fazer.”<sup>13</sup> (TO... 2015, n.p., tradução nossa).

As duas passagens possuem o mesmo sentido. Ofélia não tem a permissão de sua família para se envolver com Hamlet por ele não poder assumir um compromisso com ela, já que nobres geralmente se submetem a casamentos arranjados. Além disso, a virgindade feminina no contexto da história é algo a ser preservado e que pode interferir nos relacionamentos desejados pela família. Ofélia é humilhada e reprimida pelo seu irmão e pelo pai, tendo seu corpo tratado como possível moeda de troca, sua autonomia lhe é negada.

No entanto, o estilo de escrita rebuscado, metafórico e lírico de Shakespeare pode atenuar o peso do que está sendo imposto pela personagem. Sendo um texto feito originalmente para ser declamado e ouvido em um apresentação teatral – e não lido e relido em um suporte impresso – é possível que parte do público não assimile a gravidade do que se impõe a Ofélia ou que essa mensagem se dilua entre as construções estilísticas do autor inglês.

Em *To be or not to be*, o autor opta por fugir de uma linguagem poética e escrever o que é dito para Ofélia com termos chulos, secos e diretos. Isso põe o foco no significado por trás das palavras de Shakespeare, evidenciando como é absurdo o tratamento que a jovem recebe pela história. Essa posição crítica é reforçada pelo narrador e pela leitura hipertextual, onde o leitor é convidado a tomar decisões e reagir às ofensas proferidas pelos familiares da personagem.

---

<sup>13</sup> “O-okay? You let him into your room. He sits down on the bed and pats the empty space beside him.

You choose to remain standing. / ‘Listen,’ he says, ‘I know you like Hamlet, but he’s a prince, so he’s going to have to marry someone of his own rank.’ / ‘Who said anything about marriage?’ you reply. ‘I’m happy with Hamlet and he’s happy with me. We’re having fun. Nobody’s talking about marriage.’ / ‘That’s another thing,’ he says. / ‘Look, if you have sex before marriage, then you’ll be ruined for other men and nobody will ever want you.’ / ‘He’s only dating you because he wants sex. Don’t sex him because I’m your brother and I’m telling you not to.’”

Como mencionado anteriormente, a Ofélia dessa paródia não é a mesma personagem de *Hamlet* – sua descrição é a de alguém independente, forte, inteligente. O leitor-interator também não é obrigado a ouvir o sermão, ele pode tomar outras decisões e fazer com que Ofélia encerre a conversa e expulse seu irmão de seu quarto. Essa possibilidade de direcionamento narrativo por si só já é um posicionamento em relação à obra original, já que evidencia que as humilhações sofridas pela personagem são frutos de escolhas que poderiam ter sido diferentes. Assim, *To be or not to be* promove uma reflexão sobre os diferentes caminhos que poderiam constituir a peça *Hamlet*.

Adiante: a insistência em optar pela não reação e submissão às vontades do irmão provoca indignação no narrador, que considera isso algo inverossímil com a personalidade descrita por ele e um comportamento implausível. Por fim, são oferecidas duas últimas possibilidades de escolha. Em uma delas, Ofélia bate na cara de Laertes e reafirma sua relação com Hamlet. Já na escrita da alternativa de ação, mais próxima do que ocorre na obra fonte, o posicionamento do narrador fica ainda mais explícito:

Diz a ele que – você vai obedecer? E depois chama-o de seu senhor. E... segue-o mansamente para fora da sala? Concorde com tudo o que ele e Laertes disseram, porque tudo o que escrevi antes sobre você ser uma mulher independente responsável pelo seu próprio destino soa MUITO ESTÚPIDO NA VERDADE, e é melhor você fazer o que outra pessoa lhe disser, porque qualquer outra pessoa além de você provavelmente sabe mais sobre sua própria vida do que você, certo? Olha, agora estou tentando pensar na coisa mais estúpida que você pode fazer. Por favor, eu lhe imploro, não escolha esta opção.<sup>14</sup> (TO... 2015, n.p., grifo do autor, tradução nossa).

<sup>14</sup> “Tell him - you’ll obey? And then call him your lord. And... follow him meekly out of the room? Agree with everything he and Laertes have said, because all that stuff I wrote earlier about you being an independent woman in charge of her own destiny sounds PRETTY DUMB ACTUALLY, and you’d better do whatever someone else tells you to, because anyone other than you probably knows better about your own life than you do, right? Look, I am now trying to think of the dumbest thing you can do. Please, I beg you, do not choose this option.”

O uso em sequência de sentenças finalizadas por interrogações denota a incredulidade que North possivelmente sente com essa possibilidade – em suas palavras, a escolha mais estúpida possível. Mas essa não é uma decisão criada por ele, na verdade é a opção seguida pelo texto de Shakespeare que ele chama de estúpida por não acreditar que esse seja um comportamento que, no contexto atual, deva ser naturalizado. Isso, no entanto, não significa necessariamente que *To be or not to be* se proponha a ofender a obra *Hamlet*. Há um aspecto cômico – e ao mesmo tempo crítico – em comparar os dois textos. Percebemos que elementos narrativos (como o tratamento dado a Ofélia) do *Hamlet* de Shakespeare, pertencentes a outro contexto histórico, poderiam ser criticados na atualidade.

Enfim, esses são alguns exemplos que trouxemos para demonstrar de que forma as transformações linguísticas, o posicionamento do narrador e o sistema de escolhas característicos dos romances visuais e dos livros-jogo atuam para produzir um efeito paródico e o estabelecimento de uma relação intertextual entre diferentes obras de artes. Tentamos evidenciar certa relação de tensão e contraste entre *To be or not to be* e o *Hamlet* de Shakespeare. Assim, entendemos que o tom de ironia e de escárnio presente em *To be or not to be* – e que provoca essa tensão – pode ser produtivo no sentido de dar fôlego para novas construções de sentido sobre a obra fonte.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme discutido, o ato paródico, fruto das relações intertextuais, pode ser percebido tanto como um processo de construção de textos, quanto como um gênero literário estabelecido e importante para a construção de significados sobre obras anteriores. Hutcheon (1989) afirma que a paródia pode ser “séria”, mas mesmo no humor, no deboche e na ironia há atos críticos e propostas de ressignificações.

Além disso, uma experiência de leitura hipertextual se distingue de um texto linear, onde tanto os possíveis caminhos quanto o posicionamento de bifurcações produzem mensagens, questionamentos e reflexões. Portanto, em uma paródia hipertextual como *To be or not to be* a obra fonte – originalmente pertencente a uma forma de expressão artística mais tradicional – é fragmentada e reconstruída em possibilidades previamente determinadas. Assim, o leitor-interator tem a oportunidade de avaliar de que forma suas escolhas autorais afetam o texto e até que ponto ele poderia ser transformado sem se tornar irreconhecível.

*To be or not to be* é um exemplo de como isso pode ser feito com o *Hamlet* de Shakespeare. Como paródia, essa obra mantém os personagens e acontecimentos do texto original, mas realiza uma reescrita em linguagem coloquial, autorreferencial e sarcástica que atualiza o texto para um contexto moderno, produz humor pelo contraste com o estilo de Shakespeare, como no travestimento definido por Genette (2010) e ainda produz efeitos críticos.

Como Hutcheon (1989) explica, a paródia não é necessariamente destrutiva, como se seu autor desejasse macular a imagem de uma obra consagrada. Em *To be or not to be*, o humor está presente de modo ácido, muitas vezes soando possivelmente ofensivo à obra original, como na passagem citada onde o narrador chama de “estúpida” a decisão mais próxima da narrativa apresentada no *Hamlet* de Shakespeare. No entanto, essa acidez também pode ser posta como uma proposta de discussão.

No recorte utilizado – o diálogo de Ofélia com sua família – o autor de *To be or not to be* utiliza o narrador e o sistema de escolhas para criticar a forma com que a personagem é tratada na obra original e apontar para outra personalidade que ela poderia ter: mais forte, independente e próxima dos ideais de representação para as garotas da atualidade. Vemos aí uma mistura de humor com as reações do narrador, crítica das decisões tomadas por

Shakespeare e reimaginação dos possíveis *Hamlet*, fatores que bem caracterizam a paródia.

### REFERÊNCIAS

- ALLEN, Graham. *Intertextuality*. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2006.
- AARSETH, Espen J.. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- BLOOM, Harold. *The Western Canon: the books and schools of the ages*. Nova Iorque: Harcourt Brace & Company, 1994.
- BLOOM, Harold. *Hamlet: poema ilimitado*. Trad. José Roberto O'Shea. Rio de Janeiro: Objetiva, 2004.
- CAMERON, Andrew. Dissimulations: The Illusion of Interactivity. *Millennium Film Journal*, v. 28, p. 33-47. New York: Millennium Film Workshop 1995. Disponível: <http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ28/Dissimulations.html> Acessado em 11/06/2019.
- CARVALHO, Renata Oliveira. Emo à flor da pele: expressão dos sentimentos na tribo das emoções. *Anais do Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste*, v. 19, p. 1 - 10. São Paulo: Intercom 2014. Disponível: [http://www.portalintercom.org.br/anais/sudeste2014/lista\\_area\\_DT06.htm](http://www.portalintercom.org.br/anais/sudeste2014/lista_area_DT06.htm) Acessado em 25/12/2019.
- FIORIN, José Luiz. *Introdução ao pensamento de Bakhtin*. São Paulo: Ática, 2011.
- GENETTE, Gérard. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Trad. Cibele Braga et al. Belo Horizonte: Edições Viva Voz, 2010.
- GENTZLER, Edwin. *Translation and Rewriting in the Age of Post-Translation Studies*. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2017.
- GONICK, Marnina. Between "Girl Power" and "Reviving Ophelia": Constituting the Neoliberal Girl Subject. *Nwsa Journal*, v. 18, n. 2, p.1-23, [s.l.]: The Johns Hopkins University Press 2006. Disponível: [https://www.researchgate.net/publication/236808609\\_Between\\_Girl\\_Power\\_and\\_Reviving\\_Ophelia\\_Constituting\\_the\\_Neoliberal\\_Girl\\_Subject](https://www.researchgate.net/publication/236808609_Between_Girl_Power_and_Reviving_Ophelia_Constituting_the_Neoliberal_Girl_Subject) Acessado em 24 de dez. 2019.
- GREENBLATT, Stephen; ABRAMS, M. H. (Eds). *The Norton anthology of English literature*. 8. ed. New York: W W. Norton & Company, v. 1, 2006.
- HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da paródia: ensinamentos das formas de arte do século XX*. Trad. Teresa Louro Pérez. Lisboa: Edições 70, 1989.

ISER, Wolfgang. *O ato da leitura: uma teoria do Efeito Estético*. Trad. Johannes Kretschmer. São Paulo: Editora 34, 1999.

LEÃO, Lucia. *O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Trad. Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Unesp, 2003.

PRIMO, Alex. Quão interativo é o hipertexto? Da interface potencial à escrita coletiva. *Fronteiras: Estudos Midiáticos*, v. 5, n. 2, p. 125-142, São Leopoldo: LIMC, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da UFRGS 2003. Disponível: <http://www.ufrgs.br/limc/pesquisa.html> Acessado em 22 de jan. 2020.

SHAKESPEARE, William. Hamlet: príncipe da Dinamarca. In: BLOOM, Harold. *Hamlet: poema ilimitado*. Trad. Anna Amélia de Queiroz e Carneiro de Mendonça. Rio de Janeiro: Objetiva, 2004.

SILVA, Marcio Renato Pinheiro da. Leitura, texto, intertextualidade, paródia. *Acta Scientiarum. Human And Social Sciences*, v. 25, n. 2, p.211-220, [s.l.]: Universidade Estadual de Maringa 2003. Disponível: <http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ActaSciHumanSocSci/article/view/2172> Acessado em 23 de dez. 2019.

SILVA, Pedro Panhoca da. *O livro-jogo e suas séries fundadoras*. Assis: Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras, Faculdade de Ciências e Letras da Unesp 2019. Disponível: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/180602> Acessado em 24 de dez. 2019.

TIBURI, Márcia. Ofélia morta: do discurso à imagem. *Revista Estudos Feministas*, v. 18, n. 2, p.301-318, [s.l.]: UFSC 2010. Disponível: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/S0104-026X2010000200002> Acessado em 24 de dez. 2019.

TO BE OR NOT TO BE. Jogo digital, virtual, sonorizado, colorido, legendado. Produção de Neil Rennison e Ben Kosmina. Roteiro: Ryan North. Música: audioblock.com. Melbourne: Tin Man Games, 2015.

Recebido em 29/01/2020.

Aceito em 01/03/2020.