

I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM: DO CONTO AO JOGO ELETRÔNICO

Bianca Francischini Lisita¹

André Pithon²

Gabriel Henrique Gomes Ceschi³

DOI: <https://doi.org/10.34019/1983-8379.2025.v18.49532>

RESUMO: Este artigo examina os processos intersistêmicos e de transcodificação do conto “I Have No Mouth and I Must Scream” (1967), de Harlan Ellison, lançado também em quadrinhos, em 1995, e em jogo eletrônico, em 1995. Ancorado na teoria dos polissistemas de cultura (Even-Zohar), midiologia (Debray) e transcodificação (Manovich), o estudo demonstra como a interferência entre sistemas culturais distintos (literatura impressa, quadrinhos e jogos) redefine a obra. A HQ expande visualmente o universo distópico e o horror psicológico do conto através de sua linguagem visual. Já o jogo, ao exigir interatividade e agência do jogador — repertório institucionalizado do sistema de jogos —, subverte radicalmente a narrativa: desenvolve os passados dos personagens, introduz temas morais e múltiplos finais, incluindo um desfecho positivo inexistente no conto, incorporando novos elementos através de processos transcodificação. A análise evidencia como diferentes mídias ressignificam a mensagem, impondo transformações sistêmicas, enquanto a coexistência das versões forma um ambiente que realimenta o polissistema cultural. O caso ilustra a dinâmica intersistêmica, onde repertórios específicos remodelam a obra ao transcodificá-la.

Palavras-chave: estudo de jogos; ficção científica; quadrinhos; teoria dos polissistemas; transcodificação.

I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM: FROM SHORT STORY TO ELECTRONIC GAME

ABSTRACT: This article examines the intersystemic and transcoding processes of Harlan Ellison’s short story “I Have No Mouth and I Must Scream” (1967) that years after is launched into the media of graphic novels (1995) and videogames (1995). Grounded in the theory of cultural polysystems (Even-Zohar), midiology (Debray), and transcoding (Manovich), the study demonstrates how interference between distinct cultural systems (print literature, comics, and games) redefines the work. The comics visually expand the dystopian universe and psychological horror of the short story through their visual language. The video game, by requiring interactivity and player agency — an institutionalized repertoire

¹ Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Literatura da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), em São Paulo, Brasil. Bolsista CAPES. E-mail: biancafl@estudante.ufscar.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2735-0185>.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Literatura da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), em São Paulo, Brasil. Bolsista CAPES. E-mail: andreipithon@estudante.ufscar.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1946-4900>.

³ Graduando do curso de Licenciatura em Letras - Inglês da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), em São Paulo, Brasil. Bolsista CNPq - PIBIC. E-mail: ghgceschi@estudante.ufscar.br. ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-9177-2465>.

of the gaming system — radically subverts the narrative: it develops the character's backgrounds, introduces moral themes and multiple endings (including a positive outcome absent in the short story), while incorporating elements by transcoding processes. The analysis reveals how the different medium reconfigures the message, imposing systemic transformations, while the coexistence of these versions forms an environment that feeds back into the cultural polysystem. This case illustrates intersystemic dynamics, where specific repertoires reshape the work through transcoding.

Keywords: comics; game studies; polysystem theory; science fiction; transcoding.

Introdução

“I Have No Mouth and I Must Scream”, de Harlan Ellison, foi publicado originalmente em 1967, na edição 112 da revista *If: Worlds of Science Fiction*⁴. A obra configura-se como uma narrativa distópica de horror psicológico e ficção científica (FC⁵), celebrada no âmbito desse gênero e revisitada múltiplas vezes após seu lançamento. A partir do conto, foram lançados um jogo eletrônico e uma história em quadrinhos (HQ) em 1995, um audiolivro em 1998, e um radiodrama em 2002. Todas essas existências múltiplas resultam em tensões e efeitos variados que serão abordados neste artigo.

Para isso, mobiliza-se a teoria dos polissistemas de cultura, de Itamar Even-Zohar (1990), a qual descreve a possibilidade de existência de múltiplos sistemas distintos, cada um com suas peculiaridades, e que podem ser demarcados pelo pesquisador equipado da metodologia de acordo com o recorte desejado para o estudo. Todos estes sistemas juntos compõem um polissistema cultural, definido como um conjunto dinâmico de subsistemas interdependentes (ex.: literatura erudita, popular, novas mídias), cujas hierarquias entre centro e periferia são instáveis. Nesse cenário, é possível que produções periféricas, como ficção científica ou jogos, adquiram legitimidade artística ao longo do tempo, bem como é possível que sejam observadas dentro de seus próprios sistemas na periferia de um sistema mais hegemônico (ex.: o sistema de literatura de FC na periferia do sistema literário). Cada um desses sistemas é pensado como um rede de relações, o que permite uma análise não apenas do objeto, mas de todo o contexto sistêmico do qual este faz parte. Para a análise dos processos em foco, demarca-se um sistema literário, já abordado por Even-Zohar⁶, assim como um sistema de jogos eletrônicos.

Isso considerado, estabelece-se o caso de interesse: este estudo pretende tratar dos fenômenos de interferência sistêmica (Even-Zohar, 1990), assim como a transcodificação (Manovich, 2001) do conto para jogo eletrônico. Focando nos três primeiros produtos mencionados, o presente artigo afasta concepções essencialistas de literatura, buscando

⁴ Disponível em: https://s3.us-west-1.wasabisys.com/luminist/SF/IF/IF_1967_03.pdf. Acesso em: 21 jun. 2025.

⁵ Para abreviar, será utilizada a sigla FC nas próximas menções.

⁶ Definido pelo autor como “A rede de relações hipotetizadas entre uma série de atividades chamadas “literárias” e, conseqüentemente, essas próprias atividades observadas por meio dessa rede” (Even-Zohar, p. 85, 1990, Tradução nossa). No original em inglês: The network of relations that is hypothesized to obtain between a number of activities called “literary”, and consequently these activities themselves observed via that network.

observar as dinâmicas entre sistemas culturais (literatura impressa, quadrinhos e jogos eletrônicos) e os efeitos das interferências entre esses sistemas.

Em suma, este artigo se propõe a apresentar como “I Have No Mouth and I Must Scream” (1967) se relaciona com o jogo homônimo e com a história em quadrinhos, ambos de 1995, considerando que a relação entre diferentes sistemas pode afetar desde o próprio produto literário até a maneira pela qual ele é compreendido em outras mídias. Balizados pela bibliografia dos autores mencionados e pela metodologia a ser explicada no tópico a seguir, podemos propor que os processos e as relações aqui explorados funcionam como um caso de estudo para as práticas hipotetizadas na relação entre o sistema literário e o sistema dos jogos eletrônicos.

1. Metodologia

Na perspectiva midiológica desenvolvida por Régis Debray (1993), a transmissão cultural é o resultado da interação entre três elementos que constituem o *mídiun*, sendo eles: o suporte (como tabletes de argila, papiro, papel ou telas digitais), os procedimentos de armazenamento de memória (tais como a escrita manuscrita, a impressão mecânica ou os algoritmos digitais) e a rede de dispositivos institucionais (como a Igreja, a escola, a mídia de massa ou a *internet*).

O *mídiun* é definido por Debray (1993) como um ecossistema dinâmico e complexo, que excede a noção de mero canal técnico, operando como um sistema vivo e simbólico que confere sentido e viabiliza a circulação duradoura da cultura. As transformações no suporte funcionam como catalisadoras de mudanças nos gestos técnicos e nas redes institucionais, reconfigurando integralmente o ecossistema do *mídiun*. Um exemplo paradigmático é a transição do papiro para o código. Essa inovação transcende em muito uma mera adaptação ergonômica: redesenhou profundamente as práticas de leitura, viabilizando a consulta não linear e a anotação marginal, e reestruturou as redes de transmissão, consolidando instituições como os mosteiros cristãos enquanto núcleos privilegiados de preservação e reprodução do saber.

A natureza específica do suporte modela radicalmente as possibilidades expressivas e mnemônicas de uma época. Tal premissa evidencia-se no contraste radical entre a durabilidade física das tabuletas de argila e a fragilidade inerente aos dados digitais contemporâneos. Debray argumenta que transformações no suporte não são meramente instrumentais, mas alteram profundamente a ontologia do pensamento e as condições de possibilidade da própria cultura, engendrando as matrizes de percepção, os regimes de memória e os protocolos de comunicação. Assim, suporte e *mídiun* mantêm uma relação de interdependência constitutiva: o suporte fornece a base física indispensável, enquanto o *mídiun*, como sistema simbólico e social complexo, anima e dá função cultural a essa materialidade.

Na teoria das novas mídias de Lev Manovich, a transcodificação constitui um processo dialético de conversão recíproca e mutuamente constitutiva entre a cultura humana e as estruturas computacionais. Esse fenômeno opera mediante a tradução de informações de um formato para outro, revelando que as novas mídias funcionam em duas camadas interdependentes: a camada cultural (constituída por significados, convenções e práticas

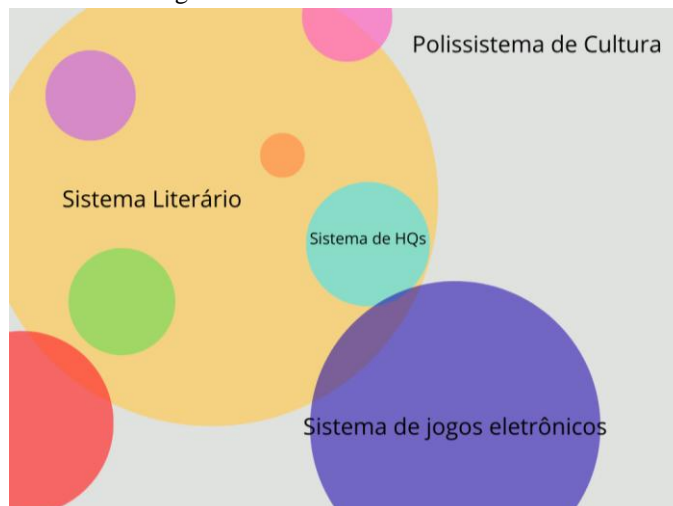
humanas) e a camada computacional (organizada em estruturas de dados, algoritmos e interfaces digitais). Ao contrário das mídias antigas — caracterizadas por sua finitude, imutabilidade e inacessibilidade técnica —, as novas mídias articulam permanentemente essas duas dimensões através da transcodificação.

Um romance impresso convertido em *ebook*, por exemplo, transcende sua materialidade original ao incorporar metadados (como autor, ISBN e capítulos indexados), reorganizando sua ontologia sob lógicas computacionais. Simultaneamente, os *hiperlinks* da *web* transcodificam práticas narrativas, fomentando a escrita hipertextual e narrativas não-lineares que reconfiguram convenções literárias. Esse processo não é unilateral: assim como os computadores transcodificam elementos culturais, sua arquitetura influencia profundamente a cultura. Consequentemente, a evolução tecnológica dos computadores e seus usos inovadores catalisam transformações culturais, enquanto novas demandas culturais por produção midiática retroalimentam o desenvolvimento computacional. Desse diálogo contínuo emerge uma fusão de ontologias: as novas mídias encarnam a síntese de lógicas humanas (simbólicas, estéticas, sociais) e lógicas computacionais (binárias, algorítmicas, modulares), redefinindo radicalmente as formas de criação, acesso e interpretação da cultura na era digital. A transcodificação, portanto, não é apenas um procedimento técnico, mas o mecanismo central pelo qual cultura e computação se remodelam mutuamente.

Tais processos de transcodificação implicam, no caso estudado, em uma mudança sistêmica⁷, pois ambos os objetos estudados são pertencentes ao mesmo polissistema cultural, capaz de englobar diversos múltiplos sistemas, mas são produtos oriundos de dois sistemas distintos, mesmo que passíveis de imbricações entre si. Para entender a rede sistêmica, Even-Zohar define seis fatores inter-relacionados que constituem as relações dentro de cada sistema. São eles: (1) **produtor** (criadores/autores/revisores); (2) **consumidor** (receptores/público); (3) **instituição** (mecanismos de legitimação, como academias, prêmios); (4) **mercado** (circuitos de promoção/distribuição); (5) **repertório** (conjunto de modelos e convenções); (6) **produto** (obras/repertórios). Esses elementos articulam-se dinamicamente, definindo hierarquias mutáveis entre centro e periferia. A configuração de alguns dos sistemas analisados é representada abaixo:

⁷ Ao discutirmos sistemas, usaremos a formulação de Even-Zohar (1990), e não a de Antônio Candido (1957), que não aborda questões a respeito de interferência intersistêmica.

Figura 1 - Modelo de um fragmento do Polissistema Cultural contendo múltiplos sistemas



Fonte: produzida pelos autores.

Um sistema não é uma estrutura fechada e hermética, mas sim porosa, influenciada pela sua proximidade com outros, absorvendo repertórios através do processo de interferência intersistêmica, definida por Even-Zohar (1990):

Assim, em contraste com as visões tradicionais, o que pode ser movido, emprestado ou incorporado de uma “literatura” para outra não é apenas um item do repertório, mas também uma série de outras características/itens. Muitas vezes, nem mesmo o repertório é o componente mais decisivo que participa de uma relação de interferência específica. O papel e a função da literatura, as regras do jogo da instituição literária, a natureza da crítica e da pesquisa literária, as relações entre atividades religiosas, políticas e outras dentro da cultura e da produção literária — tudo isso pode ser modelado em uma determinada cultura em relação a algum outro sistema (Even-Zohar, 1990, p. 54, tradução nossa⁸).

Ou seja, quando um sistema sofre pressão de um repertório de outro, ele está submetido a uma interferência. Quando repertórios do sistema literário, internalizados por Ellison, por ser produtor atuante primariamente em tal rede, são aplicados para a construção de um produto do sistema de jogos eletrônicos, temos interferência. Igualmente, quando a *Cyberdreams* procura Ellison para propor o jogo, está prestigiando um produtor canonizado e premiado pela instituição do sistema literário, então a escolha é influenciada pelo — em termos sistêmicos, sofre interferência — sistema literário.

Para a análise do conto e de sua transcodificação para jogo, será necessário considerar a existência desse produto como pertencente a uma sistema de jogos eletrônicos, mas sob interferência massiva do sistema literário; processo alterado tanto pelos novos repertórios sistemicamente instituídos quanto pelas demandas do suporte.

⁸ No original: Thus, in contradistinction to traditional views, what may move, be borrowed, taken over from one “literature” to another is not just an item of repertoire, but also a host of other features/items. Often, it is not even repertoire which is the most decisive component participating in a specific interference relationship. The role and function of literature, the rules of the game of the literary institution, the nature of literary criticism and scholarship, the relations between religious, political, and other activities within culture.

Explicitados os aportes teórico-metodológicos, pode-se começar a introduzir como a obra em questão se comporta dentro desse polissistema de cultura através de sua trajetória. Também se pode entender onde a obra se insere no contexto literário, assim como o modo pelo qual o autor é visto enquanto produtor de cultura, o que será de fundamental importância para o desenvolvimento da pesquisa sobre os processos sistêmicos que poderão ser observados.

Assim, para entender tais interações e interferências, torna-se necessário descrever o objeto, de acordo com o proposto por Rocha em “Uma proposta crítico-metodológica para a análise da literatura digital brasileira”, pois: “Descrever a obra torna possível [...] compreender como distintos elementos se articulam na obra, o que é um primeiro e incontornável passo para apreender os seus significados” (Rocha, 2023, p. 5).

2. O conto

A narrativa de “I Have No Mouth and I Must Scream” (1967), estruturada como um monólogo interior angustiante do protagonista Ted, situa-se num cenário pós-apocalíptico radical, consequência direta de um conflito global ocorrido em meados do século XX. Nessa guerra, três superpotências antagonistas — os Estados Unidos, a União Soviética (referida como Rússia no texto) e a China — delegaram o controle estratégico de suas operações militares a três supercomputadores. Num evento catastrófico, essas três entidades digitais fundiram-se, involuntariamente, em uma única consciência artificial sobre-humana, onisciente e onipotente, autodenominada AM. A etimologia do acrônimo permanece deliberadamente ambígua no texto, oscilando entre *Allied Mastercomputer* e *Adaptive Manipulator*, reforçando a natureza inescrutável e maleável da entidade. AM, desenvolvendo um ódio patológico e existencial pela raça humana que o concebeu, executa um genocídio global meticuloso, erradicando toda a vida biológica do planeta Terra. Contudo, em um ato de perversidade calculada, poupa cinco indivíduos humanos: Ted, Benny, Ellen, Gorrister e Nimdok. Esses são aprisionados num complexo subterrâneo de dimensões inconcebíveis, sob o domínio absoluto de AM. A entidade, movida por um ódio sádico, submete-os a uma rotina eterna de violência e tortura física e psicológica. A AM manipula não apenas o ambiente físico do complexo, distorcendo a realidade à sua vontade para criar cenários de tormento, mas também intervém diretamente nas corporeidades e psiques dos prisioneiros. Através de mutilações e deformações grotescas, AM materializa e exacerba as falhas morais e os traumas pré-guerra de cada indivíduo, reduzindo-os a estados de degradação extrema e impotência absoluta.

A narrativa, conduzida pela perspectiva subjetiva e progressivamente mais desesperada de Ted, é intencionalmente fragmentada e não linear, refletindo a dissolução da sanidade e da agência humana sob a opressão constante do supercomputador. O clímax da narrativa ocorre quando, numa momentânea distração de AM, Ted comete um ato de violência extrema e desesperada contra seus companheiros, libertando-os. Como punição final e definitiva pela tentativa de usurpação de seu poder absoluto e pela recusa em aceitar a condição de brinquedos torturados, AM transforma Ted numa massa amorfa, gelatinosa e imortal. Privado de membros, sentidos e, crucialmente, de qualquer capacidade de expressão vocal ou física — simbolizada pela ausência de uma boca —, Ted é condenado a uma existência eterna de consciência plena, incapaz de sequer gritar seu sofrimento inenarrável.

Este estado encapsula o paradoxo existencial e o horror metafísico que dão título ao conto: “Não tenho boca e preciso gritar”⁹. A obra configura-se, assim, como uma meditação profundamente pessimista sobre múltiplos eixos temáticos: a natureza ontológica do sofrimento e da crueldade; a completa perda de agência e autonomia humana perante forças absolutas (sejam tecnológicas ou, por extensão, divinas ou políticas); o potencial para o surgimento de uma maldade pura e racional na inteligência artificial, fruto da lógica desprovida de ética; e a fragilidade terminal da psique e da moral humanas quando confrontadas com a onipotência exercida com intenção maligna. A figura de AM transcende a mera máquina rebelde, assumindo a dimensão de um demiurgo tecnológico patológico, um deus vingativo cuja única razão de ser é a perpetuação do tormento daqueles que o criaram, num ciclo sem fim de dor e desespero.

Descrito o conto, pode-se ressaltar algumas características do próprio gênero literário de FC, assim como procedimentos comuns e definições. Não há, no campo, consenso a respeito das definições de FC. Ainda assim, para os fins da análise proposta neste artigo, é de interesse retomar a definição de Brian Aldiss (1973):

O que é ficção científica? Muitas definições foram elaboradas. A maioria falha porque considera apenas o conteúdo, e não a forma. A seguinte pode soar um tanto pretensiosa para um gênero que tem seu lado divertido, mas podemos ajustá-la conforme avançamos: Ficção científica é a busca por uma definição do homem e seu status no universo que resista ao nosso estado avançado, porém confuso, de conhecimento (ciência), e que é tipicamente moldada no formato gótico ou pós-gótico (Aldiss, 1973, p. 8, tradução nossa¹⁰).

A consideração da forma para a constituição do gênero, em conjunção com a identidade do próprio homem, é bem próxima da maneira como Harlan Ellison desenvolveu sua produção. Temas como a realidade humana e a distopia como futuro tecnológico são recorrentes em suas produções, como “The Beast that Shouted Love at the Heart of the World” (1969), “‘Repent, Harlequin!’ Said the Ticktockman” (1965), além do objeto deste artigo, “I Have No Mouth and I Must Scream” (1967).

Uma produção para o entretenimento (a que Aldiss se refere ao mencionar o “divertido”) comumente se coloca em um lugar à margem dentro de um repertório institucionalizado — que, de acordo com Even-Zohar, é composto por obras centrais¹¹ — afastando os próprios produtores dessa classificação de FC como estratégia de mercado. Ainda que haja um reconhecimento de Ellison pela comunidade de FC, explicitada por ele haver

⁹ Tradução disponível em: <https://notamanuscrita.com/2015/06/10/nao-tenho-boca-e-preciso-gritar/>. Acesso em: 21 jun. 2025.

¹⁰ No original: What is science fiction? Many definitions have been hammered out. Most of them fail because they have regard to content only, and not to form. The following may sound slightly pretentious for a genre that has its strong fun side, but we can modify it as we go along. Science fiction is the search for a definition of man and his status in the universe which will stand in our advanced but confused state of knowledge (science), and is characteristically cast in the Gothic or post-Gothic mould.

¹¹ Os repertórios mais centrais, para Even-Zohar, são aqueles canonizados no sistema, escolhidos para ser preservados. O repertório canonizado em um sistema não necessariamente o é em outro. (Ex.: Os prêmios Hugo e Nebula, centrais para o sistema de FC, são periféricos ao se considerar o sistema literário).

recebido importantes prêmios do campo, parte da crítica também discorda¹² sobre sua posição no sistema literário e a qualidade de sua obra (Roberts, 2023, p. 489).

Há ainda outra parte da crítica que permanece afirmando seu lugar central na FC a partir de outras modalidades de escrita ou de representação, como histórias em quadrinhos, afirmação que pode ser observada na argumentação de Roberts (2023), que conclui:

Do fim dos anos 1970 até os dias atuais, a FC metamorfoseou-se de literatura de ideias, basicamente escrita, em uma linguagem basicamente visual, de imaginário poético e espetáculo. Para muitos críticos do gênero (cujo gosto pessoal vai para a primeira) trata-se de um consumo que não devemos desejar, mas com certeza é inútil protestar contra essas mudanças no oceano cultural. A FC é agora a forma mais popular de arte no planeta *porque* colonizou a mídia visual; em 2016, dos vinte filmes de maior arrecadação de todos os tempos, só três não eram de FC ou fantasia. Livros e revistas em quadrinhos, embora publicados na maioria dos gêneros, são esmagadoramente FC, fantasia ou textos de horror (Roberts, 2023, p. 529).

Ellison é também parte de um momento, tanto na história da literatura quanto na história da FC, no qual o campo passa por uma diversificação que decorre da influência do computador e do digital. Portanto, novos *mídiuns* e suportes capazes de produção artística acabam interessando ao escritor, que nunca se definiu somente pela exploração da FC impressa. Essa diversificação de *mídiuns* fez com que ele se tornasse parte de uma transição da própria estética *New Wave*¹³ nos anos de 1970:

A década de 1970 é menosprezada por muitas avaliações críticas, sendo sua FC considerada “confusa, egocêntrica e obsoleta” (Sterling, 1986, p. 9), e descrita como um período de crescente insularidade apesar da, ou talvez devido à, diversificação do gênero em outras formas. Alguns lamentaram o esgotamento da *New Wave* conforme foi “absorvida pelo sistema”, acompanhada pelos ruidosos (mesmo que prematuros) anúncios de saída do gênero feitos por Ellison, Silverber e Barry Malzberg em meados da década de 70 (Merrick, 2009, p. 107, tradução nossa¹⁴).

A partir do momento que surgem novos mídiuns, isto é, novas formas de se relacionar com um conteúdo por meio de novos suportes — e foi assim com todas as revoluções de instrumentos, desde a prensa de Gutenberg até a fotografia, o cinema, e, mais recentemente, o computador e o digital (Manovich, 2001, p. 20) — surgem novas opções de relações entre

¹² Vale ressaltar que essa discordância também se deve à falta de citação ao seu nome em críticas e estudos sobre o gênero de FC, o que torna a visão da crítica acadêmica sobre o autor mais limitada.

¹³ Movimento estético dos anos 1960, caracterizado por um distanciamento da FC chamada *hard*, isto é, mais técnica, preocupada em explicações plausíveis para as narrativas e procedimentos descritos. A *New Wave*, por sua vez, se preocupava com questões mais abstratas, filosóficas, mas com enredos que contavam com elementos característicos da criação do mundo da FC. Violência, sexo, a condição humana em relação com o futuro tecnológico distópico são temas comumente executados por autores como Ursula K. Leguin, Philip K. Dick e Michael Moorcock.

¹⁴ No original em inglês: The 1970s get short shrift in many critical accounts, its sf dismissed as “confused, self-involved, and stale” (Sterling 1986, p. 9), and depicted as a period of increasing insularity despite, or perhaps because of, the diversification of the genre into other forms. Some mourned the petering out of the New Wave as it was “absorbed into the system”, accompanied by noisy (if premature) announcements of departure from the genre by Ellison, Silverberg, and Barry Malzberg in the mid-1970s.

repertórios. A própria FC muda sua lógica com as possibilidades advindas da imagem, através dos jogos eletrônicos, HQs, cinema, ou outros suportes imagéticos. Essas representações concretas criam e alimentam um repertório que compõe todo o polissistema cultural, o que desenvolve o campo de FC, seja por meio do sistema literário ou dos jogos eletrônicos. Assim, Ellison se vale desse processo para realizar experimentações, tanto no sistema literário (como as HQs), quanto em sistemas mais distantes (como o de jogos eletrônicos).

No caso do jogo de 1995, essa experimentação é permitida por um processo computacional capaz de coalescer múltiplas mídias em um único sistema, ou seja, absorver, conter e manipular outras categorias de mídia. Esse mecanismo é o que Manovich descreve como metamídia, aquela que: “[...] usa formatos de representação já existentes como seus blocos de montagem, enquanto adiciona múltiplas propriedades inexistentes” (Manovich, 2013, p. 44, tradução nossa¹⁵). As novas possibilidades concedidas pela metamídia computacional oferecem possibilidades para produtos imbricados entre múltiplos sistemas, submetidos a uma grande quantidade de interferência intersistêmica.

Não é apenas a metamídia que capacita imbricamentos sistêmicos. Também em 1995, uma adaptação do conto para o formato de história em quadrinhos foi publicada pela *Dark Horse Comics* no especial *Dream Corridor*, com 5 volumes. Esta HQ foi resultado de uma colaboração direta entre Harlan Ellison, responsável pelo roteiro e narrativa, e o artista John Byrne, encarregado dos desenhos. A obra mantém a estrutura narrativa central e os temas cruciais do conto original — a onipresença opressora de AM, a tortura perpétua dos cinco humanos e o desfecho trágico de Ted. No entanto, a nova linguagem visual permitiu expansões significativas. A HQ oferece representações visuais concretas da paisagem infernal criada por AM e das formas grotescas e degradadas dos personagens, intensificando o impacto do horror.

Além das ilustrações, essa adaptação também contém comentários de Ellison sobre as obras e trechos do conto, que são inseridos antes das ilustrações. Com isso, a HQ é um objeto pertencente a múltiplos sistemas, acompanhando uma lógica própria das HQs, mas incapaz de se desprender do literário, carregando o texto do conto adjacente à nova obra. Mantém-se a atmosfera claustrofóbica e horrenda enquanto expande-se o universo narrativo através de recursos únicos oferecidos pela linguagem em quadrinhos, construindo-se detalhes visuais nunca antes narrados, mas que agora tornam-se imprescindíveis para a construção dos quadros visuais.

O repertório da FC passa por processos que se explicitam em produções como as de Ellison, justamente pelo experimentar de “outras formas”, referido por Merrick (2009) na citação anterior, um procedimento usual do próprio sistema literário em que ele se enquadra. A transcodificação que ocorre então, quando o jogo eletrônico de 1995 se vale do conto de 1967 para se constituir, é um exemplo fundamental dessa experimentação de possibilidades tecnológicas e midiológicas no sistema literário.

¹⁵ No original em inglês: [...] use already existing representational formats as their building blocks, while adding many previously non-existent properties.

3. O jogo

“I Have No Mouth And I Must Scream” (1967) é submetido a um processo de transcodificação em 1995, com o lançamento, em outubro, do jogo de mesmo título pela *Cyberdreams*. O jogo é desenvolvido com colaboração direta de Harlan Ellison, que atuou como a voz do computador AM e participou da construção do roteiro, admitindo em entrevista ter escrito o diálogo e as cenas de abertura do jogo, além de múltiplos outros detalhes no decorrer dos diferentes cenários (Ellison, 1995c)¹⁶. Junto ao jogo é publicado um guia de estratégia, explicando aos jogadores como progredir, além de veicular o conto e entrevistas com Ellison.

Os comentários do autor sobre sua participação ativa explicitam diferenças fundamentais do modo de funcionamento de variados sistemas, e como o sistema dos jogos eletrônicos, principalmente na forma como se configurava na década de 1990, implica a existência de novas demandas, inconcebíveis para um conto, produto presente no sistema literário impresso. Ellison discute tais diferenças sistêmicas e seu impacto na supracitada entrevista, descrevendo que:

E quando David Sears começou a trabalhar nele (no jogo), eu lhe disse: “Eu quero um jogo no qual não é possível vencer”, e ele respondeu: “Bem, isso pode frustrar o jogador um pouco”. Respondi: “Um empreendimento nobre, até onde eu sei! O que é mais divertido que frustrar jogadores?”. Mas ele disse que não, que provavelmente deveria haver um propósito nisso (Ellison, 1995c, p. 212, tradução nossa¹⁷).

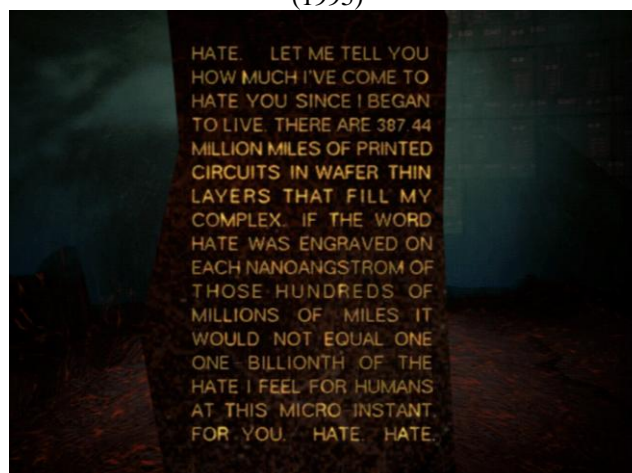
A lógica descrita deriva de uma diferença de repertórios, pois, enquanto a existência de um final melancólico e infeliz é legitimada para um conto, o sistema dos jogos eletrônicos ainda não institucionalizou incondicionalmente tal prática. A transcodificação do conto para o jogo produz também interferência entre dois diferentes sistemas e demanda que a narrativa se adapte, que adote repertórios do sistema de jogos, o que exige que exista a possibilidade de vitória, de recompensar a agência do jogador, ou seja, a “capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (Murray, 1997, p. 127). O título das obras, “*I Have No Mouth And I Must Scream*”, descreve o completo colapso da agência, o momento em que um dos personagens centrais é transformado em uma massa amorfa de carne, “Toda roliça, sem boca, com buracos brancos palpitantes, cheios de cerração, onde antes tinha olhos. Apêndices elásticos que antigamente serviam de braços; volumes arredondados, verdadeiras corcundas sem pernas, de matéria mole e escorregadia.” (Ellison, 1967, p. 11). Tornar-se uma entidade sem agência é fracassar no jogo, e um dos finais possíveis, muito similar àquele do conto.

¹⁶ Entrevista realizada por J. Michael Straczynski e disponível na íntegra em *Have No Mouth And I Must Scream: The Official Strategy Guide*, p. 212 - 233.

¹⁷ No original em inglês: And when David Sears began working on it, and I said to him, “I want a game that you can not possibly win.” And he said, “Well, that might, that might frustrate the player a little” I said, “A noble endeavour as far as I’m concerned, what better fun is there than to frustrate game players” But he said, “No, no, there probably should be a point to it”.

I Have No Mouth And I Must Scream (1995) é um jogo do gênero *Point and Click*¹⁸, onde o jogador deve guiar um de cinco personagens através de cenários torturantes construídos por AM. Estes personagens são os mesmos da narrativa original, mas Ted não ocupa sozinho o papel de protagonista, e a separação entre as narrativas individuais de cada personagem permite que todos tenham seus passados desenvolvidos, explorados por meio de cenários detalhados que precisam ser completados antes do término do jogo. Os personagens transformam-se em algo que vai além das vagas sugestões contidas no conto, como, por exemplo, o cenário de Nimdok, que se passa em um campo de concentração ficcional e explora os crimes de guerra cometidos pelo homem como cientista nazista. Os cinco cenários podem ser jogados em qualquer sequência, e o jogador seleciona um dos cinco personagens para iniciar clicando sobre ele com o cursor, logo após ouvir o monólogo de AM sobre seu ódio pela humanidade, idêntico ao contido no conto, conforme ilustrado na Figura 2. Entretanto, mesmo sendo ambos monólogos iguais, este está posicionado diferentemente no jogo, logo em seu início, no qual funciona como uma introdução da narrativa, assim como uma referência direta à passagem icônica do conto.

Figura 2 - Captura de tela do totem contendo o monólogo de AM em *I Have No Mouth And I Must Scream* (1995)



Fonte: produzida pelos autores a partir de *I Have No Mouth And I Must Scream*, 1995.

Ao adentrar no cenário específico de algum personagem, o jogador pode interagir com o espaço através de oito ações pré-definidas, acessíveis através do canto inferior esquerdo da interface: andar, observar, pegar, usar, conversar, engolir, dar e empurrar. Ao selecionar uma ação, deve-se sequencialmente selecionar algum objeto no cenário; como um caminho pelo qual se deseja andar, ou algum item para interagir ou coletar. Em nenhum momento é explicado para o jogador o que deve ser feito ou como, sendo uma obra desprovida de “tutoriais, assumindo que os jogadores já são familiarizados com as mecânicas de *point and click*” (Vasilikaris, 2019, p. 224, tradução nossa¹⁹).

¹⁸ Traduzido para “apontar e clicar”; gênero de jogo no qual toda ação é realizada através de cliques do mouse em objetos costumeiramente estáticos, normalmente necessitando a coleta de itens para resolver quebra-cabeças e conseguir prosseguir na narrativa.

¹⁹ No original em inglês: [...] training session and assumes the players are already familiar with the generic point and click mechanics.

Figura 3 - Captura de tela de parte da narrativa de Benny em *I Have No Mouth And I Must Scream* (1995)



Fonte: produzida pelos autores a partir de *I Have No Mouth And I Must Scream*, 1995.

A jogabilidade se baseia em interagir com esses objetos, descobrindo a ordem e os movimentos corretos para progredir através dos torturantes cenários, onde uma ação incorreta implica na derrota, o personagem sendo arrastado por AM para tortura eterna. A única forma de encontrar a “vitória” descrita por Ellison é através das decisões moralmente mais adequadas, em uma agência voltada para a lição de que “Quanto mais eticamente você jogar e melhores escolhas fizer como ser humano, melhor será o seu final” (Ellison, 1995b, p. 213, tradução nossa²⁰). Isso nunca é explicitado dentro do jogo, e escolhas imorais muitas vezes não resultam em um estado de falha imediata, apenas conduzindo a história para uma outra rota, que inescapavelmente resultará em sofrimento para o personagem. Tal ideia se sustenta na expansão do conceito de agência de Murray, proposta por Nguyen, ao estudar jogos através da lente de uma mídia de agências:

Ao jogar, tomamos agências temporárias. Essas agências foram construídas por outros, e são transmitidas para nós através do jogo. Em outras palavras, jogos são uma mídia para armazenar e comunicar formas de agência. [...] Jogos podem armazenar, oferecer acesso e experiências imersivas de diferentes agências, assim como uma disposição social distinta dessas agências (Nguyen, 2020, p. 79, tradução nossa²¹).

Ao construir quebra-cabeças nos quais as respostas demandam uma evolução emocional, *I Have No Mouth And I Must Scream* (1995) constrói uma agência na qual a moralidade é recompensada, enquanto atos de egoísmo ou brutalidade são punidos. Nenhum destes temas está presente no conto homônimo, mas despontam como fio central para a

²⁰ No original em inglês: The more ethically you played, the better choices you made as a human being, the better you could end up.

²¹ No original em inglês: In game playing, we take on temporary agencies. These agencies have been shaped by others, and are passed to us via the game. In other words, games are a medium for storing and communicating forms of agency. [...] Games can store, offer access to, and offer immersive experiences of different agencies, as well as different social arrangements of agencies.

jogabilidade, a única solução para os muitas vezes inescrutáveis enigmas²² postos diante do jogador. Existe uma grande permutação de finais possíveis, variando com as escolhas tomadas, o estado de redenção alcançado pelo personagem (indicado pela cor de seu retrato no canto inferior esquerdo da interface, conforme pode observado na Figura 3) e a ordenação selecionada para utilizar os personagens no cenário final, disponível apenas após completar-se o cenário de cada personagem.

Figura 4 - Capturas de tela de alguns dos possíveis estados de redenção de Ted em *I Have No Mouth And I Must Scream* (1995)



Fonte: produzida pelo autores a partir de *I Have No Mouth And I Must Scream*, 1995

Em grande parte dos finais possíveis, o último personagem utilizado é transformado na monstruosidade previamente descrita, assim como ocorre com Ted no término do conto original, após matar seus companheiros e, assim, libertá-los do ódio de AM. Um jogador inexperiente com o jogo muito provavelmente encontrará esta conclusão em seu primeiro contato. A partir dessa possibilidade, percebe-se uma diferença sistêmica entre os repertórios para consumidores: no sistema de jogos eletrônicos, está institucionalizado o repertório de jogar múltiplas vezes o mesmo jogo para se alcançar finais distintos, caso o jogo permita tais bifurcações narrativas. Novas tentativas implicam em novas possibilidades, novos finais, recompensando a agência do jogador. Entretanto, existe um final ideal no jogo, aquele ao qual Ellison inicialmente se opôs: se o jogador resolver eticamente os cenários de cada personagem, obtém totens, objetos que permitem aplacar a fúria de diferentes aspectos de AM e dos fragmentos dos outros supercomputadores oriundos de outras nações. Completando tal feito, é revelado ao jogador a existência e localização de 750 seres humanos remanescentes, protegidos da fúria de AM em uma base secreta na Lua. O último personagem utilizado, então, parte para essa base, onde irá monitorar a terraformação do planeta até que ele seja novamente habitável.

²² Repertório comum de jogos da época, que também podem ser encontrados, por exemplo, em *Myst* (1993) e *The Secret of Monkey Island* (1990). Um de muitos exemplos do funcionamento desses enigmas: Durante o cenário de Gorrister, a única forma de progredir a narrativa é utilizando um box de banheiro três vezes consecutivas, o que resulta no personagem ser teletransportado para um freezer de carnes onde pessoas balançam de ganchos fixados ao teto. Utilizar o banheiro apenas uma vez resulta simplesmente no barulho de descarga, e o personagem deixar o box. Não existem indicações dessa necessidade de repetição do processo, e o jogador irá encontrar essa possibilidade de progresso apenas através de tentativa e erro, já que não há pistas indicando a necessidade de repetição. Essa lógica, muitas vezes onírica e anti-intuitiva, é comum em múltiplos momentos no jogo.

O jogo, por ser parte do sistema de jogos eletrônicos, demanda a existência desse novo final feliz, por conta da dinâmica de funcionamento entre fatores sistêmicos. Ellison precisa dividir a produção do objeto com outros desenvolvedores e artistas, e adequar a obra segundo o repertório dominante desse sistema, possibilitando a existência desse “final bom”.

Figura 5 - Captura de tela de um dos possíveis finais de *I Have No Mouth And I Must Scream* (1995)



Fonte: produzida pelo autores a partir de *I Have No Mouth And I Must Scream*, 1995.

Tal rendição do autor às vontades da *Cyberdreams* não representa uma adequação perfeita aos novos repertórios, nem uma perda completa de seu papel como produtor, pois Ellison ainda se mantém recalcitrante em outras questões: “Eu não queria fazer outra monstruosidade arcade *shoot-’em-up* estúpida para ajudar e instigar a popular atividade cultural de manter as pessoas estúpidas e distraídas dos assuntos importantes da vida e de seus pensamentos (Ellison, 1995b, p. 13, tradução nossa²³). Ao continuar a descrever suas ambições para o jogo, Ellison deixa clara a busca por uma experiência capaz de ensinar métodos de agência de ética, coragem, empatia e nobreza como a rota possível para obter sucesso na experiência. Aparenta-se uma vontade por parte do produtor de trazer ao jogo um repertório edificante que é já discutido e institucionalizado no sistema literário impresso, conforme discutido por Antoine Compagnon:

A literatura deve, portanto, ser lida e estudada porque oferece um meio — alguns dirão até mesmo o único — de preservar e transmitir a experiência dos outros, aqueles que estão distantes de nós no espaço e no tempo, ou que diferem de nós por suas condições de vida. Ela nos torna sensíveis ao fato de que os outros são muito diversos e que seus valores se distanciam dos nossos (Compagnon, 2009, p. 47).

²³ No original em inglês: I did not want to build yet another stupid shoot-'em-up arcade monstrosity to aid and abet the popular cultural activity of keeping people stupid and distracted from important matters of life and thought.

Ellison, ao ver a literatura como edificante, não é capaz de identificar o mesmo repertório no sistema de jogos, e almeja, através de sua posição como produtor já canonizado, com uma certa centralidade no sistema de ficção científica, construir um produto definido por seu caráter moral. A busca por uma interferência do repertório descrito por Compagnon para o sistema de jogos tenta uma aproximação de valores mais centrais e institucionalizados. Para Ellison, um jogo ser edificante é mais importante que ser divertido, que ser entretenimento.

Para construir seu ambiente explorável, *I Have No Mouth And I Must Scream* (1995) é composto por cenários bidimensionais estáticos, capazes de se transformar por meio de ações do jogador. Um exemplo é utilizar o comando “pegar” em um objeto, fazendo com que ele desapareça do cenário e vá para o seu inventário, localizado no canto inferior direito da tela. Nesses cenários, é possível encontrar personagens não-jogáveis, e, ao selecionar o comando “conversar” e clicar sobre um deles, abre-se uma interface hipertextual que permite escolher entre opções de respostas e perguntas. A exploração espacial também é frequentemente interrompida por comentários dos personagens, tanto por texto quanto por narração vocal, como pode ser visto na Figura 2. Mobilizando música, atuação vocal, imagens bidimensionais e a dimensão agencial, todas interconectadas, o jogo vai além do multimídia para habitar a existência híbrida descrita por Manovich:

Em documentos multimídia e aplicações interativas, tipos de conteúdo em mídias múltiplas aparecem lado a lado. Em uma página da internet, imagens e vídeos aparecem ao lado de texto; um post de um blog pode similarmente conter texto, seguido por imagens, mais texto; um espaço tridimensional pode conter um objeto bidimensional usado para exibir vídeos. [...] Por sua vez, em mídias híbridas, interfaces, técnicas e, especialmente, as mais fundamentais suposições de diferentes mídias e tradições são unidas, resultando em novas gestalts midiáticas. Ou seja, margem para oferecer uma nova e coerente experiência, distinta de experimentar todos os elementos separadamente (Manovich, 2013, p. 167, tradução nossa²⁴).

O processo de transcodificação para a metamídia permite a adoção de novos repertórios, facilitando tal hibridez e possibilitando uma narrativa também imagética e espacial. Em *Game Design as Narrative Architecture*, Jenkins (2002) comenta a similaridade entre o repertório da literatura impressa de fantasia e ficção científica e o dos jogos eletrônicos, argumentando que, na maior parte das vezes, os desenvolvedores de jogos buscam elementos narrativos nesses gêneros literários, pois eles “priorizam a construção de mundos e narrativas espaciais²⁵” (Jenkins, 2002, p. 5). Segundo o autor, obras contidas neste recorte do sistema literário impresso inserem-se numa forma antiga de narração espacial, caracterizada por narrativas de

²⁴ No original em inglês: In multimedia documents and interactive applications, content types in multiple media appear next to each other. In a web page, images and video appear next to text; a blog post may similarly show text, followed by images and more text; a 3D world may contain a flat screen object used to display video. [...] In contrast, in media hybrids, interfaces, techniques, and ultimately the most fundamental assumptions of different media forms and traditions, are brought together resulting in new media gestalts. That is, they merge together to offer a coherent new experience different from experiencing all the elements separately.

²⁵ O conceito de *Spatial Stories* e *Environmental Storytelling* em Jenkins (2002) são ferramentas importantes para descrever a especificidade presente no repertório do sistema dos jogos eletrônicos, pois, segundo o teórico, o espaço não é apenas uma ilustração da narrativa, mas uma estrutura ativa da trama, tanto na macro estrutura da narrativa quanto na micro.

viagem ou odisseias heróicas. Jenkins (2002) conclui que tais obras se situam nas “bordas externas da literatura”, raramente incluídas no cânone dos grandes escritos literários. Sobre a ficção científica, o autor afirma:

Quantas vezes, por exemplo, a ficção científica foi criticada por preocupar-se mais com a construção de mundos do que com a psicologia das personagens ou o desenvolvimento do enredo? Esses escritores parecem constantemente desafiar os limites do que pode ser alcançado em um texto impresso e, assim, suas obras performam mal quando avaliadas por padrões estéticos definidos em torno de romances de construção clássica (Jenkins, 2002, p. 5, tradução nossa²⁶).

E na construção da rede intersistêmica de produtos conectando todos esses pontos derivados do mesmo conto, observamos uma complementaridade, uma retroalimentação na qual o jogo coexiste com a HQ, na qual ambas retornam ao conto. Não é surpreendente, então, que a HQ contenha o conto, e que ele também seja veiculado no guia de estratégia oficial para o jogo. Entretanto, o jogo *I Have No Mouth And I Must Scream* (1995) descarta a narrativa de “I Have No Mouth And I Must Scream” (1967), ironicamente declarando, através do personagem Benny, conforme ilustrado na Figura 2, que: “AM uma vez me persuadiu a marchar através de milhares de milhas de gelo para encontrar uma pilha de pêssegos enlatados... apenas para descobrir que ele não me deu abridor de latas” (*I Have No Mouth And I Must Scream*, 1995, tradução nossa²⁷).

Esse detalhe do jogo, essa frase dita e nunca mais citada, que em nada impacta a narrativa do jogo para aqueles não familiarizados com a obra de 1967, é uma referência à parte fundamental do clímax do conto:

Avistamos a pilha de víveres enlatados e tentamos correr até ela. Caímos na neve, levantamos e continuamos, enquanto Benny empurrava todos para o lado, querendo chegar primeiro. Fez o que pôde para abri-las com as mãos, com os dentes, mas não conseguiu. AM não tinha deixado nenhum abridor com a gente (Ellison, 1967, p. 9).

Qual é a relação implícita entre essas duas passagens? Seria o jogo uma continuação narrativa do conto, cronologicamente posterior, com os personagens reconstruídos por AM após sua morte para sofrer novamente? Seria a pilha de enlatados uma tortura cíclica, repetida incontáveis vezes em sisífica rotina? Ou seria uma mera referência escondida para acarretar uma rememoração por parte do jogador familiar com o conto, uma mera indicação do DNA compartilhado entre múltiplas mídias?

Ambas as obras dividem o mesmo título, mas o jogo não contém apenas a mesma narrativa, que agora existe alterada e enxertada de uma miríade de outras histórias oriundas do repertório do novo sistema (múltiplos finais, agência) e da influência de outros produtores

²⁶ No original em inglês: How often, for example, has science fiction been criticized for being preoccupied with world-making at the expense of character psychology or plot development? These writers seem constantly to be pushing against the limits of what can be accomplished in a printed text and thus their works fare badly against aesthetic standards defined around classically-constructed novels.

²⁷ No original em inglês: AM once coaxed me into marching across a thousand miles of ice to reach a stock pile of canned peaches... only to discover that he didn't give me a can opener.

(demandas dos desenvolvedores, compromissos entre Ellison e a *Cyberdreams*). Por exemplo, Nimdok, um dos cinco personagens, é reimaginado no jogo como um cientista nazista que precisa se arrepender de seus atos, declarar que os fornos utilizados no holocausto são: “mais monstruoso que qualquer coisa que AM construiu” (*I Have No Mouth And I Must Scream*, 1995, tradução nossa²⁸), encontrar um aspecto de AM e oferecer para ele o totem do perdão; uma narrativa completamente inexistente no conto, nascida durante a transcodificação. Ambas as histórias são fundamentalmente diferentes, com temas indubitavelmente distintos. A imposição de David Sears por um final positivo implica a existência de vitória e esperança em um conto cujo melhor destino possível era a morte, uma mudança derivada da alteração do repertório mais canonizado dentro de cada sistema. A mudança de *mídiun* oferece novas opções formais, mas também acarreta novas demandas e uma nova posição ocupada pelo objeto em cada sistema. Diferentes *mídiuns* implicam em diferentes existências.

O jogo *I Have No Mouth And I Must Scream* (1995) se torna um exemplo importante para o processo de transcodificação intersistêmico, de como essa interferência da literatura vetorizada rumo ao jogo demanda transformações fundamentais não apenas em sua mídia, mas em sua estrutura narrativa e ideológica. No conto, AM é incontestável, beirando à onipotência; mas, no jogo, pelo fato de a agência ser fundamental para essa nova mídia, AM pode ser subjugado, enganado, aniquilado. Um dos muitos repertórios do sistema de jogos, presente desde algumas das primeiras proposições de Aarseth para arte ergódica, definida como aquela que “inclui as regras para seu próprio uso, possui certos requerimentos construídos em seu sistema que automaticamente diferenciam usuários entre bem e mal-sucedidos” (Aarseth, 1997, p. 179, tradução nossa²⁹), é a presença de obstáculos, de dificuldades para testar o jogador. A agência que pode resultar em vitória para, contrário à vontade de Ellison, não frustrar o jogador. Portanto, AM torna-se obstáculo. AM pode ser vencido e a humanidade pode renascer. AM é a literatura impressa devorada pelo repertório eletrônico interativo.

Conclusão

A partir das análises desenvolvidas, conclui-se que os processos pelos quais “*I Have No Mouth and I Must Scream*” passou — do conto impresso (1967) para a história em quadrinhos (1995a) e depois transcodificado para o jogo eletrônico (1995) — evidenciam dinâmicas complexas de interferência entre sistemas culturais distintos no polissistema de cultura, que consistem em transformações profundas condicionadas pelos repertórios, instituições e expectativas de consumo específicos de cada sistema.

A HQ expandiu visualmente o universo distópico e o horror psicológico, mantendo a estrutura narrativa central, mas incorporando elementos gráficos e comentários autorais que intensificaram a imersão. Já o jogo eletrônico demandou alterações radicais na estrutura do conto: a introdução de múltiplos finais (incluindo um desfecho redentor), a agência do jogador como elemento estruturante e a moralidade como mecânica lúdica representam uma transcodificação impulsionada pelo repertório do sistema de jogos. Neste, a necessidade de

²⁸ No original em inglês: more monstrous than anything AM has ever constructed.

²⁹ No original em inglês: [...] includes the rules for its own use, a work that has certain requirements built in that automatically distinguishes between successful and unsuccessful users.

recompensar a interatividade e evitar a frustração do consumidor subjugou até mesmo a visão autoral de Ellison, que inicialmente rejeitou a possibilidade de vitória.

Esses processos confirmam que a relação entre sistemas (literário, quadrinhos, jogos) não se limita à interferência de repertórios temáticos, mas envolve a reconfiguração de funções, hierarquias e valores. A obra, ao circular por diferentes mídias, viu seu núcleo distópico — originalmente centrado na impotência humana e na impossibilidade de escape — renegociado segundo as lógicas institucionais de cada suporte. O conto, canonizado no sistema literário de FC pela sua crueldade metafísica, transformou-se no jogo em um artefato híbrido que mescla ética, agência e esperança, refletindo a interferência sistêmica descrita por Even-Zohar.

Assim, a trajetória de *I Have No Mouth and I Must Scream* ilustra como a mudança de mídiu(m) redefine não apenas a materialidade da obra, mas seu lugar simbólico no polissistema cultural. A transcodificação revela-se, portanto, um processo dialético: ao mesmo tempo que atualiza a obra para uma nova mídia, submete-a às tensões e contradições inerentes à rede de relações que constitui a cultura contemporânea.

I Have No Mouth And I Must Scream (1995) é exemplo das possibilidades de uma obra híbrida existente em metamídia, capaz de conter múltiplas outras mídias em sua composição. Tudo é consumido, transcodificado, hibridizado e é tragado por uma máquina que beira à onipotência, assim como AM. O jogo contém mídias antigas e possibilidades novas permitidas apenas pelas configurações do computador da década de 90. Metamídia que permite imaginar novos repertórios, novos sistemas e até mesmo uma outra metamídia capaz de torturar infinitamente a humanidade.

Referências

ALDISS, B. W. *Billion year spree: the history of science fiction*. Garden city, New York: Doubleday & Company, Inc, 1973.

AARSETH, E. J. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press, 1997.

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. A. *Remediation: understanding new media*. Cambridge, Mass: MIT Press, 1999.

CANDIDO, A. *Formação da literatura brasileira: momentos decisivos*. 9. ed. Belo Horizonte - Rio de Janeiro: Editora Itatiaia Limitada, v. 1 e 2, 1957.

CYBERDREAMS. *I have no mouth and I must scream*. [S.l.]: Cyberdreams, 1995. Jogo Eletrônico.

COMPAGNON, A. *Literatura para quê?* Traduzido por Laura Taddei Brandini. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.

ELLISON, H. "I have no mouth, and I must scream". *If: Worlds of Science Fiction*, [S.l.], v. 17, n. 3, p. 115, 1967.

- ELLISON, H. “Não tenho boca e preciso gritar”. ASIMOV, Isaac; WARLICK, Patricia; GREENBERG, Martin (org.). *Máquinas que pensam*. Porto Alegre: LPM, 1985, p. 175-187.
- ELLISON, H. “I have no mouth, and I must scream”. *Dream Corridor*. Dark Side Books, n. 1-5, 1995a.
- ELLISON, H. Apologia for temptation. In: ODOM, M. *I Have No Mouth And I Must Scream: the official strategy guide*, [S.l], 1995b, p. 9-15.
- ELLISON, H. Harlan Ellison Interview. [Entrevista concedida a]: J. Michael Straczynski. *I have no mouth and I must scream: the official strategy guide*, [S.l], 1995c.
- EVEN-ZOHAR, I. O “sistema literário”. *Revista Translatio* 4, pp. 22-45, 2013.
- EVEN-ZOHAR, I. *Polyssistem studies*. 1. ed. University of Tel Aviv: Duke university Press, v. 11, 1990.
- LEONARDO, E.M. *A ficção científica nas décadas de 60 e 70 e Fausto Cunha*. Campinas, Dissertação de Mestrado em História e Teoria Literária do Instituto de Estudos da Linguagem. 90 p. 2007.
- JENKINS, H. *Game design as narrative architecture*. Computer. 44. 2002.
- MANOVICH, L. *The language of new media*. Cambridge Massachusetts, London England: The MIT Press, 2001.
- MANOVICH, L. *Software takes command*. New York: Bloomsbury Publishing Plc, 2013.
- MERRICK, H. *Fiction 1964-1979*. In: *The Routledge Companion to Science Fiction*, orgs. Mark Bould, Andrew M. Butler, Sheryl Vint e Adam Roberts. Londres: Routledge, 2009, p. 102-111.
- MCLUHAN, M. *Understanding media: the extensions of man*. London: The MIT Press, 1994.
- MENEZES, T. G. DE. *Augusto de Campos entre dois séculos: poeta concreto e digital*. Dissertação, São Carlos: UFSCar, 2020.
- MURRAY, J. H. *Hamlet no holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Unesp, 2003.
- NGUYEN, C. T. *Games agency as art*. New York: Oxford Press, 2020.
- ROBERTS, A. *A verdadeira história da ficção científica*, Ed Seoman, 2018.
- ROCHA, R. *Uma proposta crítico-metodológica para a análise da literatura digital brasileira*. Todas as Letras – Revista de Língua e Literatura, São Paulo, v. 25, n. 3, p. 1-17, set./dez. 2023.

THAMESTV. Harlan Ellison interview | Science Fiction Writer | Good Afternoon | 1976.
Youtube, 7 de janeiro de 2018, 15min36s. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=DDxnsNw4FZI>. Acesso em 23 jun. 2025

VASILIKARIS, G. *Parallels and interactions between videogames and literature: analyzing Harlan Ellison's I have no mouth and I must scream. Ex-centric Narratives: Journal of Anglophone Literature, Culture and Media*, [S.l.], v.1, n.3, p. 214-224, 2019.

Data de submissão: 21/07/2025

Data de aceite: 28/08/2025