

**IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL
DE LITERATURA E INFORMÁTICA**

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

**09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.**

**RESGATANDO CONRAD: A INTERTEXTUALIDADE NO
GAME *SPEC OPS: THE LINE*.**

Lucas Mendes Hessel¹ (UPF)

O surgimento de um novo tipo de leitor, o leitor imersivo, é um advento de nossa contemporaneidade, mediada por ferramentas digitais de informação e comunicação. Esse novo sujeito, constituído através dos tempos pela sobreposição das anteriores formas de leitura, é alguém que se encontra familiarizado com novos suportes, os quais, dentre outras potencialidades, têm a capacidade de apresentar as narrativas renovadas, aquelas que exigem do sujeito não apenas uma recepção ativa, mas uma atuação habilitada. Os *games* são a atualização dessa forma nova de propor conflitos.

O novo leitor é aquele que se encontra rodeado pelo infinito universo ciberespacial. Dessa forma, algumas habilidades recentes podem ser a ele endereçadas, uma vez que, para ler os modernos signos alicerçados em bases digitais, uma adequação em sua forma de decodificação, visando uma capacidade ampliada de interpretação e reflexão, dada a narrativa com a qual se depara, é necessária. As novas narrativas tanto podem sugerir reflexão quanto requerer reflexos do usuário.

De uma forma ou de outra, é correto afirmar que esse novo tipo de leitor, desenvolvedor e usuário da tecnologia atual, se adaptou muito bem ao novo universo cibercultural que permeia as vidas das centenas de milhares de pessoas que se encontram ao redor do globo, desde que, obviamente, se encontrem conectadas à rede mundial de computadores.

O presente trabalho tem como objeto de análise, a narrativa existente em um *game*, que pode ser jogado e, conseqüentemente, lido, através da operação de um aparelho eletrônico. Além dessa pretensão, um dos objetivos dessa análise, é verificar a

¹ Graduado em Letras, Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, Brasil
E-mail: lucashessel@hotmail.com

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

intertextualidade existente entre esse produto, esse jogo eletrônico, e uma clássica obra literária, escrita por Joseph Conrad, **Coração das Trevas**.

Com um tempo de jogo estimado em, aproximadamente doze horas ininterruptas, o *game* possui adequação de faixa etária de dezoito anos, pois assim como em **Coração das Trevas**, determinados aspectos sombrios do ser humano são demonstrados e explicitados nas cenas da trama. *Spec Ops: The Line*, como um jogo de tiro, ambientado em um cenário onde forças militares se envolvem uma guerra civil, à semelhança de uma conhecida obra cinematográfica, *Apocalypse Now*, não exclui cenas de violência e não censura um vocabulário, por parte das personagens, carregado de expressões ofensivas e, de certa forma, vulgares. Isso é o ônus de um realismo que quer acionar sentidos outros além das reações automáticas dos jogadores. Simulando uma experiência de guerra, talvez o jogador descubra o valor da paz.

1. FASE 1: GAME E INTERTEXTO: LEITURAS

O conceito de leitura amplia-se a novas circunstâncias à medida que inovações tecnológicas surgem, na proporção de que novos suportes, ambientes e gêneros se incorporam às relações culturais e sociais. Na perspectiva de Lucia Santaella, o ato de ler, plural em sua essência, multiplica-se em distintas posturas à medida que novos recursos se incorporam às interações humanas, permitindo que se conjuguem, à tradição do impresso, novas condutas de leituras, associadas aos novos meios de comunicação.

O *game* de computador, inovação que tem algumas décadas de existência, associa-se às novas dinâmicas de leitura, incorporando novas condutas na mesma razão de que as ferramentas e os sistemas de armazenamento e comunicação computacionais se aperfeiçoam em termos de memória, resolução e complexidade. De um tempo em que o *game* oferecia uma tela monocromática e bidimensional, chegamos a uma atualidade na qual o jogo, adquirindo uma feição de narrativa, passa a dialogar com o patrimônio literário, ampliando a complexidade de seu desafio a uma esfera de interlocução com a arte literária.

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

Na obra *Jogos e Sociedade – explorando as relações entre jogo e vida*, de Alexandre de Pádua Carrieri e Pablo Gobira mostram a importância do jogo em si, não como o símbolo ou a materialização de uma competição, onde o único ponto a ser considerado relevante é o fato de que nesse âmbito existe apenas um vencedor e um perdedor, mas pelo fato que o participante - o jogador - é transformado de acordo com os papéis que essa atividade determina, abrindo-lhe um leque de alternativas, de possibilidades até então inexistentes para um não jogador. O jogo eletrônico, segundo os mesmos autores, passou a ser considerado um produto da cultura no século XX, assim como o cinema, que se apresenta como “uma arte com sua recepção própria”.

A diferença crucial entre a análise de um *game* e a análise de uma obra literária, reside na propriedade única da mídia digital, que reúne em si mesma, vários elementos de cada uma das expressões artísticas em uma linguagem própria, ou seja, a **sua** linguagem. Dessa maneira, o jogo eletrônico, seja ele suportado pelo videogame, computador seja suportado em ambos, seja ainda atualizado em aplicativo de *mobile*, em *app phones*, torna-se um produto socioeconômico, um híbrido entre a produção, a cultura e a sociedade de consumo, além de ser uma criação transemiótica.

Carrieri e Gobira afirmam que devemos receber os jogos eletrônicos criticamente tendo a certeza de que são produtos socioculturais hiper sociais e hiper semióticos. Ou seja, eles se constituem de vários elementos existentes na cultura de uma sociedade. Um dos pontos fundamentais no que se refere ao *game* é a verossimilhança, que em determinadas narrativas eletrônicas é garantida pelo fato dela ser baseada na História, assegurando um ponto de referência seguro. A verossimilhança amplia a imersão do usuário/jogador. Pelas palavras de Ermi e Mayra, a imersão em um *game* ocorre através dos elementos sonoros e visuais, porém, “tal como na literatura, a imersão se relaciona muito mais com o tempo e o espaço” (2005, p. 56).

A atual sociedade midiática conta com a ação de narrar na televisão, na música, em anúncios publicitários, desenhos, entre outros. O uso simbólico do tempo e do espaço com o propósito de que se faça a comunicação é recorrente na espécie humana.

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

Não é de se estranhar que nos dias atuais a narrativa encontrada nos *games* tenha sofrido mudanças essenciais para a continuidade do processo criativo pelo qual vem passando.

Em termos de interpretação, o *game* ganha envergadura narrativa que pode sustentar uma análise. Em se tratando de leitura, o jogo passa a ser interpretado, em uma faceta mais profunda do próprio ato de jogar. Em lugar de um simples jogador, há um produto artística e esteticamente em diálogo com um sujeito na tela.

1.1 1º Chefe: a leitura na tela

Podemos afirmar que o ciberespaço possui a função de comunicação como a mais importante de suas finalidades, assim como a linguagem humana, que visa à troca de informações entre seus falantes/usuários. Para Santaella

Isso quer dizer que a mesma tecnologia básica pode ser usada para transmitir todas as formas de comunicação – seja na forma de textos, áudio ou vídeo [...] (SANTELLA, 2007, p. 38).

O ciberespaço é definido por Santaella como “uma estrutura associativa em cujo seio abrigam-se competidores econômicos selvagens. Por ser um gigante descentralizado, não conhece regras de jogo universais. Não tem donos, nem censores, apenas uma ‘netiqueta’” (2007, p. 39-40). Na razão de que há um sujeito na tela, reorientam-se e renovam-se os estatutos de leitura na própria tela. Santaella, em *Navegar no ciberespaço* – propõe três perfis cognitivos do leitor, do contemplativo ao imersivo. A autora busca, em seu texto, abarcar as mais recentes formas de percepção e cognição que os suportes eletrônicos contemporâneos, assim como as estruturas, híbridas e alineares do texto escrito, estão fazendo surgir (2007).

Para tanto, ela formula uma questão que indaga sobre um novo tipo de leitor, que emerge entre as configurações hipermidiáticas das redes e conexões eletrônicas. Sendo assim, a autora dilata o conceito clássico de leitura, afirmando que o leitor do livro passa a ser um leitor de imagens e, posteriormente, passa a ler as formas híbridas

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

de signos, incluindo o cinema, a televisão e, finalmente, chegando ao leitor que navega pelos não-espacos do ciberespaco.

Entre os três tipos de leitores apontados por Santaella, entretanto, seria incorreto afirmar que, apesar de haver uma historicidade no aparecimento de cada um desses leitores, um deles exclui o outro. O que existe é a cumulatividade das conquistas humanas. Assim, os três tipos nada mais fazem que conviver, embora cada um siga sendo irreduzível ao outro. Além disso, cada um desses leitores exige habilidades sensoriais e motoras distintas.

No ambiente moderno, surge o leitor fragmentado, natural de um espaco onde a cidade se apresenta como uma floresta de signos e que, devido a isso, passa a desenvolver uma capacidade de leitura diferenciada e aprimorada, tendo a necessidade de se adaptar ao ritmo veloz do mundo que o cerca: “o leitor movente é o leitor treinado nas distrações fugazes e sensações evanescentes cuja percepção se tornou uma atividade instável, de intensidades desiguais. É, enfim, o leitor apressado de linguagens efêmeras, híbridas, misturadas” (SANTAELLA, 2007, p. 29).

Esse leitor dos signos impressos da cidade grande foi o leitor que preparou a percepção humana para o subsequente advento do leitor imersivo, o leitor contemporâneo “que navega entre nós e entre as conexões alineares das arquiteturas líquidas dos espacos virtuais” (SANTAELLA, 2007, p. 31).

O *gamer* é um leitor. Está conectado ao mundo das relações culturais hiper sociais e hiper semióticas. Seu modo de ler está condicionado pelas ferramentas tecnológicas, pelas possibilidades de interação associadas aos dispositivos e aos suportes. Seus sentidos, além da visão e da imaginação, estão envolvidos, imersos em outra realidade, na qual ele, sentado, move-se em disputa, em guerra, entre disparos e explosões, como em *Spec Ops: The Line*, quando a sonoridade das batalhas está envolvida pela trilha sonora de *Alice in Chains*. O jogo, contudo, tem links, em *singleplayer*, que permitem outras relações. Uma delas é com a literatura.

1.2 2º Chefe: a intertextualidade, livro e game

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

As relações mais comuns entre *games* e livros são apontadas pelo fenômeno transmídia. Termo derivado do inglês, *transmedia*, que associa ao “meio” o prefixo “trans”, que implica em si a ideia de movimento para além ou movimento através, a narrativa transmídia se estabelece na convergência de livros, filmes e jogos, quando um conteúdo encontra complementaridade através de múltiplas plataformas.

Matrix, conforme Henry Jenkins, na obra *Cultura da Convergência* (2003), seria um exemplo de conteúdo que se movimenta em múltiplas mídias, em uma rede complexa de sentidos que se atualizam em várias mídias, no filme, em jogos, em vídeos com histórias paralelas. As relações entre livro e mídia, contudo, não significam apenas a noção de transmídia, mas podem se associar pelas bases do dialogismo bakhtiniano à intertextualidade. *Spec Ops: The Line*, guarda essa interação ao evocar outro texto, um clássico da literatura ocidental, talvez a principal obra de Conrad. Nesse sentido, o *game* está operando em uma associação que faz parte do universo da linguagem literária.

A literatura e o *game* podem refletir-se em relações mesmo inusitadas. Samir Machado de Machado, idealizador do projeto *Ficção de Polpa*, não nega as múltiplas influências que tem relação com a sua produção literária. No que se refere à articulação entre *game* e literatura, Samir revela, na apresentação do volume cinco do projeto: “o espírito que norteia este volume de contos, devo admitir, não me veio de nenhum livro ou filme clássico do gênero, mas de um jogo de videogame” (MACHADO, 2012, p.8).

O caminho do *game* ao livro, contudo, não é de mão única: pode encontrar-se em outra direção, do livro ao *game*, como *Spec Ops*, que encontra fonte no romance de Conrad, em uma relação intertextual evidente. O conceito aplicado por Tiphaine Samoyault, em sua obra *A Intertextualidade*, é o de genealogia. À semelhança de uma família, onde as ligações entre seus membros são inextricáveis, seja por parentesco distante, seja por consanguinidade, o texto encontra suas relações em outros textos. O registro que a própria literatura tem de si mesma é a essência da intertextualidade. Tudo já está dito.

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

A ideia de que produzir o novo se torna impossível para o artista, já que o processo criativo se sustenta, muito mais do que na criação original de uma peça nova, em uma relação dialógica, responsiva, com a tradição, no sentido ou de imolá-la, desconstruindo-a, ou de referi-la em uma ordem de continuidade e concordância. Nessa dinâmica, *Spec Ops: The Line* não se exclui, já que é abertamente inspirado em **Coração das Trevas** de Conrad.

Spec Ops se fundamenta no fato de que os desenvolvedores do *game*, apossados da ligação existente com a obra de Conrad, reinterpretaram o romance e, adicionando à mídia digital toda uma referenciação, obtém uma obra relacionada à anterior inserida em sua própria estética atual. A literatura carrega essa memória interligada na rememoração consigo mesma acima de composição de cópias de cópias: “A memória da literatura está por certo carregada e ela se enrola na memória individual, todavia, seus estratos dispõem sempre os fundamentos de uma nova obra” (SAMOYAULT, 2008, p. 72). Nesse sentido, a arte alimenta-se da arte, o que se faz no agora só pode existir por algo de artístico que antes existiu: “poderíamos assim enunciar sob forma de pleonasma: a literatura só existe porque já existe a literatura” (SAMOYAULT, 2008, p. 74).

A literatura e as artes se relacionam com o patrimônio cultural coletivo. Assim, todo o processo que ela engloba é, de certa forma um processo de reescrita, ou ainda, trata-se de um processo de reinvenção, onde os fundamentos nela existentes contribuem para dar continuação e amplitude para a criação de novas e diversas formas de se narrar. *Spec Ops: The Line* se apresenta como uma ampliação, em diversos aspectos e sentidos, da base existente em **Coração das Trevas**, colocada em outro suporte, em outra mídia, atestando sua proximidade relacionada à memória existente entre os textos, ampliando as relações dialógicas do texto literário, observadas por Samoyault:

Desde a origem, a literatura está duplamente ligada à memória. [...] Seus próprios conteúdos procedem de uma obrigação de memória: coletivamente, é preciso recolher a gesta fundadora, coletar e registrar os altos feitos, as ações resplandcentes, uma história constitutiva e

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

constituente. A origem está lá, na necessidade absoluta de precisar uma origem. Em seguida, mas quase simultaneamente, a literatura, continuando a carregar a memória do mundo e dos homens (se não fosse pela forma de testemunho), inscreve o movimento de sua própria memória (SAMOYAULT, 2008, p. 75).

A intertextualidade, acima de uma técnica literária, em também de toda forma artística, torna-se algo acima e além de uma simplista repetição de si mesma através da reescrita. Ferramenta da memória da literatura e das demais produções artísticas – entre as quais se incluem os *games* –, atua continuamente sobre suas bases, interligando e dando vazão à criatividade de todo novo autor que de sua fonte se mune do necessário para seguir criando. E isso gera novas implicações, as quais fazer parte da própria constituição dos textos, em uma concepção plural e irrestrita ao meramente verbal.

A intertextualidade gera a hibridez nos textos, justapondo diversas falas, contextos e vozes. Essa hibridez age no nível da heterogeneidade dos materiais que a constituem, tendo a capacidade de reciclar os objetos do mundo através de mútuas interpenetrações. Sendo assim, é possível ao artista, ao designer, empreender processos de montagem e colagem nos textos, partindo do princípio que esses fragmentos que irão compor uma obra, são oriundos da realidade do mundo. De maneira conclusiva, *Spec Ops: The Line* se apresenta como um híbrido entre o **Coração das Trevas** e, certamente, o filme *Apocalypse Now*, também, no cinema, um produto responsivo à obra de Conrad. Reúne, assim, diversos fragmentos existentes na realidade de ambas as obras. Além de se apresentar como uma releitura, como uma criação à parte das obras que a ele originaram, o *game* é uma colagem de diversos elementos intertextuais sobrepostos em uma mídia distinta à da do romance ou do cinema. Devido ao processo de hibridez, *Spec Ops* consegue dialogar, de forma clara para o leitor mais atento, com um texto predecessor, criado por Joseph Conrad, alimentando-se de temáticas mais recentes, presentes nas sociedades humanas. Assim, o texto de Conrad, do final do século XIX, atualizado no cinema no contexto de miséria, morte, dor e destruição encontrados em *Apocalypse Now*, na Guerra do Vietnã, reatualiza-se em uma Dubai

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

contemporânea, potencialmente destruída em uma nova conjuntura em que perduram a dor e a guerra, tudo embebido na narrativa de Marlow em busca do famigerado Kurtz.

Bakhtin, em seu *Estética da criação verbal*, conceitua o diálogo entre textos:

Dois enunciados, separados um do outro, revelam-se em relação dialógica mediante uma confrontação de sentido, desde que haja alguma convergência do sentido (ainda que seja algo insignificante em comum no tema, no ponto de vista, etc.). No exame de seu histórico, qualquer problema científico (quer seja tratado de modo autônomo, quer faça parte de um conjunto de pesquisas sobre o problema em questão) enseja uma confrontação dialógica (de enunciados, de opiniões, de ponto de vista) entre os enunciados de cientistas que podem nada saber uns dos outros, e nada podiam saber uns dos outros. O problema comum provocou uma relação dialógica (1992, p. 354).

O problema comum, da modernidade contemplativa à pós-modernidade imersiva e ubíqua, parece ser uma permanência que fez do século XX e XXI tempos ininterruptos de dor: as guerras e os violentos processos de dominação. Nesse sentido, um jogo de tiros pode ser mais do que um teste de habilidade, pode ser um desafio à consciência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que o conceito de intertextualidade pode ser expandido, quando aplicado em dois títulos que, em um primeiro momento podem ser considerados extremamente distintos entre si. Fica constatado que a intertextualidade pode se ligar a universos diversos daqueles encontrados somente nas telas de cinemas ou em obras impressas no papel. As composições de entretenimento, como no caso dos jogos de *videogame*, frutos de nossa sociedade contemporânea, e em específico em *Spec Ops: The Line*, se relacionam, dialogam com todo um patrimônio literário que as antecedem, sendo sujeitadas, mesmo que contra a sua vontade, à memória da arte literária.

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

Spec Ops: The Line, acima de ser um mero produto para o entretenimento dos *gamers* de todo o mundo, pode ser considerado de uma maneira não muito recorrente quando se trata de narrativas digitais. Uma vez que a forma de leitura da geração atual se desenvolve através do ciberespaço, dentro do universo das narrativas eletrônicas, é necessário que a história de *Spec Ops: The Line*, seja interpretada como uma “obra”, assim como **Coração das Trevas**, já que o mundo atual conta com um número cada vez maior de leitores imersivos. Lendo *Spec Ops: The Line*, em um nível intertextual mais aprofundado, esse leitor plural passa a ter a possibilidade de contemplar e refletir sobre uma obra que, assim como os grandes clássicos da literatura, tem o poder de modificar, de ampliar a consciência dos sujeitos que com ela entram em contato.

A habilidade manual e intelectual de um jogador, aliadas a interpretação de um leitor de romances, fará com que o leitor imersivo, ao analisar mais profundamente os elementos intertextuais existentes nos *games*, compreenda, no caso da análise feita entre *Spec Ops: The Line* e **Coração das Trevas**, que os significados existentes na obra de Joseph Conrad são resgatados e atualizados na narrativa eletrônica.

A mídia eletrônica, como extensão da obra literária, é uma textualidade aberta à interpretação e à reflexão. *Spec Ops: The Line* discute os processos supostamente civilizadores do processo imperialista e, na mesma linha do romance **Coração das Trevas**, penetra nos labirintos da alma humana, afetado pelos aspectos mais sombrios da dor e da violência.

Referências

BAKHTIN, M. Estética da criação verbal. Tradução: Maria Ermantina Galvão Gomes Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 1992. p. 327-359.

CARRIERI, A. P.; GOBIRA, P. Jogos e Sociedade: explorando as relações entre jogo e vida. Belo Horizonte: Crisálida, 2012. p. 1-69.

**IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL
DE LITERATURA E INFORMÁTICA**

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

**09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.**

CONRAD, J. Coração das trevas. Tradução de: Albino Poli Júnior. Porto Alegre: L&PM, 2002. 167 p.

JENKINS, H. Transmedia storytelling. MIT Technology Review. Jan. 2003. Disponível em: <<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>>. Acesso em: 20 mai. 2015.

MACHADO, S. M. (Org.). Ficção de polpa: Aventura!. Porto Alegre: Não Editora, 2012. 208 p.

SAMOYAUULT, T. A intertextualidade. Tradução de: Sandra Nitrini. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008. 158 p.

SANTAELLA, L. Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. 2. ed. São Paulo: Paulus, 2004. 185 p.

SPEC OPS: The Line. Jogo eletrônico. Disponível em: <<http://store.steampowered.com/app/50300/>>. Acesso em: jan. 2013.