



Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

Resumo

Relato de Caso

O Trágico e o Romanesco no game Spec Ops: The Line

AUTOR PRINCIPAL: Lucas Mendes Hessel

CO-AUTORES:

ORIENTADOR: Miguel Rettenmaier

UNIVERSIDADE: Universidade de Passo Fundo

INTRODUÇÃO

O presente trabalho pretende traçar um paralelo entre o game *Spec Ops: The Line* e a tradição literária. Para tanto, serão observadas tanto as referências mais explícitas presentes no jogo, como o romance de Conrad, *Coração das Trevas*, como as de possível inferência, como, na tragédia grega, *Ájax*, a mais antiga obra de Sófocles. O propósito almejado busca encontrar as principais influências literárias observáveis (e legíveis) no enredo do jogo eletrônico. Para tanto será utilizada a base teórica de Bakhtin (1992) e Samoyault (2008). Quanto à obra de Conrad, serão estudadas as relações intertextuais existentes entre o romance clássico e a mídia eletrônica. No que se refere à tragédia grega, o diálogo a ser interpretado investigará as possíveis aproximações entre o herói trágico *Ájax* e o herói contemporâneo da mídia digital, nos possíveis pontos de similaridade que aproxima sua condição, suas ações e seu destino.

DESENVOLVIMENTO:

A pesquisa aponta para o cruzamento entre as distintas produções culturais, ampliando concepções de leitura literária como fonte de manifestações artísticas. Abordando a influência literária nas produções digitais, voltada ao jogo de computador ou videogame, o estudo traz questões referentes às narrativas literárias e os jogos eletrônicos interativos, tendo como bases as teorias de Bakhtin e Samoyault. O objeto investigado é o jogo *Spec Ops: The Line*. O cenário do jogo é Dubai, durante um conflito armado posterior a uma catástrofe natural. A chegada de tropas americanas com supostos fins humanitários provoca um estado de guerra civil, somente deteriorado 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 e elas atravessam um universo arruinado. Antes certos do valor de sua missão, as personagens funcionarão como agentes principais na degradação do mundo que julgavam salvar. O jogo dialoga claramente com o romance *Coração das Trevas*. No texto literário de Conrad, uma personagem, em exploração aos confins da África, busca Kurtz, funcionário de uma empresa belga. A missão de resgate termina por tornar-se uma jornada de descoberta, quando se focaliza um mundo destruído pela

interferência de supostas mãos civilizadas. Justamente na circunstância do erro e do reconhecimento desse erro, o jogo tem uma faceta especular com o trágico, em específico com a obra de Sófocles, principalmente no que se refere ao destino do herói. No texto trágico, Ajax, após a morte de Aquiles, disputa com Ulisses pela posse de suas armas. Derrotado, o guerreiro acaba se ressentindo com o fato e maquina sua vingança: pretende durante a noite assassinar o desafeto e suas tropas. Ao tentar executar o plano, por ter desdenhado da amizade e da proteção de Atena, é vítima de um feitiço da deusa, que o torna cego quanto às verdadeiras vítimas. Enganado, dirige sua fúria sobre um rebanho de reses que é parte do espólio inimigo. Ao se dar conta do que realmente fez, tomado pelo arrependimento e pela vergonha, retira-se para local ermo e comete suicídio. Tal reconhecimento se dá no game, quando o personagem descobre seus erros até então. *Em Spec Ops: The Line*, cego para todas as consequências imediatas de seus atos, com olhos somente para a vitória, como Ajax, Walker, o protagonista, investe contra uma parcela da população civil e, inadvertidamente, a massacra. Quando se dá conta do equívoco, acometido pelo terror e pela vergonha, ou seja, os mesmos sentimentos vivenciados por Ajax, ao perceber que não matara seus inimigos, mas pessoas inofensivas, Walker percorre o restante de seu caminho em uma descida violenta e cruel, que culmina em sua própria destruição e a de seu esquadrão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

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, entre as quais as pertencentes ao vasto patrimônio da literatura ocidental. Assim, na narrativa digital há tantos elementos da prosa romanesca do século XIX quanto da arte trágica de 445 a.C.

REFERÊNCIAS

SAMOYAULT, 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.

NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA (para trabalhos de pesquisa):

ANEXOS