



XXIV
Mostra
de Iniciação
Científica

SEMANA DO
CONHECIMENTO

A Universidade em movimento

De **7a10** de outubro de 2014



RESUMO

Game e memória, a referência literária no game Spec Ops: The Line.

AUTOR PRINCIPAL:

Lucas Mendes Hessel

E-MAIL:

lucashessel@hotmail.com

TRABALHO VINCULADO À BOLSA DE IC::

Pibic CNPq

CO-AUTORES:

Nenhum.

ORIENTADOR:

Miguel Rettenmaier

ÁREA:

Ciências Humanas, Sociais Aplicadas, Letras e Artes

ÁREA DO CONHECIMENTO DO CNPQ:

8.00.00.00-2

UNIVERSIDADE:

Universidade de Passo Fundo

INTRODUÇÃO:

O presente trabalho objetiva analisar as referências literárias provindas da obra *Coração das Trevas*, de Joseph Conrad, encontradas no jogo eletrônico *Spec Ops: The Line*. O enfoque da pesquisa será na análise entre as personagens protagonistas de ambas as narrativas, a literária e a digital. Serão investigados aspectos intertextuais existentes entre o narrador do romance, o marinheiro Marlow, e o personagem equivalente no game, o capitão Martin Walker, assim como aqueles observados entre o coronel John Conrad e Kurtz, o mercador de marfim, isolado nos confins do Congo.

METODOLOGIA:

Buscando abordar a influência literária nas produções digitais, voltada ao jogo de computador ou videogame, o estudo, que aborda questões referentes às narrativas literárias e os jogos eletrônicos interativos, têm como bases as teorias de Bakhtin e Samoyault. A metodologia decorre por pesquisa qualitativa descritiva - analítica. O estudo é contextualizado no campo literário contemporâneo, abordando o formato clássico da literatura, o livro impresso, e analisando sua transposição para o meio digital, respondendo de que maneira o romance se coloca como referência intertextual no game.

RESULTADOS E DISCUSSÕES:

A pesquisa aponta para a importância do cruzamento entre as distintas produções culturais, da mesma forma como amplia as concepções de leitura literária ao concebê-la como fonte de manifestações artísticas. O game está orientado por um enredo que evoca à narrativa literária de Joseph Conrad. O cenário do jogo é Dubai, a rica cidade dos sheiks e do luxo, durante um conflito armado posterior a uma catástrofe natural. A chegada de tropas americanas com supostos fins humanitários provoca um estado de guerra civil, em uma crise que se amplia pelas privações que a natureza impõe à cidade. Em tão adversa situação, os soldados envolvidos são obrigados a abandonar suas pretensões iniciais e ingressam em fortes enfrentamentos bélicos, os quais transformarão definitivamente as personagens, à medida que a narrativa se desenvolve em um universo arruinado. Antes certos do valor de sua missão, as personagens funcionarão como agentes principais na degradação do mundo que julgavam salvar. Walker, personagem do game, leva sua obsessão pelo coronel Conrad a limites onde a sanidade humana é colocada em cheque. A narrativa digital, nesse sentido, provoca que se focalize a interioridade das personagens, ultrapassando a constituição de tipos meramente manipulados pelo jogador/usuário. O romance *Coração das trevas*, por sua vez, trata de uma personagem em exploração aos confins da África, em busca de um explorador de marfim, Kurtz, funcionário de uma empresa belga. A missão, inicialmente de resgate, termina por tornar-se uma jornada de descoberta no coração das trevas, quando se focaliza um mundo destruído pela interferência das supostas mãos civilizadas. Se para Samoyault *¿a literatura só existe porque já existe a literatura¿* (2008.p. 74), pode-se dizer que o texto digital só existe porque existem histórias pregressas, abertas à *¿confrontação de sentido¿* (BAKHTIN, 1992, p. 354) no vasto patrimônio da literatura ocidental.

CONCLUSÃO:

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 BIBLIOGRÁFICAS:

SAMOYULT, Tiphaine. *A intertextualidade*. Tradução Sandra Nitrini. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.

BAKHTIN, Mikhail. *Questões de literatura e estética*. São Paulo: HUCITEC, 1988.

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

STAM, Robert. *Bakhtin. Da teoria literária à cultura de massa*. São Paulo: Ática, 2000.

Assinatura do aluno

Assinatura do orientador