

# UM CÃO NA TERRA DEVASTADA: OS LAÇOS INTERTEXTUAIS DE DOGMEAT NO MUNDO POSSÍVEL E NÃO NATURAL DE *FALLOUT*

A DOG IN THE WASTELANDS: DOGMEAT'S INTERTEXTUAL TIES IN THE  
POSSIBLE AND UNNATURAL WORLD OF *FALLOUT*

Aline Conceição Job da Silva<sup>1</sup>

**RESUMO:** As relações de companheirismo entre pessoas e animais são recorrentes na ficção, seja no cinema, seja na literatura. Logo, pensar nesses relacionamentos é debater formas particulares das vivências humanas. Este artigo abordou os laços intertextuais da personagem Dogmeat, um cão presente na franquia de videogames *Fallout*, com a novela *A Boy and His Dog* e com o filme *Mad Max 2*, bem como a construção de uma narrativa não natural e de mundos possíveis no universo de *Fallout*. Para tanto, foram empregados aspectos teóricos dos estudos de intertextualidade, mundos possíveis e narrativa não natural, assim como questões referentes à ideia de espécies companheiras e aos conceitos dos estudos de videogame.

**PALAVRAS-CHAVE:** Intertextualidade; mundos possíveis; narrativa não natural; videogame; *Fallout*.

**ABSTRACT:** Companionship relations between people and animals are recurrent in fiction, whether in cinema or literature. Therefore, to think about these relationships is to discuss particular forms of people's experiences. This paper addressed the intertextual ties of the character Dogmeat, a dog present in the video game franchise *Fallout*, with the novel *A Boy and His Dog* and the movie *Mad Max 2*, as well as the construction of unnatural narrative and possible worlds in the *Fallout* universe. Therefore, this text addressed theoretical aspects of intertextuality, possible worlds and unnatural narrative, in addition to questions regarding the idea of companion species and the concepts of video game studies.

**KEYWORDS:** Intertextuality; possible worlds; unnatural narrative; video game; *Fallout*.

<sup>1</sup> Doutora em Letras pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – Brasil. Realiza estágio pós-doutoral na Universidade de Caxias do Sul – Brasil, com bolsa PNPd/CAPES – Brasil. ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-4399-6018>. E-mail: [alinecjob@gmail.com](mailto:alinecjob@gmail.com).

## 1 DAS ESPÉCIES COMPANHEIRAS

Dizem ser uma verdade universalmente conhecida que o cão é o melhor amigo do homem. Essa sentença carrega em si uma série de imprecisões e de apagamentos. Primeiro, porque essa verdade só faria sentido no contexto cultural em que a pessoa que faz tal afirmação se encontra, não sendo, necessariamente, uma verdade em outra cultura. Segundo, porque, ainda que possa ser uma verdade, não significa que seja aceita e compartilhada igualmente por pessoas de diferentes contextos, uma vez que, pode-se afirmar, há pessoas que preferem gatos/gatas em vez de cachorros/cachorras, por exemplo. Terceiro, e não menos importante, porque generaliza uma relação entre duas criaturas marcadas pela diferença sexual e linguística do masculino, o que apaga, textualmente, a mulher.

O início deste texto tem por função chamar atenção para uma relação, possivelmente de companheirismo como um aspecto cultural em algumas comunidades, considerada modelar numa perspectiva social naquele espaço do mundo que se convencionou chamar Ocidente, já que é em países do chamado Oriente que se tem cachorros e gatos como parte da cultura alimentar de algumas regiões (o que não deve ser entendido como uma comparação, mas, antes, uma “diferença” cultural mais comum de ser apontada). A ideia de modelar está no fato de que essa relação apresentada na afirmativa “o cão é o melhor amigo do homem” é bastante repetida entre pessoas de diferentes comunidades culturais. O que não se percebe nisso é uma relação de uma via de mão única, pois o cão é o melhor amigo do homem, mas não implica que o homem seja, sequer, amigo do cão. Embora esse seja um comentário mais sintático do que semântico, nem sempre as relações entre pessoas e animais contemplam um contato de respeito e de ética.

Estudos sobre as relações entre animais e pessoas não costumam ter destaque em análises da ficção, já que livros e filmes que abordam temas

relacionados a isso são vistos com certo preconceito, pois seriam infantis e melodramáticos. No entanto, essa reflexão se faz necessária, pois talvez seja possível imaginar algum futuro ético a partir de uma lógica que dê conta das distopias cotidianas atuais, como sugere Donna Haraway (2003), para além dos problemas já esperados que surgirão nas próximas décadas do século XXI. A partir do manifesto da autora, este artigo compreende que é pertinente considerar “os cães em sua complexidade histórica”, não como objetos para se pensar, mas seres com os quais viver, bem como a representação da relação de companheirismo nas artes.

Este estudo, portanto, trata de ficção. Então é a partir das representações da relação dessa espécie companheira, os cães, com as pessoas que o foco da análise incidiu. Ao longo da história das artes narrativas, foram diversas as personagens de cães no cinema (*live-action* ou animação) e na literatura (em diferentes gêneros): na literatura, tem-se Lassie (*Lassie Come-Home*, de Eric Knight, 1940), Toto (*The Wonderful Wizard of Oz*, L. Frank Baum, 1900), Fang (*Harry Potter and the Philosopher’s Stone*, J. K. Rowling, 1997), Argos (*Ilíada*, Homero, século VIII a.C.), entre outras representações. Há, inclusive, “transcodificações” (REIS, 2018, p. 34) de algumas dessas personagens para outra linguagem ou suporte, mas há, também, a criação dessas personagens já na narrativa fílmica, como é o caso de Benji, Rin Tin Tin, a Dama e o Vagabundo, Scooby-Doo, Skip, entre outros e outras. A participação dessas criaturas ficcionais nas narrativas em que se encontram varia, sendo que, em alguns casos, são mais antropomorfizadas.

As narrativas, no entanto, não se concentram apenas na literatura e no cinema; o videogame é, hoje, uma das artes narrativas (alguns de seus gêneros) com reconhecido potencial para tanto, conforme posto por Reis: “uma narratividade reelaborada pelas potencialidades do digital e da interatividade” (2018, p. 171). Nesse sentido, estudos que considerem a narrativa de algum videogame específico devem se tornar uma abordagem mais recorrente nos

estudos do campo da literatura, para que conhecimentos relevantes de uma linguagem que utiliza a narrativa de modos diversificados não sejam perdidos. O presente estudo parte de uma dessas narrativas para pensar a relação de companheirismo do cão com o ser humano em diálogo com questões de intertextualidade e ainda, mundos possíveis e não naturais no âmbito da ficção científica.

Adotar a ficção científica para refletir sobre mundos possíveis pode ser uma alternativa para (re)construir uma ética de relacionamentos entre os seres humanos e os outros seres vivos da Terra. A ficção científica parece ser um campo propício de exploração, não só porque lida com elementos que podem não existir no mundo real e com mundos alternativos e possíveis futuros, mas, além disso, porque lida com conflitos sociais tão fundamentais para as sociedades, especialmente a questão da alteridade, e, ainda, com construções culturais não usuais.

A ficção científica (doravante FC) se coloca, então, como um campo “central para a cultura” (SEED, 2005, p. 1) pelo fato de que “a criação de mundo é uma parte intrínseca da construção da ficção científica” (SEED, 2005, p. 4) e, se essa criação de mundo (*world-building*) utiliza hipóteses diferentes ou alternativas de culturas, é a partir do outro mundo proposto que a FC pode lançar luz sobre aspectos atuais das sociedades. Ademais, a FC também trata de criar mundos com supostas impossibilidades em relação ao mundo factual, o que significa afirmar que os aspectos sociais e culturais criticados nesse mundo possível podem se basear em “impossibilidades físicas, lógicas ou epistêmicas” que podem ou não “ter sido convencionadas” ou “tornadas formas narrativas familiares ao longo do tempo” (ALBER, 2014).

Nesse sentido, pensar a criação de um mundo em uma alternativa do mundo factual, em que a humanidade sobrevive nesse outro mundo tão diferente, seja ele de que tipo for, não só possibilita a reflexão sobre uma forma

específica das narrativas ficcionais, mas, ainda, sobre as “narrativas não naturais ou impossíveis” (ALBER, 2016), considerando os elementos que podem ser empregados na representação do mundo proposto. Partindo de um mundo não atual e não natural, a ficção criada por videogames, em relação à literatura e ao cinema, oferece a possibilidade de interação e imersão no mundo alternativo do jogo e na sua lógica, diferentemente das outras artes narrativas que se caracterizam por uma participação menos ativa de leitores/leitoras e de audiência. Essa forma de arte narrativa simulada permite, ainda, a relação social da pessoa jogadora com criaturas do mundo do jogo, de modo que é possível pensar as situações de vivência mesmo no mundo possível criado pela programação.

E, nesse ponto, o texto volta ao elemento *cão*, que foi o fio condutor das reflexões apresentadas. Este texto abordou os laços intertextuais da personagem *Dogmeat* (um cão que pode ser tornar companheiro de jornada da personagem do/da jogador/jogadora), presente na franquia de videogames *Fallout*, em relação à novela *A Boy and His Dog* e ao filme *Mad Max 2*, bem como a construção de uma narrativa não natural e de “mundos possíveis” em *Fallout* a partir das conexões entre os três universos narrativos e da relação de companheirismo entre pessoa e animal, na figura do cão. O conceito de mundos possíveis (doravante MP) foi, de acordo com Marie-Laure Ryan (2013), “desenvolvido pelos filósofos analíticos Kripke, Lewis, Hintikka (1989), Plantinga (1976) e Rescher (1973)”, sendo “adaptado para os mundos ficcionais de narrativa pelo filósofo David Lewis, bem como por diversos teóricos literários, incluindo Eco, Pavel, Doležel e Ryan” (RYAN, 2013). No que concerne à ideia de narrativa não natural ou impossível, entende-se que a abordagem proposta por Jan Alber (2016) contempla de forma adequada os aspectos que a reflexão apresentada neste artigo intenta, de que a não naturalidade das narrativas e mundos está na presença de cenários e eventos que desafiam o

conhecimento do mundo real das pessoas a partir de elementos humanos, lógicos ou físicos impossíveis.

## 2 ONDE SE ENCONTRA FALLOUT?

A segunda metade do século XX e o início do século XXI foram marcados por textos literários e cinematográficos que especulavam mundos alternativos, tanto no passado e no presente quanto no futuro, e uma das temáticas da ficção científica era (e ainda é) a pós-apocalíptica: *Eu sou a Lenda* (MATHESON, 1954) e suas adaptações, em *The Last Man on Earth* (1964), com Vincent Price e dirigido por Sidney Salkow e Ubaldo B. Ragona, em *The Omega Man* (1971), com Charlton Heston e dirigido por Boris Sagal, ou, ainda, em *I am Legend* (2007), com Will Smith e dirigido por Francis Lawrence, abordavam pandemias que destruíram o mundo como se conhece, o que possibilitava a retomada das cidades pela natureza, já que a predominância da humanidade não mais se fazia presente.

Outra ficção pós-apocalíptica que vem permeando diferentes gerações de audiência é a franquia *Terminator*, iniciada em 1984 com o filme *Terminator*, dirigido por James Cameron e estrelado por Linda Hamilton e Arnold Schwarzenegger, e que, em 2019, retornou às telas com uma sequência, *Terminator: Dark Fate* (filme dirigido por Tim Miller e também estrelado por Linda Hamilton e Arnold Schwarzenegger), que seria conectada apenas a *Terminator* (o filme de 1984) e ao segundo filme, *Terminator 2: Judgment Day* (1991), também dirigido por James Cameron e estrelado por Linda Hamilton e Arnold Schwarzenegger. A franquia trata de um futuro em que a inteligência artificial, a Skynet, e as máquinas comandadas por ela realizam um ataque nuclear global e dão início ao genocídio da raça humana, que, por sua vez, se reorganiza e cria forças de resistência numa terra queimada e coberta de cinza nuclear em um futuro alternativo.

Outra versão, ainda, da terra devastada encontra-se na também franquia de filmes *Mad Max*, com sua trilogia original estrelada por Mel Gibson (*Mad Max*/1979; *Mad Max 2 or The Road Warrior*/1981; *Mad Max Beyond Thunderdome*/1985) e um *reboot* (um reinício) com *Mad Max: Fury Road* (2015). Em *Mad Max*, a terra desolada, ou *waste land/wasteland*, e o povo em colapso são resultados da guerra e da falta de recursos na Austrália, especialmente de combustível. Em *Mad Max*, o “pós-apocalipse” pode estar localizado apenas no continente, já que não há mais informações do resto do mundo, e se caracteriza por uma versão do mundo em que as pessoas que restaram se dividem em comunidades de sobreviventes e em gangues de atacantes (*raiders/thugs*).

Essas ficções, ainda que específicas e poucas, já servem para pontuar três aspectos conflitantes da vida contemporânea: a globalização, que, ao mesmo tempo em que conecta e facilita as relações entre diferentes partes do mundo, liga todas as pessoas e dificulta formas de proteção frente a uma doença altamente contagiosa; a inteligência artificial, que alguns/algumas acreditam que pode mesmo destruir a humanidade – uma falácia, pelo menos nas próximas décadas –, mas apresenta outros problemas que não dizem respeito à revolta das máquinas; e a escassez de recursos, que se configura, atualmente, não apenas como falta de combustíveis fósseis, mas também de água potável.

Além disso, dois desses mundos apresentam situações em que as relações pessoais e com animais possibilitam a continuação de uma existência que tenta retomar a humanidade, que, de acordo com o dicionário *Michaelis*, é definida como “sentimento de compaixão entre os seres humanos”. Tanto em *Eu sou a Lenda* quanto em *Mad Max*, especialmente 2 e 3, as personagens protagonistas alteram suas vidas em nome da humanidade que resta e ambas demonstram isso também através da conexão com cães, seja pelo desejo de ter a companhia, seja pelo fato de ter a companhia. Fica evidente, então, o papel da ficção científica em abordar esses mundos alternativos e possíveis e os conflitos

culturais e sociais que eles apresentam, bem como formas de lidar com esse mundo desolado.

Para além dos livros e dos filmes, a franquia *Fallout* (atualmente da desenvolvedora Bethesda) de jogos digitais também trata de um futuro pós-apocalíptico em que uma guerra nuclear, também por causa de recursos, entre Estados Unidos da América e China destruiu boa parte do mundo em 2077, restando sobreviventes que se reorganizaram e estão tentando reconstruir o que sobrou. Enquanto que, em *Eu sou a Lenda*, há poucas pessoas sobreviventes (imagina-se) e quem não morreu e foi contaminado se tornou uma criatura sedenta de sangue, em *Fallout* há pessoas que se salvaram da catástrofe nuclear acolhendo-se em abrigos nucleares e há criaturas que se desenvolveram na superfície terrestre por causa da radiação em um mundo marcado pela transformação radical e não apenas retomado pela natureza.

O mundo de *Fallout* não segue uma linha do tempo como a do mundo contemporâneo; em algum momento entre a Segunda Guerra Mundial e o início da corrida espacial, esse mundo alternativo se desenvolveu de forma diferente, tanto em termos tecnológicos como culturais, especialmente os Estados Unidos da América, que apresentam uma estética dos anos 1950 e um pensamento bastante anticomunista (o que não difere muito dos dias atuais), o que significa afirmar que a narrativa de fundo de *Fallout* apresenta um mundo possível e não natural em relação ao mundo atual.

A franquia de *Fallout* se encontra numa teia intertextual com o mundo de *Mad Max*, especialmente *Mad Max 2* (doravante MM2) e *Beyond Thunderdome*, pois se concentra em apresentar a personagem protagonista jogável como sendo um sobrevivente na terra desolada da mesma forma que Max. Os três filmes apresentam estéticas e abordagens narrativas diferentes; enquanto que, no primeiro, o mundo está se transformando em decorrência dos problemas mencionados e o arco da personagem Max Rockatansky ainda se



concentra na família e no emprego, no segundo e terceiro, Max já é um homem solitário numa terra mais desértica ainda, em que as instituições políticas e sociais da Austrália deixaram de existir. Além disso, em *Mad Max 2*, filme em que se concentra esta análise, o sobrevivente solitário se encontra acompanhado de seu cachorro, um boiadeiro-australiano, *Dog*, que também motivou a criação de uma personagem não jogável em *Fallout* chamada *Dogmeat*, um dos companheiros possíveis da personagem protagonista do jogo.

Todos esses mundos recorrem, ainda, à novela *A Boy and His Dog* (doravante ABHD), de Harlan Ellison (publicado originalmente em 1969), que narra as aventuras de um adolescente e seu cachorro telepata em um mundo pós-apocalíptico decorrente de uma guerra nuclear, para a construção de seus mundos, sendo a intertextualidade entre os três títulos marcada pelo processo de “transficcionalidade” (SAINT-GELAIS, 2005, p. 612-13).

O tema da terra desolada, *waste land/wasteland*, costuma ser abordado como uma alegoria para se refletir sobre questões sociais e humanas. Em um estudo sobre a alegoria de paisagem no cinema em diferentes partes do mundo, David Melbye (2010) analisa a presença do deserto e da terra desolada, entendendo os dois como formas “eficazes para uma alegoria mais complexa da crise espiritual” (MELBYE, 2010, p. 78) e como “estratégias provocativas pelas quais criticar a existência moderna urbanizada” (MELBYE, 2010, p. 6), inclusive no que concerne à “exploração de uma cultura sobre outra, tanto em contextos ambientais quanto culturais” (MELBYE, 2010, p. 99).

De acordo com *The New Arthurian Encyclopedia*, editada por Norris J. Lacy (1996), o tema da terra devastada (LACY, 1996, p. 506) pode ter origem celta e algumas interpretações que não condizem com o imaginário contemporâneo, pois “relacionam a fertilidade da terra com a condição de seu rei ou líder”. Por outro lado, a enciclopédia pontua que, nos dias de hoje, o tema funciona como uma “metáfora aplicável à cidade, ao mundo moderno e à

condição humana”, como fez T. S. Eliot em *The Waste Land*. Ainda assim, mesmo no sentido mais antigo, há a relação da terra com o sujeito e, por conseguinte, com o mundo em que habita.

*Fallout* oferece, então, uma terra desolada, que atrai e repele ao mesmo tempo, pois é uma visão poética e assustadora. A não ser que se esteja em um campo de guerra ou em uma cidade bombardeada pelos heróis da democracia, andar por esse mundo destruído se torna possível por meio da simulação, característica particular dos videogames. A imersão no mundo possível do videogame exige a participação de jogador/jogadora de forma que a lógica do próprio jogo entre em consideração com os pressupostos de mundo do/da jogador/jogadora, algo que a própria interação torna uma necessidade de sobrevivência no ambiente simulado.

Assim, a paisagem dos escombros da civilização é o palco para a exploração do mundo de *Fallout*. Nele, as relações entre a personagem do/da jogador/jogadora e as personagens não jogáveis (non-playable characters – NPCs), bem como as personagens companheiras (chamadas *companions*), definem o desenrolar e o fechamento (seja qual for) da narrativa, abrindo ou fechando possibilidades.

Este é o lugar ocupado por *Fallout* como jogo digital com uma narrativa de ficção científica. Portanto, é conveniente, a partir deste ponto, tratar das particularidades das relações intertextuais localizadas, bem como da construção dos mundos possíveis e da narrativa não natural.

### **3 BLOOD E DOG**

Donna Haraway, correndo o risco de alienar o ciborgue, quer mostrar ao leitor de seu manifesto que “os cães podem ser melhores guias através do emaranhado da tecnobiopolítica do Terceiro Milênio da era atual” (2003, p. 10),

justamente porque eles não dizem respeito às pessoas, eles não são projeções, mas, sim, uma espécie com um relacionamento multifacetado com os seres humanos (2003, p.11-12). Essa pluralidade de relações entre cães e humanos tanto pode ser pensada em nível individual ou familiar como em nível público, considerando a presença do uso de cães nas forças militares de diversos Estados e ainda a existência de muitas espécies que estão inseridas no sistema capitalista de *commodities*, em que o mercado de produtos *pet* (para animais de estimação) representa um grande valor comercial, gerando, inclusive, produtos farmacêuticos dedicados aos *pets*. “Cães e pessoas figuram um universo” (HARAWAY, 2003 p. 21), ao lado de outras espécies, mas não devem interessar apenas as relações entre eles no mundo atual, uma vez que a representação na ficção desse relacionamento pode alargar os debates políticos e históricos.

Muito antes da criação de *Dogmeat* na franquia de *Fallout*, um cão acompanhando uma pessoa nas *wastelands* ou *nomansland* (terra de ninguém) surgiu em *A Boy and His Dog*. A novela de Harlan Ellison apresenta o território dos Estados Unidos da América, por volta do ano 2024, devastado após a Terceira Guerra Mundial, ocorrida cerca de cinquenta anos antes. Esse cão se chama Blood, e é telepata, e essa pessoa Vic, um adolescente que se desenvolveu com poucos parâmetros sociais. Nesse mundo, os dois vagam em busca de alimento e abrigo continuamente, parando em alguns lugares que se ergueram no pós-guerra e oferecem alguns serviços. Essa busca também é preenchida por um aspecto problemático: esse adolescente procura sem parar por mulheres, as quais ele possa estuprar. O mundo de Vic e Blood apresenta um baixo número de mulheres, o que pode ser resultado dos estupros seguidos de morte, e oferece um quadro “social” formado por gangues e *solos*, andarilhos solitários, e seus cães, que se matam sempre que surge oportunidade.

A forma como a narrativa apresenta essa questão deixa evidente que, quando ruírem todas as estruturas sociais, as relações interpessoais serão estraçalhadas pela lógica do mundo futuro, uma lógica fora da ética e que está

por vir. No entanto, o cão Blood é a personagem capaz de apontar as questões problemáticas para o protagonista Vic, que se encontra em crise com seus não valores no momento em que conhece uma adolescente da cidade subterrânea de Downunder. Os conflitos do encontro se ampliam e levam a um desfecho que demonstra, ao mesmo tempo, uma escolha fora da expectativa: diante da iminente morte de Blood por fraqueza, caso nada seja feito pelo protagonista, este mata e assa o corpo da adolescente, que serve de alimento para o cão. A novela termina com a declaração de Vic de que, sim, ele sabe o que é amor: um menino ama seu cachorro.

Blood é uma personagem representada por um cão e pode ser entendido como tal a partir do entendimento de Fotis Jannidis (2013), que define personagem como o “termo usado para se referir a participantes em mundos ficcionais criados por diversas mídias”, ainda que seja um animal, pois apresenta não só pensamento, como, também, discurso. Porém, esse não é qualquer cão. Ele tem a capacidade de se comunicar de forma telepática com Vic, pois ele é resultado de diferentes cruzas de cães treinados como vigias, sentinelas e assassinos que foram injetados com o fluido espinhal amplificado de golfinhos, de modo que, após gerações de filhotes, passaram a se comunicar por meio de telepatia. Além disso, ele tem conhecimento do passado, sabe história e ensina isso ao adolescente, bem como o ensina a ler, habilidade que se mostra determinante no contexto em que vivem, uma vez que itens encontrados no mundo devastado podem ainda ser consumidos, desde que se saiba do que se trata. Em certo momento, Vic comenta que é agradecido por Blood tê-lo ensinado a ler, pois pode evitar um enlatado de beterraba, alimento que ele não gosta. Por conta das habilidades cognitivas, ele é capaz de rastrear/farejar, além de comida enlatada, outros recursos e inimigos, gasolina, gás venenoso ou radiação se estiver conectado com seu humano. Apesar disso, Blood não tem seu próprio arco narrativo, sendo apenas o companheiro de Vic e dependente deste.

O mundo de *Mad Max 2* é resultado dos conflitos do primeiro filme, mas só no cenário de MM2 que a terra devastada se faz presente de fato. Na continuação da história de Max, o que restava das instituições australianas ruiu e os poucos grupos que aparecem sobrevivem como podem, inclusive pelo uso de violência. O arco narrativo do filme envolve Max e seu cão Dog vivendo à parte desses grupos, mas acaba se envolvendo e ajudando uma comunidade, que defendia um recurso muito valioso, contra uma gangue de motoqueiros vestidos de couro. O envolvimento de Max no conflito resulta na morte de Dog, mas o guerreiro da estrada consegue vingar seu amigo.

Dog, o cão de *Mad Max 2*, por sua vez, apresenta uma composição diferente da de Blood, pois, ainda que seja acompanhante do protagonista, resume-se à função de companheiro animal. No que diz respeito aos laços intertextuais, Dog não apresenta nenhuma relação evidente ou direta com Blood. Pode-se afirmar que o que une os dois tem algo de transtextual, como colocado por Genette (1997), quando estabelece que “é tudo aquilo que define o texto em uma relação, óbvia ou oculta, com outros textos”. Nesse caso, o (talvez) tropo do cachorro companheiro do andarilho solitário, presente em ambas as narrativas, pode ser pensado como uma relação oculta ou ainda o tropo do “um homem e seu X”.

Dog é um boiadeiro-australiano que acompanha a personagem Max, de Mel Gibson, por boa parte do deserto e participa ativamente das ações empreendidas pelo protagonista. A representação de Dog, ainda que colocada em um futuro de terra desolada, é mais próxima do mundo atual, pois ele não apresenta qualquer habilidade além das capacidades usuais de um cachorro. Embora ele se engaje em lutas com os atacantes de Max e acompanhe o guerreiro da estrada (*road warrior*) em busca de água, combustível e alimento, Dog desempenha tais atividades a partir de um modelo esperado de ações caninas: ele dorme, late, come e ataca quando sente necessidade.

Não há relato em MM2 que dê conta de apresentar o encontro dos dois e como se deu essa união, pois, da mesma forma que em *A Boy and His Dog*, não é uma história de origem da amizade, mas fica evidente que há uma relação de cumplicidade e companheirismo desenvolvida num tempo anterior, como se Max visse em Dog um semelhante a quem respeita, mas também um ser a quem deve cuidado. Há cenas dos dois dormindo juntos, vendo o sol sentados um ao lado do outro. Nesse sentido, a intertextualidade implícita entre os dois textos se manifesta nessa relação entre o andarilho solitário e seu cachorro companheiro, mas também pela construção do espaço dessa terra desolada. Tanto um mundo quando o outro lidam com as estruturas sociais que sobraram ou se criaram e o espaço representado, o da terra desolada, pode ser observado como um processo de transposição, de um sistema para outro e das mudanças semióticas que a transposição implica (KRISTEVA, 1984).

Nesse contexto, as *wastelands* de uma terra tornada árida pela guerra nuclear se transformam no deserto australiano (*outback*) estéril de água e alimento, causando, ainda, as mudanças de acordo com o sistema em MM2. Enquanto que no deserto nuclear de ABHD só restaram ruínas de prédios, em MM2 ainda restaram veículos e algumas instalações, o que modifica a forma como as personagens se relacionam, entre si e com o mundo, implicando em atividades de ação e ocupação dos espaços que se diferenciam entre os dois mundos. Além disso, a terra devastada é enfrentada ou como recusa, por parte dos sobreviventes de ABHD que se refugiam no subterrâneo, ou como terreno para ampliar o afastamento da vida em sociedade por parte das gangues, tanto pelo isolamento quanto pela violência. Esse espaço, então, é habitado por esses sobreviventes que abraçaram a destruição, sendo, muitas vezes, estereótipos de violência tão característicos do cinema estadunidense das décadas de 1970 e 1980. No mundo de *Mad Max*, há uma representação bem acentuada desse imaginário estético, com a presença de roupas de couro, rebites e tachas de metal, cabelos semelhantes aos cortes e penteados *punks* (o que parece implicar

em um certo julgamento negativo dessas formas de existência, a partir de um modelo cultural que, evidentemente, considere *punks* como uma existência negativa), enquanto que em ABHD há as gangues que se vestem com trapos e roupas velhas e as pessoas de Downunder, que adotam estética e forma de vida semelhantes às de antes da Primeira Guerra Mundial.

Como reforça Allen (2000), os textos apresentam uma existência dual, o que significa afirmar que funcionam como “textos autônomos e inter-textos” (ALLEN, 2000, p. 112). Portanto, os significados que são apreendidos têm existência, de certa forma, independente de quando se trata de intertextos; esses significados podem ou não ser ativados caso um conhecimento seja acionado durante o processo de mergulho no sistema, seja de um filme, de um livro ou de um videogame. Acessar esses significados relacionados, mas autônomos, não deve ser uma necessidade nem uma obrigação do/da leitor/a, espectador/espectadora ou jogador/jogadora, por outro lado, as vivências das pessoas no mundo atual fazem com que elas desenvolvam cognitivamente uma enciclopédia (ECO, 1991, p. 113-4), que registra todas as interpretações verbais e não verbais a que se tem acesso, possibilitando que certos sinais sejam identificados e enfrentados.

Mais além, Eco (1991) entende que esse conhecimento da enciclopédia pode ser parcial, suficiente apenas para interpretar um texto, e que ele tem diferentes níveis a partir de variáveis culturais. A partir disso, é possível pensar que os laços intertextuais entre *A Boy and His Dog* e *Mad Max 2* se destaquem em grupos de intérpretes que participam da cultura de ficção científica, de modo que os sinais, ainda que não tão evidentes, façam a interconexão.

Com a criação de *Fallout*, esses sinais foram muitas vezes identificados, em parte porque a contemporaneidade também se caracteriza pela interconectividade, o que realça a capacidade de ligar informações. Há sites e mais sites criados de forma colaborativa pelos *fandoms* (Cambridge Dictionary),

grupos de fãs muito entusiastas de alguém ou de algo, que constroem bases de dados extensas sobre um determinado objeto, seja um livro, um filme, um jogo (ou uma pessoa famosa), inclusive de ligações intertextuais por meio de referências identificadas em outros objetos. Na Wiki da franquia de Mad Max, na entrada referente a Dog, há a menção de que Dogmeat, de *Fallout*, é “quase completamente inspirado em Dog”<sup>2</sup>.

Porém, os laços intertextuais entre esses três cães ficticiais não se estabelecem apenas sobre o fato de serem cães, companheiros do protagonista e habitarem uma terra devastada. Eles se conectam por um elo mais oculto, aquele que dá conta de, pode-se afirmar, conectar as personagens protagonistas com o mundo anterior, de antes da destruição, e o mundo atual das personagens. Por outro lado, surge um questionamento: em mundos que já não se estabelecem mais dentro de um sistema esperado, como a sobrevivência e a permanência desses animais se efetiva, uma vez que as relações humanas já não são mais as mesmas e as relações de companheirismo poderiam ter dado lugar à construção de um modelo em que cães são alimento (em contextos em que isso não era usual antes da transformação)? Portanto, essas relações demonstram que ainda sobreviveu certa humanidade nessas personagens, sendo os sentidos estabelecidos pela importância e pela necessidade desses cães nas vidas delas uma forma de apresentar esses mundos possíveis e às vezes não naturais de forma mais humana.

#### **4 MUNDOS POSSÍVEIS E NÃO NATURAIS EM FALLOUT**

Pensar em mundos possíveis é pensar sobre alternativas imagináveis de mundo. Nem sempre as alternativas se encaixam em expectativas de realidade, entendida, neste texto, apenas como aquilo que é esperado e normalizado por

---

<sup>2</sup> <https://madmax.fandom.com/wiki/%22Dog%22>.



uma comunidade cultural. A teoria dos mundos possíveis parte da ideia de que a “realidade – concebida como a soma do imaginável em vez de a soma do que existe fisicamente – é um universo composto pela pluralidade de mundos distintos” (RYAN, 2013), entendimento que pode sugerir uma certa hierarquia. Trazê-la para o estudo da ficção é uma das formas de lidar com a problemática estruturalista da referência em mundos que não são o atual ou real em que a humanidade habita.

Conforme Ryan (2013), as observações e os conceitos em torno de mundos possíveis são válidos para outras linguagens além da verbal, seja filmes, quadrinhos ou videogames. Por outro lado, alguns estudos ainda pensam a questão da verdade na ficção a partir das condições de verdade de uma sentença declarativa sobre um mundo ficcional, como David Lewis (1978), mas, apesar disso, essa abordagem serviu para apresentar o entendimento de que “o mundo real serve como modelo para a construção mental de mundos ficcionais”, o que Ryan em outro momento, 1991, chamou de “ponto de partida mínimo”.

Assim, o ponto de partida mínimo de *A Boy and His Dog*, *Mad Max* e *Fallout* é o mundo atual (doravante MA) habitado pela raça humana e desenvolvido a partir de aspectos que eram e são presentes na criação dessas possibilidades ou alternativas de mundo, a saber, a guerra, a escassez de recursos, a violência, etc. Tanto um quanto os outros apresentam o cenário da terra arrasada por consequência da interação humana, fazendo com que espaços das narrativas de mundos possíveis não atuais (MPNA de agora em diante) estejam próximos às vivências factuais, o que possibilita a mediação entre o mundo ficcional e o não ficcional. Isso implica nas mudanças semânticas daquele mundo em relação ao atual que são produzidas durante a experiência, de modo que, antes de questionar algum aspecto do mundo como verdadeiro ou falso, o/a intérprete partirá daquilo que lhe é mais próximo ou usual para produzir o novo significado. Em ABHD, por exemplo, há Blood, um cão, uma criatura que pode ser encontrada no mundo atual, mas que é telepata, então o/a

intérprete terá esse ponto de partida mínimo (existem cachorros no mundo atual) e imaginará um cão que fala telepaticamente.

De forma diferente, pois tem a apresentação gráfica que já mostra o mundo possível, o videogame exhibe o cenário e faz com que o/a jogador/a interaja com esse mundo. A experiência no videogame é da ordem da interação com os mundos possíveis, enquanto que em outras artes narrativas a experiência é mais de observação. Os mundos possíveis em videogames foram abordados por Antonio José Planells de la Maza, que entende que “os jogos compõem mundos reais possíveis inseridos na lógica da ficção e contribuem de maneira crítica para a atual imaginação cultural da sociedade contemporânea” (2017, p. 4) e define que os mundos nos jogos apresentam especificidades do sistema, de forma que precisam de uma “teoria dos mundos ludoficcionais” (2017, p. 5). A partir dessa teoria, o mundo ludoficcional é “um sistema de mundos possíveis concatenados, que gera um espaço de jogo determinado por um conteúdo ficcional e regras estreitamente relacionadas” (MAZA, 2015, p. 277), sendo os mundos possíveis compreendidos nas fases de jogos ou estágios de progresso: o mundo atual é a fase, o nível ou a missão em que jogador/jogadora se encontra, enquanto que o mundo possível é o resultado que será alcançado após a resolução do estágio atual.

Embora tenha pertinência para se pensar a construção desses mundos no âmbito exclusivo do videogame, como um sistema fechado em si, a perspectiva de Maza é binária, pois coloca um estado do jogo em relação a outro, seja anterior, seja futuro – aspecto que nem sempre pode ser observado em gêneros de jogos que não se apresentam a partir de estágios ou fases –, além de se concentrar pouco nos mundos possíveis como uma construção cultural, aspecto considerado por Eco (1984). No texto de Eco, entende-se que as condições de possibilidade de um mundo possível, mesmo que ficcional, dialogam diretamente com os construtos culturais.

Ainda que os videogames hoje em dia não sejam uma mídia tão estranha à população em geral, é relevante lembrar que há diferentes gêneros e subgêneros de jogos e que nem todos trabalham com uma narrativa que pode ser experienciada no mundo do jogo. Isso significa afirmar que um videogame que apresenta uma história de fundo, apenas na forma de sinopse, por exemplo, não implica em um videogame com teor narrativo, entendido neste texto como aquele que apresenta enredo, personagens, espaço, tempo, etc. Parte-se, ainda, das reflexões de Janet Murray (1997) sobre as mídias interativas como o videogame, caracterizadas por serem procedurais (podem “executar uma série de regras”), participatórias (os ambientes procedurais exigem comportamento do/da jogador/jogadora a partir das regras), espaciais (apresentam ambientes navegáveis que podem ser explorados) e enciclopédicas (podem conter grandes quantidades de informação) (MURRAY, 1997).

Os jogos de *Fallout* são do gênero RPG (*role-playing game* ou jogo de interpretação de papéis) e todos dão a oportunidade de o/a jogador/jogadora desempenhar o papel de ser a personagem protagonista em cada uma das suas edições. Os jogos oferecem um sistema de criação de personagem a partir de características físicas e habilidades/atributos pré-determinadas. Em todos eles, a personagem do/da jogador/jogadora é uma das pessoas sobreviventes em algum abrigo subterrâneo (os chamados *vaults*) antinuclear. As mecânicas de jogo no universo de *Fallout* variam de acordo com cada edição, entendidas, no que concerne jogador/jogadora, como “tudo que oferece agência no mundo dos jogos” (SICART, 2008), ou seja, as ações que podem ser desempenhadas.

A franquia de *Fallout* cria o seu mundo possível no tempo-espaço do território estadunidense em que, entre a Segunda Guerra Mundial e o início da corrida espacial, reforça-se uma estética dos anos 1950 (roupas, arquitetura, automóveis, etc.), mas, também, um grande desenvolvimento tecnológico, marcado pela criação e ampliação de inteligência artificial (IA) autônoma, robôs e mesmo sintéticos (robôs antropomorfizados e com IA), armas de energia,

além de experimentos genéticos. Esse território é ocupado por diferentes protagonistas com arcos narrativos particulares em determinadas regiões e também eixos temporais, já que a franquia de *Fallout* apresenta cinco jogos principais, considerando a edição mais recente, *Fallout 76*.

Os mundos possíveis de *Fallout* estabelecem uma relação até certo ponto linear com o mundo atual, pois parte de lugares que fazem parte do MA por exemplo, o que não significa afirmar que essa linearidade não implique em elementos não naturais. Dessa forma, as narrativas dos diferentes jogos de *Fallout* constroem mundos possíveis porque, ainda que apresentem criaturas não naturais [como *ghouls* (seres transformados pela radiação), robôs, sintéticos, mutantes, animais modificados, gado com duas cabeças, ratos-toupeiras do tamanho de grandes cães, *deathclaw* (uma mutação gigante e muito forte do camaleão-de-jackson), entre outros] que não fariam sentido para o/a jogador/jogadora, muitas delas apresentam modo de pensar semelhante ao das pessoas reais para desenvolver o conjunto de valores, conforme Ryan (2013) sugere para esse tipo de personagem, no sistema do mundo possível de *Fallout*.

O entendimento da narrativa do universo de *Fallout* como não natural parte do pressuposto de Ronen (1994), que questiona o aspecto da não naturalidade em relação a condições de possibilidade de existência ou não no mundo atual (MA). Considerando os cenários de *Fallout*, ainda que ficcionais de um tempo futuro, estão no território dos Estados Unidos da América e, portanto, poderiam existir no mundo atual como existem nos jogos. Já algumas personagens que habitam esses espaços se caracterizam como não naturais, pois podem ser monstros mutantes e corpos necrosados falantes. Não obstante, esse universo também é ocupado por seres e personagens que existem no MA, como seres humanos e alguns animais, como cães e gatos, que não sofreram mutação. A manutenção de pontos de partida mínimos com o mundo atual atua de forma a dar verossimilhança aos mundos possíveis e narrativas não naturais

de *Fallout*. Um desses pontos é a relação entre a personagem do/da jogador/jogadora e Dogmeat, o cachorro principal desse universo.

## 5 DOGMEAT E OS ESCOMBROS DA CIVILIZAÇÃO

Dogmeat é o único companheiro (*companion*) canino possível para a personagem do/da jogador/jogadora, tanto em *Fallout*, *Fallout 2*, *Fallout 3* e *Fallout 4* (ele não está presente em *Fallout 76*), mas suas histórias de origem são diferentes, ou seja, não é o mesmo cão em diferentes jogos. No primeiro jogo, ele tem uma representação mais limitada no sentido de que não há possibilidade de interação com Dogmeat como nos jogos seguintes (não pode receber instruções ou ser solicitado para partir/esperar, por exemplo), embora participe das missões do/da jogador/jogadora, enquanto que, no segundo, não só ele foi feito mais forte do que seu antepassado, como foi programado para receber comandos do/da jogador/jogadora.

Além disso, quando a personagem do/da jogador/jogadora encontra a NPC (personagem não jogável) Phil, no primeiro jogo, elas conversam e Phil conta que Dogmeat pertencia a um homem alto, de cabelo escuro tornando-se grisalho, todo vestido de couro preto e carregava uma espingarda de cano curto. Phil ainda acrescenta que se vestir assim não deve ser uma boa ideia no deserto. Essa descrição pode ser entendida como um “retrato falado” da personagem Max de *Mad Max 2*, tornando a história de origem de Dogmeat no jogo um laço intertextual com MM2.

Em *Fallout 3*, Dogmeat retorna como uma homenagem aos seus antecessores e como um intertexto tanto com Dog de *Mad Max 2* quanto Blood de *A Boy and His Dog* (ABHD). E seu nome faz referência não somente às versões de Dogmeat dos jogos anteriores, como também à adaptação cinematográfica (1975) de ABHD, em que a personagem Vic, o adolescente companheiro de Dog, o chama de *Dogmeat*.

As primeiras criações de Dogmeat estão mais associadas a um pensamento em relação a animais que pouco consideram as particularidades dessa criatura, ainda que não se possa desconsiderar os aspectos (limitações de cada época ou ainda vontade da equipe) de programação dos jogos. Nesse sentido, as limitações de programação interferem na interpretação que o/a jogador/jogadora pode fazer da personagem, uma vez que, em relação às outras possibilidades de acompanhantes da personagem do/da jogador/jogadora, Dogmeat não tem independência para utilizar itens do mundo, como armaduras, armas ou consumíveis. Muitas NPCs (personagens não jogáveis) em videogames costumam apresentar uma programação limitada, mas quase suficiente, para dar um sentido de verossimilhança às suas vidas, o que pode, até certo ponto, ser percebido como alteridade, já que aquele ser parece ter uma existência autônoma em relação à personagem da jogadora, em conformidade com o MA e o mesmo poderia ser esperado para a relação com Dogmeat, pois, de acordo com Haraway (2003), a vida conjunta de pessoas e cães se caracteriza por uma alteridade significativa.

As novas tecnologias de programação de NPCs possibilitam, em *Fallout 3* e *4*, que Dogmeat apresente interações mais desenvolvidas, mas ainda restritas com ordens e comandos solicitados pela personagem do/da jogador/jogadora, mas surgem nesses jogos as alternativas de comunicação que permitem o desenvolvimento da relação das duas personagens, uma vez que as alternativas implicam em emoções de felicidade em Dogmeat. Isso, no entanto, restabelece uma relação de dependência entre as espécies, em que cão age e reage a partir das ações da personagem do/da jogador/jogadora.

As aventuras na terra desolada de *Fallout*, especialmente no *3* e *4*, são intensificadas pela representação de gráficos realistas, bem como da construção de Dogmeat, que é encontrado solitário e abandonado nos escombros da civilização, apelando para possíveis aspectos sentimentais do/da jogador/jogadora. Ao mesmo tempo em que ele participa de ações, inclusive

violentas, nos outros jogos, a criação do mundo ficcional em mapa aberto (não há, em princípio, restrição de partes do terreno, a não ser o limite do próprio terreno de jogo) por meio da simulação em 3D torna o contato do/da jogador/jogadora com o mundo mais complexo, pois a verossimilhança da situação de encontrar um cão em um lugar destruído e assolado faz com que o/a jogador/jogadora se importe muito mais com essa criatura, tanto é que a morte de Dogmeat se torna um medo ao longo do jogo. Há relatos em vídeos de *gameplay* de *Fallout 3* em que jogadores/as comentam que, caso Dogmeat morresse, recuperavam o jogo em um ponto anterior ou, ainda, deixavam o cão protegido em algum lugar. O problema da possível morte de Dogmeat foi resolvido em *Fallout 4*, pois a equipe de programação tornou Dogmeat imortal dessa vez.

A presença de Dogmeat em *Fallout* retoma uma certa tradição do uso do tropo do homem e seu fiel companheiro, algo que também é abordado em outros videogames (como, por exemplo, D-Dog de *Metal Gear Solid V* e Riley de *Call of Duty: Ghosts*). Observa-se, ainda, que, em jogos em que a personagem protagonista é criada pela equipe desenvolvedora, predominam personagens homens, o que reforça o imaginário dessa relação, assim como o ditado de “o cão é o melhor amigo do homem”. Apesar disso, os cães nessas narrativas conseguem mostrar ao/a jogador/jogadora que a lógica do mundo que habitam é particular e precisa ser pensada como tal, colocando, muitas vezes, a sua função como um sinal para que e para como o mundo deva ser explorado.

## **6 PARA ALÉM DOS ESCOMBROS: ENCERRAR JOGO?**

Dogmeat e outros cães na ficção, especialmente a de cunho especulativo, pode mostrar formas de viver junto entre humanos e animais que contemplam, sim, uma alteridade significativa no que diz respeito a essa relação, para além das já tradicionais representações, em que animais são apenas *tokens*

(símbolos) de posse de amor e carinho entendidos como incondicionais. Neste artigo, as relações comentadas contemplaram principalmente o tropo “um homem e seu X”, então as formas como os relacionamentos entre esses seres são representadas refletem, de certa forma, uma visão masculina/masculinista desse vínculo. Nos jogos em questão, a criação de personagem permite que jogador/jogadora crie uma personagem mulher, mas a escolha de sexo não costuma gerar respostas do sistema ou *gameplay* diferentes por causa dessa escolha, o que implica na criação de uma entidade que ocupa um lugar pensado idealmente para uma personagem homem. É possível, no entanto, que a mudança desse tropo para “uma mulher e seu X” revele outros modos de se pensar essa conexão entre as espécies companheiras e isso poderia ser observado não apenas nos videogames, mas, também, nas narrativas mais tradicionais.

Os mundos possíveis e não naturais, neste texto, foram as chaves para se pensar no relacionamento humano-animal de uma forma que a não naturalização do universo apresentado servisse para destacar a importância de se questionar as situações de vivência de si e com o outro, mesmo animal, na contemporaneidade. Isso se evidencia pela reflexão da experiência de um animal, ainda que a apreensão de mundo não seja a mesma em termos de uma consciência imaginada, idealizada.

Por fim, os laços intertextuais permearam as ligações contíguas das três narrativas abordadas, *A Boy and His Dog*, *Mad Max 2* e *Fallout*, bem como de *Dogmeat* com os cães que o antecederam na terra desolada, *Blood e Dog*, de forma que possibilitaram a interpretação daquilo que pode ou não estar na superfície da pessoa intérprete, mas que, estando ou não, pode desencadear um processo contínuo de entendimentos dos mundos em questão.



## REFERÊNCIAS

ALBER, Jan. *Unnatural narrative: impossible worlds in fiction and drama*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2016.

ALBER, Jan. Unnatural narrative. 2014. In: HÜHN, Peter et al. (ed.). *the living handbook of narratology*. Hamburg: Hamburg University. Disponível em: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/unnatural-narrative>. Acesso em: 10 dez. 2019.

ALLEN, Graham. *Intertextuality*. London: Routledge, 2000.

BAUM, L. Frank. *The Wonderful Wizard of Oz*. Chicago: George M. Hill Company, 1900.

BETHESDA Game Studios. *Fallout 4* [Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One]. Estados Unidos: Bethesda Softworks, 2015.

BETHESDA Game Studios. *Fallout 3* [Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360]. Estados Unidos: Bethesda Softworks, 2008.

BLACK Isle Studios. *Fallout 2* [Microsoft Windows, Mac OS]. Estados Unidos: Interplay Entertainment, 1998.

BLACK Isle Studios. *Fallout* [MS-DOS, Microsoft Windows, Mac OS, Mac OS X]. Estados Unidos: Interplay Entertainment, 1997.

ECO, Umberto. *Semiótica e filosofia da linguagem*. São Paulo: Ática, 1991.

ECO, Umberto. *The role of the reader: explorations in the semiotics of texts*. Bloomington: Indiana University Press, 1984.

ELLISON, Harlan. *A boy and his dog*. New York: Open Road Media Sci-Fi Fantasy, 2016.

FANDOM. In: CAMBRIDGE Dictionary. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/fandom>. Acesso em: 5 dez. 2019.

GENETTE, Gérard. *Palimpsests: literature in the second degree*. Trad. Channa Newman e Claude Doubinsky. Lincoln: University of Nebraska Press, 1997.

HARAWAY, Donna. *The companion species manifesto: dogs, people, and significant otherness*. Chicago: Prickly Paradigm Press, 2003.

HOMERO. *Ilíada*. Trad. Manoel Odorico Mendes. São Paulo: Montecristo Editora, 2013.

HUMANIDADE. In: MICHAELIS. São Paulo: Melhoramentos, 2015. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/humanidade/>. Acesso em: 10 dez. 2019.

JANNIDIS, Fotis. Character. 2013. In: HÜHN, Peter et al. (ed.). *the living handbook of narratology*. Hamburg: Hamburg University. Disponível em: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/character>. Acesso em: 11 dez. 2019.

KNIGHT, Eric. *Lassie come-home*. New York: John C. Winston Company, 1940.

KRISTEVA, Julia. *Revolution in poetic language*. New York: Columbia University Press, 1984.

LEWIS, David. Truth in Fiction. *American Philosophical Quarterly*, v. 15, n.1, p. 37-46, 1978. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/20009693?seq=1>. Acesso em: 9 dez. 2019.

MAD Max 2. Direção: George Millher. Produção: Byron Kennedy. Intérpretes: Mel Gibson, Bruce Spence, Vernon Wells et al. Roteiro: George Miller, Terry Hayes, Brian Hannant. [S. l.]: Kennedy Miller Productions, 1981. 96 min, son., color., 35 mm.

MATHESON, Richard. *Eu sou a lenda*. Trad. Delfin. São Paulo: Aleph, 2015.

MAZA, Antonio José Planells de la. *Possible worlds in video games: from classic narrative to meaningful actions*. Pittsburgh: ETC Press, 2017.

MAZA, Antonio José Planells de la. O poder expressivo da teoria dos mundos possíveis nos videojogos: quando as narrações se convertem em espaços interactivos e fictícios. *Comunicação e Sociedade*, Braga, v. 27, p. 273-287, jun. 2015. Disponível em:

[http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2183-35752015000100009&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2183-35752015000100009&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 5 dez. 2019.

MELBYE, David. *Landscape allegory in cinema: from wilderness to wasteland*. New York: Palgrave Macmillan, 2010.

MURRAY, Janet H. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge: MIT, 1997.

REIS, Carlos. *Pessoas de livro*. 3. ed. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2018.

RONEN, Ruth. *Possible worlds in literary theory*. Cambridge: Cambridge University Press, 1994.

ROWLING, J. K. *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. London: Bloomsbury, 1997.

RYAN, Marie-Laure. Possible Worlds. 2013. In: HÜHN, Peter et al. (ed.). *the living handbook of narratology*. Hamburg: Hamburg University. Disponível em: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/possible-worlds>. Acesso em: 5 dez. 2019.

RYAN, Marie-Laure. *Possible worlds, artificial intelligence and narrative*

*theory*. Bloomington: University of Indiana Press, 1991.

SEED, David. *A companion to science fiction*. Oxford: Blackwell Publishing, 2005.

SAINT-GELAIS, Ricard. Transfictionality. In: Herman, David; Jahn, Manfred; RYAN, Marie-Laure [eds.]. *The Routledge encyclopedia of narrative theory*. London: Routledge, 2005. p. 612-13.

SICART, Miguel. Defining Game Mechanics. *Game Studies*, vol. 8, n. 2, dez. 2008. Disponível em: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>. Acesso em: 7 dez. 2019.

WASTELAND. In: LACY, Norris J. (ed.). *The New Arthurian Encyclopedia*. New York: Garland Publishing, Inc., 1996.

Recebido em 30/01/2020.

Aceito em 29/05/2020.