



A Digitalidade Impressa

Printed Digitality

Bianca Francischini Lisita^(a)

^a Universidade de São Carlos – biancafl@estudante.ufscar.br

Resumo: O presente artigo tem como objetivo desvelar as relações e interações que ocorrem entre sistemas de cultura, utilizando como método analítico a *Teoria dos Polissistemas* de Itamar Even-Zohar (2017) e as problematizações oferecidas por Régis Debray (1993) em *A Dinâmica do Suporte*. Para tal empreitada, foram escolhidas três obras as quais serão utilizadas para discutir as respectivas particularidades e aproximações de acordo com a teoria empregada. As obras escolhidas apresentam médiuns diferentes, de acordo com a terminologia de Debray (1993) e participam de diferentes sistemas de cultura, são elas *OWNED: Um novo jogador* (versão impressa, 2011), *OWNED: Um novo jogador* (versão digital, 2011) e *Unmemory* (jogo eletrônico, 2020).

Palavras-chave: Polissistemas de cultura, Literatura Digital, Jogos Eletrônicos.

Abstract: This article aims to uncover the relationships and interactions that occur between cultural systems, using Itamar Even-Zohar's *Polysystem Theory* (2017) as an analytical method and the issues raised by Régis Debray in *The Dynamics of Support* (1993). For this endeavor, three works were chosen to discuss their respective particularities and connections according to the employed theory. The chosen works represent different medium, according to Debray's terminology, and participate in different cultural systems. They are *OWNED: Um novo jogador* (printed version, 2011), *OWNED: Um novo jogador* (digital version, 2011), and *Unmemory* (videogame, 2020).

Keywords: Cultural Polysystems. Electronic Literature. Videogames.

Introdução

Em estudos recentes foi revelado que no Brasil existem em média dois dispositivos digitais por habitante¹. Esse fato não se dá apenas pelas limitações tecnológicas de períodos anteriores, mas também pelo fato de, para além do avanço das possibilidades oferecidas pela tecnologia, essas foram incorporadas em quase todos os momentos de nossas vidas. Desde a compra no mercado até a condução de automóveis, nos vemos cercados pelas novas tecnologias, quase sempre atreladas a rede mundial de computadores. A comunicação, a compra, a viagem e o entretenimento baseiam-se hoje na utilização e na exploração de mundos virtuais oferecidos pelas tecnologias digitais.

Essa transformação na maneira como interagimos com o mundo chega, inclusive, ao campo da Literatura. Se não compramos mais o leite como antigamente, certamente não compramos livros da mesma maneira. Essa linha de pensamento nos leva a compreender que todo o processo envolvendo o contato com um produto se alterou, e com isso, desde a manufatura até o consumo da literatura mudou. Mas as mudanças que ocorrem hoje em todas as esferas culturais não são apenas novidades modernas, pois da mesma maneira como hoje, a invenção da imprensa trouxe mudanças para o campo literário em cada uma das partes de sua estrutura de funcionamento². Mudança essa que transformou e direcionou a forma como hoje estuda-se e compreende-se a literatura, ainda que esse fator não seja lembrado ou até mesmo levado em conta quando pensamos no campo literário, afinal, por diversas vezes nos debruçamos apenas sobre uma pequena parte daquilo que poderíamos enfim chamar de literatura.

¹ Disponível em: <https://portal.fgv.br/noticias/retrospectiva-2021-brasil-tem-dois-dispositivos-digitais-habitante-revela-pesquisa-fgv>.

² DEBRAY, Régis. A dinâmica do suporte. In: _____. Curso de midiologia geral. Petrópolis: Vozes, 1993.

Gostaria de propor, por meio deste artigo, um cruzamento teórico entre *A Dinâmica do Suporte* de Régis Debray (1993) e *Teoria dos Polissistemas* de Itamar Even-Zohar (2017) a fim de discutirmos os novos suportes literários na era digital e analisarmos dois objetos singulares nesse ambiente, um pertencente a literatura digital e o outro, pertencente aos jogos eletrônicos.

O livro não está sob a mesa, ele é a mesa: A Dinâmica do Suporte

Segundo Régis Debray (1993) no sétimo capítulo de seu livro intitulado *Curso de Midiologia Geral*, apesar de ser a parte que menos se vê que se menos nos damos conta, o suporte é, provavelmente, aquele que é mais importante. Durante todo esse capítulo específico o autor se debruça sobre essa premissa acompanhando o leitor pela descoberta de que muito mais do que apenas um meio pelo qual uma obra, seja ela literária ou não, é feita ou é apresentada ao público, o suporte também ditará os meios pelos quais o pensamento de uma dada época será desenvolvido, concepções de mundo, regras morais, discursos religiosos, entre outros. Para Debray (1993), o suporte não representaria a força produtora, nem a fonte de energia, mas sim a matéria-prima da produção de vestígios.

A produção desses vestígios pode ser observada mais de perto na curiosidade adicionada pelo autor ainda nas páginas iniciais, ao narrar sobre o fato de que ao pensarmos em cálculo, campo de estudo da matemática, jamais pensamos no calhau, pedrinha de mesmo nome, *calculus*, que eram incrustadas linhas para contar. A anedota ajuda o leitor a compreender que apesar do tempo quase apagar totalmente a influência do suporte no sistema de produção de um produto ou uma ação cultural, ainda é possível observar, com olhos atentos é claro, seus vestígios através do tempo e da imaterialidade, característica da modernidade.

Continuando seu processo argumentativo, o autor ainda nos leva a pensar sobre como o suporte de inscrição é significativo na construção do

sistema de produção e na valoração dos produtos decorrentes das manufaturas, ou seja, da mesma forma que a pedra exigia o emprego da escrita em forma de ideogramas, mais tarde o pergaminho permitiu o uso da pluma de ganso, dando formas mais arredondadas a escrita silábica. Junto a isso, Debray (1993) ainda nos mostra que o valor simbólico de um texto no Egito antigo, por exemplo, estava intrinsecamente ligado à raridade do suporte nele inscrito. “O couro, mais caro do que o papiro que, por sua vez, custava mais do que a pedra ou a argila, era o suporte das mensagens mais sacralizadas” (Debray, 1993, p. 208).

Muito daquilo que compreendemos hoje como literatura e daquilo que é considerado objeto de estudo do campo literário é, seguindo a linha argumentativa de Debray (1993), unicamente o suporte mais comumente utilizado para a manufatura dessa arte. De maneira alguma esse fato descredibiliza ou diminui de qualquer forma o campo, pelo contrário, apenas confirma a importância do suporte e da necessidade indispensável de compreendê-lo. Por diversas vezes no campo da literatura nos referimos a invenção da imprensa como a revolução pela qual foi possível verdadeiramente colocar em movimento autores e grandes obras literárias que viriam após a invenção. Contudo, Debray (1993), partindo de uma visão que busca sempre observar os vestígios deixados pelos suportes, nos mostra que uma outra revolução, uma outra reviravolta acontecia naquele momento, talvez tão importante quanto a de Gutenberg.

Em 1448 aconteceu a primeira impressão de uma bíblia com 42 duas linhas por página com um suporte de origem vegetal, o que significava uma economia de dez para um na manufatura dos livros, sem contar a quebra dos limites físicos impostos pela utilização das peles de animais. Não é por acaso que Debray (1993) se refere a essa revolução como o “milagre europeu” do século XVI, afinal, foi a partir da utilização de um outro suporte, o papel de origem vegetal, que trouxe a possibilidade de

expandir a produção dos livros para além do que se poderia imaginar. De nada teria adiantado a imprensa se continuássemos utilizando a pele animal, assim como bem coloca o autor, no contexto em que os livros ainda eram produzidos principalmente para fins religiosos, teria sido necessário escolher entre a propagação da palavra de Deus ou a alimentação dos homens.

O meio pelo qual uma produção cultural é realizada, primordialmente ditará as possibilidades de circulação, manufatura e consumo de um produto, de forma que cada *médium* terá processos diferentes para a realização de uma obra. Em seu artigo intitulado *O que “Medium” pode querer dizer: o exemplo da fotografia*, Jacques Rancière (2022) resume perfeitamente a problemática argumentando que o *médium* já não é então o meio para um fim. Ele é efetivamente o que prescreve esse fim. Portanto, a utilização do livro como *médium* canonizado para fazer literatura trouxe diversas especificidades que vão muito além de serem características intrínsecas a literatura, mas ao suporte no qual os autores escolhem produzir as obras. Contudo,

É agora um único aparelho, o computador, que faz surgir diante do leitor os diversos tipos de textos tradicionalmente distribuídos entre objetos diferentes. Todos os textos, sejam eles de qualquer gênero, são lidos em um único suporte (a tela do computador) e nas mesmas formas (geralmente as que são decididas pelo leitor). Cria-se assim uma continuidade que não mais diferencia os diversos discursos a partir de sua própria materialidade (Chartier, 2002, p. 22).

Podemos nos perceber tentados a encarar essas observações como o início do fim dos livros e da literatura como a conhecemos. A morte do livro não é um alarde novo, muito menos uma profecia esquecida. Se não as novas tecnologias, será o desmatamento ou a falta de espaço os problemas últimos que encerrarão a circulação dos livros. Porém, desde que foi sentenciado à morte pela primeira vez, o livro continua a circular.

O problema dessa percepção inicial reside na observação do livro enquanto mero apoio no qual uma obra é posta, e não um suporte, um *médium* no qual produtos culturais são trabalhados a partir de suas especificidades.

Esse suposto desaparecimento do livro, para além de estar totalmente ligado com a produção de vestígios dos suportes de inscrição, também é causado pela desmaterialização dos suportes que, ainda segundo Debray (1993), é uma tendência que se manifesta desde as origens e que, “em suma, nas transmissões eletrônicas de nossos dias, o próprio suporte desaparece, confundido com o dado transmitido” (Debray, 1993, p. 222). Um exemplo disso seria o fato de ainda que um livro seja publicado apenas digitalmente, o mesmo ainda seguirá os parâmetros estabelecidos para publicações físicas.

O surgimento da literatura digital e das novas tecnologias, portanto, não apaga nem mesmo exclui a literatura impressa do polissistema cultural da literatura. Nas obras da literatura digital, a utilização de hiperlinks, sons e imagens em movimento traz um distanciamento do repertório canonizado da literatura impressa, e com isso, esses novos modos de fazer e construir as obras oferecem um outro horizonte de possibilidades, antes não possíveis de serem explorados pela materialidade do papel. Ao examinar a literatura impressa e a literatura digital utilizando a *Teoria dos Polissistemas* (2017), é possível observar que uma diferença crucial está alocada no repertório desses sistemas, pois a literatura impressa é reconhecida, principalmente, pelo médium no qual está inscrito, o livro.

Se não considerarmos o livro como um suporte neutro, mas sim um médium que dita as limitações e possibilidades criativas, passamos a perceber que mesmo onde o livro tem sua materialidade velada, como por exemplo os e-books, ainda existirá um conjunto de regras para manufatura de um livro. A sequência das páginas, a separação em capítulos e até mesmo a escolha

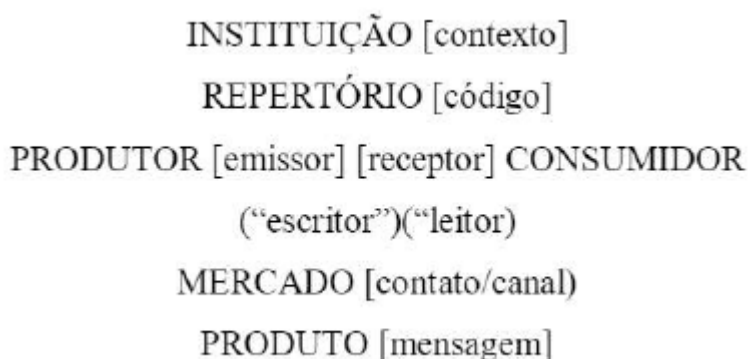
tipográfica são, em realidade, parte constituinte da materialidade do livro enquanto meio de produção. A literatura digital, por conta do meio em que é circunscrita, explora outros meios de produzir, pois agora a página é audiovisual cinestésica. Contudo, esse fato não significa que não existam obras digitais que se utilizam do conjunto de regras do impresso, sendo que a afirmação inversa também se faz realizável.

Em conclusão, a produção literária que utiliza o livro enquanto médium exige uma série de fatores, considerados literários pelos estudiosos da literatura, para que um produto seja pertencente ao campo da literatura impressa. Grande parte do que se entende como literatura hoje é, na verdade, apenas uma parte da produção literária possível, tendo em vista a possibilidade de utilizar outros meios para produzir obras desse campo. Como veremos a seguir, existem outros médiuns e outras literaturas possíveis a serem exploradas que convergem características de seus respectivos suportes e seus vestígios.

A Literatura e seus médiuns

Utilizando a *Teoria dos Polissistemas* de Itamar Even-Zohar (2017), podemos considerar a literatura impressa como parte de um polissistema cultural onde a literatura impressa é o sistema central do sistema literário. O fato de ser o sistema central não significa que seja de todo o mais importante, mas sim o que é canonizado, partindo da premissa que Even-Zohar (2017) propõe de que não existem obras ou sistemas canônicos em si mesmos, mas assim feitos ao longo do tempo por agentes extrínsecos à obra. Dentro de um sistema podemos encontrar seis fatores responsáveis pelas características e pelo funcionamento de tal sistema. Even-Zohar (2017) inspirou-se no esquema de comunicação e linguagem de Jakobson, adaptando-o para sua teoria dos polissistemas, culminando no seguinte esquema:

Figura 1 – Esquema



Fonte: Even-Zohar (2017).

Ao utilizarmos a *Teoria dos Polissistemas* como metodologia de análise, deixamos de lado o texto como centro da análise literária para voltarmos os olhos para esses fatores sistêmicos, as relações que eles estabelecem entre si e o funcionamento desses fatores dentro do sistema que está sendo analisado. Isso pois para Zohar (2017) o texto é apenas um produto possível desse sistema, ou seja, resultado último de uma série de processos que ocorreram anteriormente entre fatores que são interdependentes. Para o presente artigo, faremos análise apenas do fator repertório dos sistemas aqui discutidos a seguir.

O repertório, ou seja, o conjunto de regras e condutas a serem seguidas para a manufatura de um produto, é baseado no meio em que é circunscrito. Sendo assim, o livro deixa de ser apenas um suporte neutro no qual se inscreve a literatura, passando a ser um objeto técnico portador de características específicas que vão além de uma representação física, fazendo com que cada uma das partes do sistema da literatura impressa tenha suas especificidades voltadas para esse objeto técnico. Não só o repertório é responsável pelo modo de fazer, mas também o modo de consumir o produto daquele sistema específico, um bom exemplo seria a

diferença entre qualquer livro ocidental, lido de cima para baixo, da esquerda para a direita, e um mangá oriental, lido de cima para baixo, da direita para a esquerda.

No caso da literatura impressa o repertório já é bem conhecido pela grande parte da população, ainda que não sejam leitores ativos, o virar das páginas, alguns gêneros literários, as questões autorais e as pequenas regras editoriais que garantem a leitura fluida dos textos sem que sejam cortados por uma má diagramação ou impressão mal calculada. Contudo, na literatura digital o repertório se torna um pouco mais fluido pois agora o *médium* é outro, apesar de ainda sempre poder voltar a fazer referência a literatura impressa, a literatura digital com sua própria especificidade procura em outros espaços e outros suportes novos meios pelos quais vão se criando outros modos de fazer e consumir, de forma a ser, em muitos casos, difícil de encontrar. Por isso projetos como o Observatório da Literatura Digital Brasileira³ são tão importantes para a área, pois sem esse tipo de projeto não só a historicização das literaturas digitais seria perdida, mas também não teríamos meios mais simples de encontrá-las e acessá-las. Dentro do Observatório é possível encontrar o Atlas da Literatura Digital Brasileira⁴ que iniciou seu acervo em 2018 e é responsável por mapear, documentar, disponibilizar e preservar a produção literária digital brasileira. Apenas para termos uma breve ideia de uma parte do repertório da literatura digital, o Atlas apresenta como técnica de composição: escrita em código, espacialidade 3d, generatividade, multimodalidade, interatividade, hipermidialidade, entre outros.

Uma das características mais presentes na literatura digital é a utilização dos hiperlinks/hipertextos em conjunto com a junção de outras mídias além do texto, expandindo o horizonte de possibilidades para o

³ Disponível em: <https://www.observatorioldigital.ufscar.br/>.

⁴ Disponível em: <https://www.observatorioldigital.ufscar.br/#atlas>.

audiovisual e o interativo. A questão interativa dentro da literatura digital entra em confronto diretamente com o repertório dos Jogos Eletrônicos, sendo ela a principal característica do repertório desse sistema. Dentro do sistema dos jogos eletrônicos, os produtos são categorizados de acordo com seu gênero principal, podendo ter também uma segunda descrição. Por exemplo, um jogo de Tiro em primeira pessoa pode ter apenas essa categorização como também, dependendo do título, ser um jogo de Tiro em primeira pessoa de ritmo. No primeiro caso, a característica principal do jogo é ter uma visão em primeira pessoa do universo posto e a possibilidade de utilizar armas de fogo como ferramenta para completar os desafios propostos pelo jogo. No segundo caso, além de ter as características anteriores, acrescenta-se ainda outra característica principal que é o ritmo. Com isso, fica explícito para os jogadores que o jogo exigirá que ele siga o ritmo de algum elemento presente para assim completar os desafios.

A separação dos gêneros nos jogos tenta abranger a maior quantidade possível de variáveis, não só para delimitar as expectativas dos jogadores, mas também para gerar uma ideia comum sobre as diversas categorias. Sendo assim, os gêneros podem ser construídos a partir das ferramentas que serão disponibilizadas para os jogadores, o ângulo de visão, a quantidade de dimensões (2d, 3d), a quantidade de jogadores simultâneos, a temporização da ação do jogador, número de produtores envolvidos no desenvolvimento, entre outros mais.

O repertório no sistema dos jogos é um dos itens que mais chama a atenção do público que consome esse tipo de produto por conta de um fator primordial dentro dos jogos eletrônicos: a mecânica ou também conhecido como game design. Mecânica é o termo utilizado dentro da indústria dos jogos para indicar as formas de jogar de um determinado jogo, com isso, todas as possibilidades ou limitações das ações de um

jogador são assim nomeados, mecânicas. Para fins de exemplificação, pode-se imaginar um jogo onde o jogador tem total liberdade de explorar o mundo dado, interagindo com todo e qualquer objeto presente a fim de descobrir como avançar no desafio. Com isso, a mecânica proposta nesse jogo é a do jogador ser capaz de investigar todo o cenário oferecido e somente assim será capaz de concluir a tarefa. Em outros jogos, é possível que a mecânica oferecida seja a não exploração, limitando o movimento do personagem a uma linha reta com o objetivo de atravessar o estágio o mais rápido possível sem distrações. Dentro da cultura dos jogos, novas mecânicas são valorizadas por trazer novos meios de entretenimento, enquanto velhas mecânicas são utilizadas para vender aos consumidores uma maneira já conhecida de jogar.

Apesar de existirem inúmeras maneiras de categorizar diferentes jogos eletrônicos, não existem gêneros específicos quando falamos do uso de modelos e regras do impresso enquanto meio de produção, apenas do literário como uma vaga relação entre literatura-texto, como no caso dos jogos classificados como: *story-driven*, *text-based*, *text-driven*, *visual novel*. Veremos a seguir o exemplo de uma obra digital que posteriormente foi adaptada para o meio impresso, fazendo uso do repertório digital para tentar passar ao leitor a experiência imaginada digitalmente.

A literatura digital encontra a literatura impressa

A obra *OWNED – Um Novo Jogador* da autora brasileira Simone Campos (2011) é composta por duas edições diferentes e independentes entre si, o livro impresso e a obra digital, ambas de 2011, sendo a digital concebida antes da impressa. A premissa de ambas as obras é a mesma, o que muda é seu funcionamento perante os diferentes meios. Esse ponto fica ainda mais explicitado ao observarmos as diferenças entre as aberturas de cada edição.

OWNED – um novo jogador é um jogo interativo. Você decide o final. Em *OWNED* você é André, um técnico de informática viciado em videogames que vai tentar conquistar pelo menos uma dentre sete garotas. Para jogar, basta clicar em uma das opções no final de cada trecho de história, dando um rumo à vida de André (Campos, 2011, p.1 - obra digital).

Modo de usar: Em *OWNED* você é André, um técnico de informática viciado em videogames que vai tentar conquistar pelo menos uma dentre sete garotas. Na pele de André, o leitor vai ter decisões a tomar; e essas escolhas vão ter consequências. **Como jogar:** Você deve começar pelo trecho número 1. No fim de cada trecho numerado, a história vai mandar você para outro trecho. Às vezes você será convidado a fazer uma escolha; nesse caso, siga o link correspondente a ela. É essencial anotar os itens que você for pegando pelo caminho, que estão indicados em negrito. Lembre-se do que você andou fazendo: se precisar, anote também as escolhas que fizer, pois você pode ser perguntado a respeito delas lá para a frente (Campos, 2011, p.1 – obra impressa).

O livro de Campos não segue o repertório comum utilizado para obras da literatura impressa, pois desde sua idealização já parte da intenção de extrair o máximo possível do suporte de inscrição (livro), utilizando-se de outros repertórios que não o canonizado ou centralizado, utilizando uma terminologia da análise sistêmica⁵. Ao utilizar hiperlinks para construir sua história, Campos empresta da literatura digital parte de seu repertório, transportando-o para a literatura impressa. Apesar de ser possível mesclar a utilização dos hiperlinks com o impresso, quando entramos em contato com a obra digital é perceptível a facilidade com que a interação e a conexão entre as diferentes partes da história acontecem. Pensando exclusivamente na convergência entre o repertório de dois sistemas, a autora escolhe deixar de lado a sequência de páginas, os capítulos, a construção do textual e até mesmo a escolha tipográfica canonizados no sistema impresso para dar vida ao que ela chamará de *livro-jogo*, dando maior ênfase na exploração completa das

⁵ EVEN-ZOHAR, Itamar 2017. Polissistemas de Cultura. Tel Aviv: Universidad de Tel Aviv – Laboratorio de investigación de la cultura.

possibilidades impressas. Na versão impressa do livro, se faz necessário explicar ao leitor a maneira como o livro deve ser lido, enquanto na obra digital, espera-se que o leitor já seja letrado nesse modo de leitura específico chamado hiperlink.

Em *Owned* a escolha dos hiperlinks não surge como uma interação vazia entre leitor e obra, pois os hiperlinks utilizados pela autora entram a serviço de técnicas narrativas, repertórios por assim dizer, dos jogos eletrônicos. Com isso, a depender das escolhas específicas de cada leitor, não só o ponto central da narrativa pode mudar, mas também o próprio desenvolvimento do personagem. Assim como a autora coloca em seu livro:

É um livro que se bifurca em mil caminhos. A cada passo você vai ter escolhas, decisões a tomar; e essas escolhas vão ter consequências. [...] No início, estudei um pouco de teoria dos jogos para tentar simular a existência de leitores como jogadores. O fato de o leitor estar jogando contra ou junto comigo seria determinado pelas próprias escolhas dele (Campos, 2011, p. 283).

Com isso, Campos converge não apenas o sistema da literatura impressa e da literatura digital, mas também dos jogos eletrônicos ao inserir a interatividade com o texto e a agência do leitor. O leitor em *Owned* tem duas experiências diversas, não só pelas obras estarem em suportes diferentes e, portanto, exigirem aparatos de leitura diversos, mas por terem repertórios de leitura que são diferentes daqueles esperados. No caso da versão impressa da obra, o leitor pode ser pego desavisado pela maneira não tradicional de leitura, pois a cada decisão tomada lhe é dada uma coordenada, uma página, a qual deve ir para prosseguir na leitura. Esse vai-e-vem da leitura não é comum na literatura impressa e acaba gerando um certo estranhamento, justificável, no leitor. O repertório canonizado da literatura impressa pede que a leitura seja feita de maneira linear, ao menos no sentido físico, podendo ter suas variações temporais no interior da narrativa. Não é por acaso que a obra impressa

apresenta um “modo de usar” em sua apresentação, afinal, não é o que tipicamente um leitor esperaria de um livro. Já o leitor digital é mais acostumado ao ir e vir das diferentes janelas e opções à sua frente, nesse caso a obra *Owned* não é tão estranha, muito pelo contrário. É como se finalmente a literatura impressa tivesse se “atualizado” e feito uso do digital para facilitar a leitura do consumidor.

O fato de a obra impressa exigir que o leitor faça idas e vindas com o livro físico acaba por transparecer mais facilmente, de um modo ou de outro, que o leitor está perdendo partes da história. Da página 10, dependendo da decisão que o leitor escolher, pode ser que a narrativa o leve para a página 215 para só depois voltar a página 30 e assim por diante. Para onde vão as outras páginas? Como lida o leitor tradicional com esse sentimento de perda e incompletude? A obra digital não apresenta o número da página, com a utilização do hiperlink, apenas coloca o leitor onde ele precisa estar de acordo com a opção escolhida, não causando o mesmo choque e sensação de perda que a versão física acarreta.

Outros pontos cruciais na obra de Campos (2011) são os itens que a autora coloca durante a narrativa, em que o leitor/jogador, em conjunto com o personagem principal, vai coletando diversos objetos que vão sendo utilizados no decorrer da narrativa, às vezes sem muita importância, já outras são itens que podem colocar um fim a história sendo narrada. Ao leitor da versão impressa, manter a organização de todos os itens em sua posse significa, provavelmente, ter um papel ao lado para anotar o que pegou e rabiscar aquilo que já foi utilizado. Não é comum na leitura de livros tradicionais que mantenhamos um papel ao lado para anotarmos informações desse tipo, o que gera outro estranhamento do leitor para com o repertório utilizado na obra. O leitor da versão digital, mais uma vez, não se vê confrontado com esse estranhamento, pois a obra apresenta já de forma integrada um sistema

que contabiliza e mantém o leitor/jogador informado dos itens em sua posse. Sempre que usado, o objeto automaticamente é excluído da lista, sem que o leitor precise se manter atento.

Pelo fato de *Owned* ter sido concebida a partir do suporte digital, muito das dificuldades e desafios que podemos observar na sua versão impressa são resquícios, vestígios do suporte digital que se mesclam juntamente com o repertório canonizado da literatura impressa. Porém, esses não foram os únicos percalços enfrentados pela autora, que em entrevista para o Observatório da Literatura Digital Brasileira⁶, conta que ainda teve de fazer sessões com *beta testers*, voluntários para testar o fluxo e a jogabilidade de sua obra, concebida como um jogo. Nesse caso, não só Campos utilizou-se dos repertórios da literatura digital, mas também dos jogos eletrônicos, tanto enquanto produzia *Owned* em suas questões técnicas, quanto em suas questões léxico-gramaticais, onde a todo momento em seu texto faz referências a esse mundo dos jogos eletrônicos e o universo digital interativo. A seguir veremos um caso em que um jogo eletrônico se utilizou de parte do repertório da literatura impressa, colocando em destaque a materialidade do suporte e seus vestígios.

Jogos eletrônicos e literatura impressa

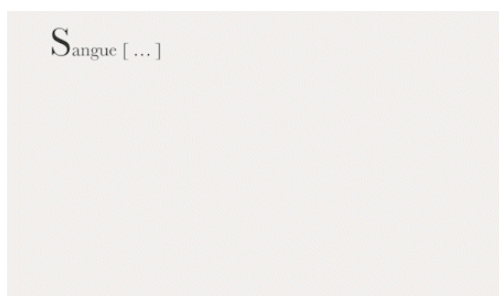
Desenvolvido pela empresa *Patrones & Escondites* e publicado pela *Plug In Digital*, o jogo *Unmemory* (2020) é classificado como *text-driven mystery puzzle noir thriller*. O *game* foi lançado para as plataformas *Android*, *Microsoft Windows*, *iOS*, *Linux* e *Mac OS*, trazendo uma mecânica de jogo baseada na leitura e na interação com um texto fixo, sem possibilidades de alteração da história, sendo o objetivo do jogador resolver charadas

⁶ Entrevista disponível em: https://www.observatorioldigital.ufscar.br/repositorio-da-literatura-digital-brasileira/owned-um-novo-jogador/?order=ASC&perpage=12&status&search=owned&admin_view_mode=table&orderby=date&pos=0&source_list=collection&ref=%2Frepositorio-da-literatura-digital-brasileira.

contidas no texto para enfim desvendar o mistério da narrativa apresentada. Conscientemente ou não, a forma como o jogo é construído remete a um livro digitalizado em formato *pdf*, onde temos a paginação sequencial de cima para baixo, mas ainda separada em capítulos que se alteram na forma de hiperlinks de acordo com o avanço do jogador na história. A escolha tipográfica do jogo também remete ao repertório encontrado no impresso.

Assim que o jogo é iniciado, o jogador é recebido com uma página em branco com uma palavra escrita, seguida por três pontos. Mesmo dentro do sistema dos jogos eletrônicos o repertório utilizado nesse game não é conhecido, causando estranhamento, contudo, é esperado que um jogador experiente explore suas possibilidades de interação na tela e, fazendo-o, descobre-se que os três pontos ao final da palavra são interativos, dando sequência a narrativa.

Figura 2 – Tela de início do jogo



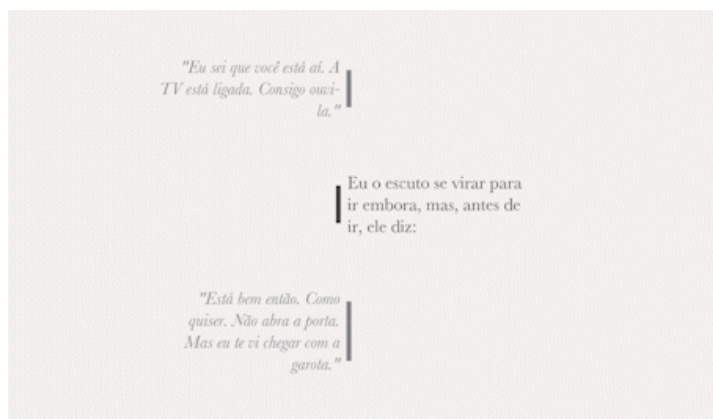
Fonte: Unmemory (2020).

A história se desenrola nesse formato e rapidamente as características específicas do jogo aparecem, o que pode causar um estranhamento no jogador/leitor, já que não é esperado que esse tipo de formato seja tão interativo quanto é. Entre palavras selecionáveis e imagens que alteram sua perspectiva de acordo com o rolar da página, a mistura entre a materialidade

do livro digitalizado e o *médium* dos jogos eletrônicos oferece ao jogador uma proposta impossível de ser concebida sem a convergência entre os sistemas e seus repertórios. Mesmo jogadores experientes podem acabar sentindo-se perdidos durante a leitura/jogatina da obra por apresentar uma mescla de repertórios realmente diferente do que se espera desses *médiuns*. Algumas imagens que se apresentam para o jogador num primeiro momento aparentemente são estáticas, mas ao ir e voltar várias vezes a página, para cima e para baixo, principalmente por não saber para onde ir, o jogador acaba percebendo que dentro da imagem outras imagens ou palavras se tornam visíveis ou então, por acidente, ao passar o cursor sobre as imagens, o jogador percebe que pode interagir com pedaços de imagens para enfim conseguir as respostas necessárias para avançar na narrativa.

Durante o jogo encontramos diversas etapas onde é necessário interagir com objetos que são trazidos à vida utilizando a interação do jogador para com a obra. Rádio, televisão e telefone são apenas alguns dos objetos que são primordiais para que o jogador consiga desvendar o mistério posto pelo jogo, e toda a interação se dá dentro da página que nos remete ao texto digitalizado.

Figura 3 - Interações



Fonte: Unmemory (2020).

No caso do jogo em questão, até mesmo a narrativa se entrelaça entre imagem, som e interatividade. É possível remover as interações propostas pelo jogo e apenas ler a trama, porém perde-se com isso a imersão em relação ao personagem principal. A proposta do jogo recai, portanto, na leitura e investigação interativa de uma narrativa que é construída a partir da capacidade do leitor de desvendar os enigmas e de sua expertise em interagir com o ambiente posto, já que não existe nenhum tipo de instrução de como ler ou interagir.

Figura 4 – Imagem, som e interatividade



Fonte: Unmemory (2020).

Unmemory não é um jogo conhecido dentro do sistema dos jogos, não apenas por ser um jogo independente, não tendo sido produzido por uma grande empresa de jogos, mas também por ser muito diferente daquilo que comumente os jogadores compreendem como um bom jogo, mesmo levando em consideração seu gênero. Jogos que utilizam o texto para esconder enigmas por diversas vezes ignoram as possibilidades mecânicas que o suporte pode trazer para a jogatina e *Unmemory* conseguiu trazer para dentro do universo dos jogos os vestígios da literatura impressa de uma forma que não foi feita anteriormente.

Uma problemática que aparece no game é o fato de não ter nenhum tipo de tutorial ou direcionamento das possibilidades de interação, nesse quesito, tanto um leitor tradicional de literatura impressa quanto um jogador experiente de jogos eletrônicos ficarão perdidos inicialmente, pois a mescla dos repertórios gera uma nova maneira de interagir com o objeto posto. Em jogos no estilo *text-based* de resolução de problemas, tradicionalmente os jogadores são confrontados com caixas de diálogo entre personagens que aos poucos vão fornecendo as informações necessárias para que o jogador monte o quebra-cabeças a fim de resolver o enigma. Toda a estrutura esperada desse tipo de jogo é quebrada em *Unmemory*, pegando o jogador de surpresa.

Conclusão

Estamos ainda muito longe do dia em que decretarão, com razão, o fim do livro. Todos os anos alarmistas gritam incessantemente que o avanço da tecnologia desaparecerá para sempre com os grandes autores, com as obras primas; que jamais leremos o que um dia pudemos ler⁷. Que os celulares, a televisão, a tela está cada vez mais estragando a juventude e que, portanto, estaríamos condenados a um futuro sem cultura, sem novos Ulisses. É verdade que cada vez menos vemos pessoas caminhando pela rua com um livro na mão, mas a verdade é que não sabemos mais quantos livros e artigos temos guardados na nuvem, quantos pequenos trechos de poemas deixamos anotados em mensagens para que não esqueçamos, e sempre esquecemos, de procurar pelo autor. Verdadeiramente arrancaríamos os cabelos se nos debruçássemos somente sobre a materialidade do livro enquanto objeto físico e de consumo, de coisa que fica na estante ou que levamos para lá e para cá.

⁷ NUMBERG, G. *The places of book in the age of electronic reproduction*. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/2928616>.

Debray (1993), de forma sucinta e magistral, consegue colocar para nós a problemática da desmaterialização dos suportes, propondo não a morte do livro, mas sua transformação, a transfiguração do livro que de tão transformado, confunde-se com outra coisa qualquer. Os suportes, produtores de vestígios, estão por todos os lados em todos os momentos, basta que tenhamos olhos atentos e procuremos com atenção. Mas afinal, por que procurar por esses suportes? De onde vem sua importância? Caímos de volta em Even-Zohar (2017), ao propor que é a relação entre o conjunto de fatores de um sistema que ditará a forma e as características de tais sistemas, bem como sua importância.

Obviamente, não poderíamos ficar apenas conjecturando intelectualmente sobre tais assuntos e, portanto, acredito que as obras escolhidas para análise e exemplificação tiveram papel fundamental para podermos compreender de forma mais sólida as teorias discutidas inicialmente. A obra *Owned* de Simone Campos, apesar de mais complexa do que inicialmente foi cogitada, por envolver repertórios de três sistemas diferentes, parece-me também ser a mais acessível das duas apresentadas neste artigo por ter em sua execução uma versão impressa atrelada a versão digital, o que acaba tornando o entendimento um pouco mais centralizado e mais familiarizado. Ainda que esse fator seja favorável para a compreensão das questões colocadas no presente artigo, outras questões se abrem ao analisarmos a obra da maneira como foi feita neste trabalho. Tendo em vista que primeiramente a obra foi concebida como um jogo interativo, uma obra digital, em que ponto a autora sentiu necessidade de fazer a publicação impressa? Quais foram os motivos que levaram a autora a fazer essa escolha de publicar essa versão impressa? A própria autora em entrevista admite ter concebido sua obra como um jogo interativo, com isso, em que ponto essa obra passou a ser considerada um objeto de estudo e conservação do Observatório da Literatura Digital Brasileira? Quando teve sua versão impressa publicada?

Muitas das questões que surgem a partir da obra *Owned* acabam ressurgindo ao retornarmos a *Unmemory*, jogo eletrônico que, consciente ou inconscientemente, se utiliza de repertórios da literatura impressa como parte da estética e da mecânica da sua jogatina. O que separa *Unmemory* de *Owned* enquanto um é definido como um jogo e o outro é uma obra literária digital? Seria possível, assim como em *Owned*, uma adaptação de *Unmemory* para a versão impressa, tendo em vista que parte de seu repertório já é presente ali? O próprio campo de Estudos em Literatura Digital no Brasil ainda é recente, porém já conta com pesquisadores capacitados e empenhados a desvendar seus segredos. Os estudos envolvendo literatura e jogos eletrônicos são escassos para não falar em inexistentes, principalmente se levarmos em consideração a utilização das teorias citadas no presente artigo. Portanto, é de extrema importância a continuação de trabalhos desse tipo para que não só mais questões desse campo sejam feitas, mas para que quem sabe possamos, pouco a pouco, responder algumas delas.

A partir da análise sistêmica das produções culturais e do entendimento dos materiais dessas produções como um médium, um suporte de inscrição, podemos concluir que a morte do livro não só é equivocada, mas também esconde grande parte da jornada a qual esse meio toma agora na era digital. Ainda que o livro enquanto objeto material desapareça por outros fatores que não necessariamente a evolução das tecnologias, seu aporte técnico permanecerá ainda ativo por muito tempo e de maneiras que até o momento não foram completamente exploradas. Da mesma forma que a literatura não se encerra na ideia do livro-texto, o objeto técnico livro não encerrará sua participação e contribuição em outras produções culturais. Do livro-jogo até os jogos *text-driven*, não sabemos ainda com certeza quais são as outras formas de convergência entre sistemas, podemos apenas esperar que para além das produções atuais, ocorram ainda mais digitalizações do impresso.

REFERÊNCIAS

CAMPOS, Simone. *Owned: Um novo jogador*. 7 Letras, 2011.

CHARTIER, Roger. *Os desafios da escrita*. Tradução de Fulvia M. L. Moretto. São Paulo: Ed. da Unesp, 2002.

DEBRAY, Régis. A dinâmica do suporte. In: _____. *Curso de Midiologia Geral*. Petrópolis: Vozes, 1993. p. 205-240.

EVEN-ZOHAR. *Polissistemas de Cultura*. Tel Aviv: Universidad de Tel Aviv, Laboratorio de investigación de la cultura, 2007.

NUMBERG, G (1993). *The places of book in the age of electronic reproduction*. Representations, Special Issue: Future Libraries, n. 42, p. 13-37, 1993. Published by: University of California Press. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/2928616>.

RANCIÈRE, J. O que “Medium” pode querer dizer: o exemplo da Fotografia. Tradução: Pedro Lapa. *ARTis ON*, [S. l.], n. 4, 2022. DOI: 10.37935/aion.v0i4.101. Disponível em: <https://artis-on.letras.ulisboa.pt/index.php/aio/article/view/68>. Acesso em: 12 dec. 2024.

UNMEMORY. 1 ed. Espanha: Patronos & Escondites, 2020. 1 jogo eletrônico.

NOTAS DE AUTORIA

Bianca Francischini Lisita (biancafl666@gmail.com): graduada em Letras pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Licenciatura e Bacharelado). Durante a graduação, executou projetos em conjunto com a bolsa BAAE e também trabalho de Iniciação Científica. Envolvida na produção de estudos envolvendo jogos eletrônicos e educação, com foco em Literatura. Mestre em Educação Escolar pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Doutoranda na Universidade Federal de São Carlos, no Programa de Pós-Graduação em Estudos de Literatura, na linha de pesquisa Literatura, Linguagens e Meios. Bolsista CAPES (Processo 88887.699663/2022-00).

Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?

LISITA, Bianca Francischini. A Digitalidade Impressa. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 20, n. 2, p. 188-210, 2024.

Contribuição de autoria

Não se aplica.

Financiamento

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

Consentimento de uso de imagem

Figura 1 – Esquema. Fonte: Even-Zohar (2017);

Figura 2 – Tela de início do jogo. Fonte: Unmemory (2020);

Figura 3 - Interações. Fonte: Unmemory (2020);

Figura 4 – Imagem, som e interatividade. Fonte: Unmemory (2020).

Aprovação de comitê de ética em pesquisa

Não se aplica.

Licença de uso

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

Histórico

Recebido em: 14 ago. 2024

Aprovado em: 1º out. 2024