

**Identificação da Proposta: EDITAL PROPQ
2023-2024**

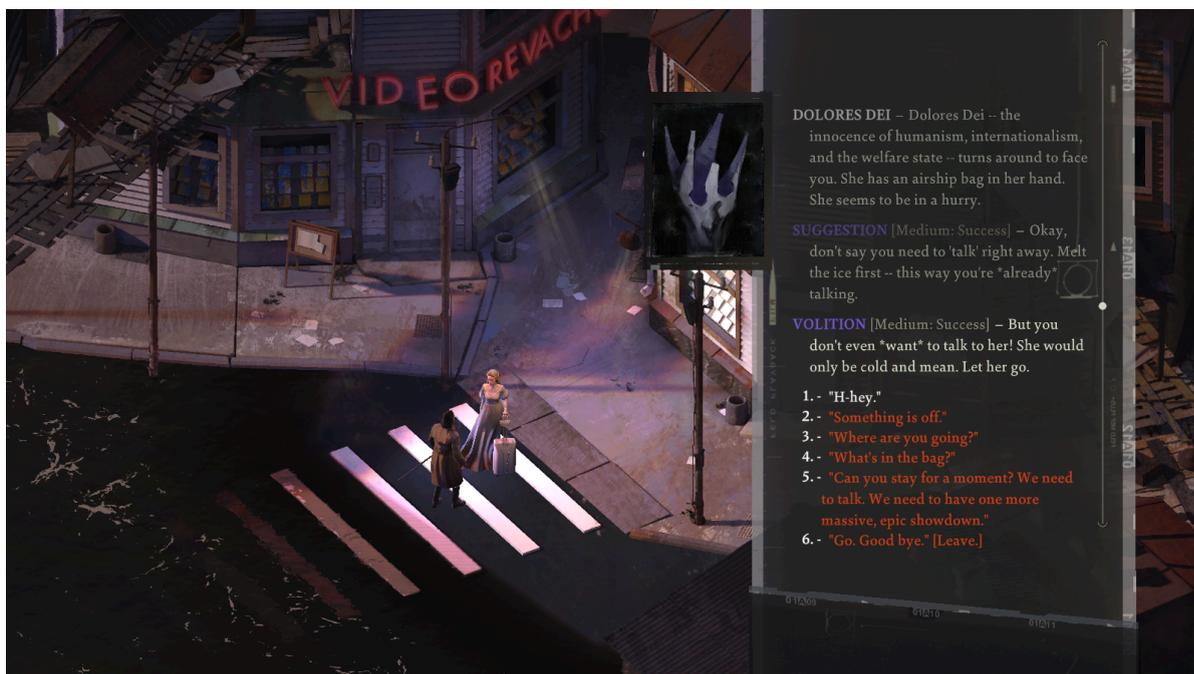
A TRADIÇÃO LITERÁRIA NA MATERIALIDADE
DIGITAL EM *DISCO ELYSIUM*

Julho/2023

1 – INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA

O presente projeto de pesquisa, apresentado ao PIBIC/UFSCar, almeja investigar a inclusão da obra *Disco Elysium*, dirigida em 2019 pelo escritor estônio Robert Kurvitz e publicado pela ZA/UM, disponível para computador e outras plataformas, no panorama de uma literatura contemporânea transformada pelo digital e suas novas possíveis materialidades. Trata-se de uma narrativa labiríntica, onde o usuário assume o papel de Harry Du Bois, um detetive afligido por amnésia tentando desvendar um crime de linchamento ocorrido na cidade ficcional de Revachol. O leitor move seu avatar, sua representação no ambiente digital, e interage com o mundo, seus habitantes e seus próprios pensamentos através de cliques do mouse. Ao interagir com algo, o texto ocupará a metade direita da tela, revelando narração¹ em segunda pessoa, estrutura rara em jogos eletrônicos, somado a opções de diálogo e possíveis escolhas a serem tomadas pelo leitor, conforme demonstrado na figura 1.

Figura 1 - Exemplo de diálogo em *Disco Elysium*



Fonte: *Disco Elysium*, 2019

¹ Este narrador se fragmenta em múltiplos personagens distintos, com aspectos da personalidade de Harry Du Bois nos quais o usuário previamente investiu surgindo para oferecer instruções, sugestões ou conselhos. Exemplos destes aspectos, *Volition* e *Suggestion*, podem ser vistos na Figura 1.

A interatividade da obra se concentra na tomada de decisões, expandindo o modelo de um livro de “escolha sua aventura”, onde cada escolha guia a narrativa por um galho distinto, alterando a relação do avatar com os outros personagens apresentados, fornecendo pistas para o caso, concedendo benefícios ou penalidades, enquanto o leitor atravessa a narrativa, sempre convergindo em direção à mesma conclusão, mesmo que em cada leitura de *Disco Elysium*, que pode durar entre 20 e 40 horas, as escolhas do usuário resultarão em uma jornada e uma construção psicológica do protagonista sempre distintas.

Neste cenário, as fronteiras artísticas tornam-se de difícil definição, como analisa Florencia Garramuño em *Frutos Estranhos*, levando à multiplicação daquilo que ela vem a nomear como “arte inespecífica”:

Não pertencimento à especificidade de uma arte em particular, mas também, e sobretudo, não pertencimento a uma ideia de arte como específica. Seria precisamente porque a arte das últimas décadas teria abalado a ideia de uma especificidade do meio, que cada vez há mais arte multimídia ou o que poderíamos chamar de “arte inespecífica” (GARRAMUÑO, 2014, p. 16).

Estas novas obras desafiam classificações convencionais, ultrapassando barreiras entre áreas diversas, escultura, prosa, poesia, páginas eletrônicas, jogos, música. Garramuño argumenta que a literatura ocupa novos espaços, absorvendo elementos antes não aceitos em seu cerne, transformando-os e apropriando-se deles. Fotografias, blogs, chats, trilhas sonoras, posts em redes sociais e, inevitavelmente, *games*. *Disco Elysium* surge como um *game* que se apropria de elementos da literatura, ou um obra literária que se apropria de elementos do *game*, existindo entre classificações.

Espen Aarseth, em *Cybertext: Perspectives on ergodic literature* (1997) abre a discussão sobre a possibilidade de jogos eletrônicos transcenderem apenas a camada ergódica² que ocupam, e agregarem aspectos literários, ou então, de que a literatura adote tais aspectos ergódicos; sendo o ergódico definido por ele como o esforço necessário para atravessar o texto, indo além de mero movimento de olhos ou virar das páginas. Por esta definição, um livro em sua materialidade convencional não possui uma camada ergódica, enquanto uma obra como *Tetris* possui apenas tal aspecto ergódico, e não carrega qualidade narrativa.

² Tradução minha, no original: ergodic.

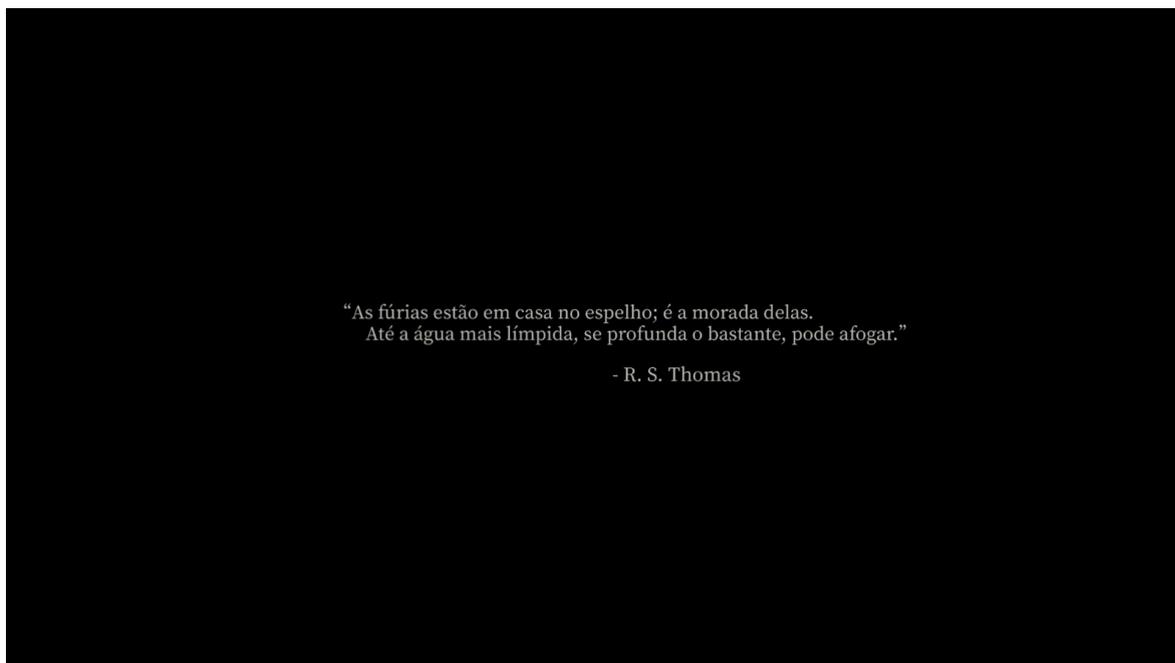
So what exactly is the difference between the ergodic and the nonergodic work of art? If we are to define this difference as a dichotomy (and such a definition may well end up serving the ideology it is trying to unmask), it would have to be located within the work rather than within the user. The ergodic work of art is one that has certain requirements built in that automatically distinguishes between successful and unsuccessful users. (Aarseth, 1997, p. 179).

A obra ergódica então carrega em si a possibilidade de um estado de falha, uma possível incapacidade, por parte do usuário, de navegar e interagir com o objeto, seja uma derrota em um jogo, que lhe obrigue a retornar em seu progresso, ou uma incapacidade de mover-se através de uma página eletrônica. Por exemplo, em uma obra de literatura eletrônica como “*Quarto do esquecimento*”, publicada em 2018, que dialoga com “*Quarto de Despejo: Diário de uma favelada*”, de Carolina Maria de Jesus, o usuário toma decisões típicas do dia a dia da protagonista do livro, a interatividade estando presente apenas na escolha de qual ação tomar, similar à forma com que *Disco Elysium* apresenta escolhas ao usuário, mesmo que numa escala menor. Não há um estado de falha definitivo, mas um leitor pode não conseguir navegar pela obra, por sua diferença de materialidade em contraste à materialidade do livro. Em contraposição, uma obra como o jogo *Dark Souls*, cuja validade literária não será aqui discutida, demanda comandos precisos e reações rápidas de seu usuário, com estados de falha que forcem o usuário a perder recursos e recomeçar seu progresso de pontos anteriores da obra ao fracassar. Tais obras demonstram a existência de barreiras ergódicas distintas. *Quarto do esquecimento* tem uma barreira ergódica tão fina que tende ao nulo, enquanto a de *Dark Souls* pode impedir o acesso de uma grande gama de usuários não familiarizados com as convenções necessárias para uma interação bem sucedida.

Disco Elysium possui uma barreira ergódica relativamente baixa, portanto propositalmente acessível para um público alvo maior. Com uma barreira menor, *Disco Elysium* facilita seu acesso para aqueles não imersos na cultura da materialidade de jogos eletrônicos, permitindo leituras provenientes de outros espaços, e não somente daqueles familiarizados com aquelas convenções

Facilidade de acesso não é o único artifício utilizado para demonstrar o interesse em tal diálogo. Após iniciar a experiência, deixando os menus de configurações iniciais, o usuário é recebido por um trecho do poema *Reflections*, do poeta galês R. S. Thomas, visto na figura 2:

Figura 2 - *Reflections*, de R. S. Thomas, na tela inicial de *Disco Elysium*

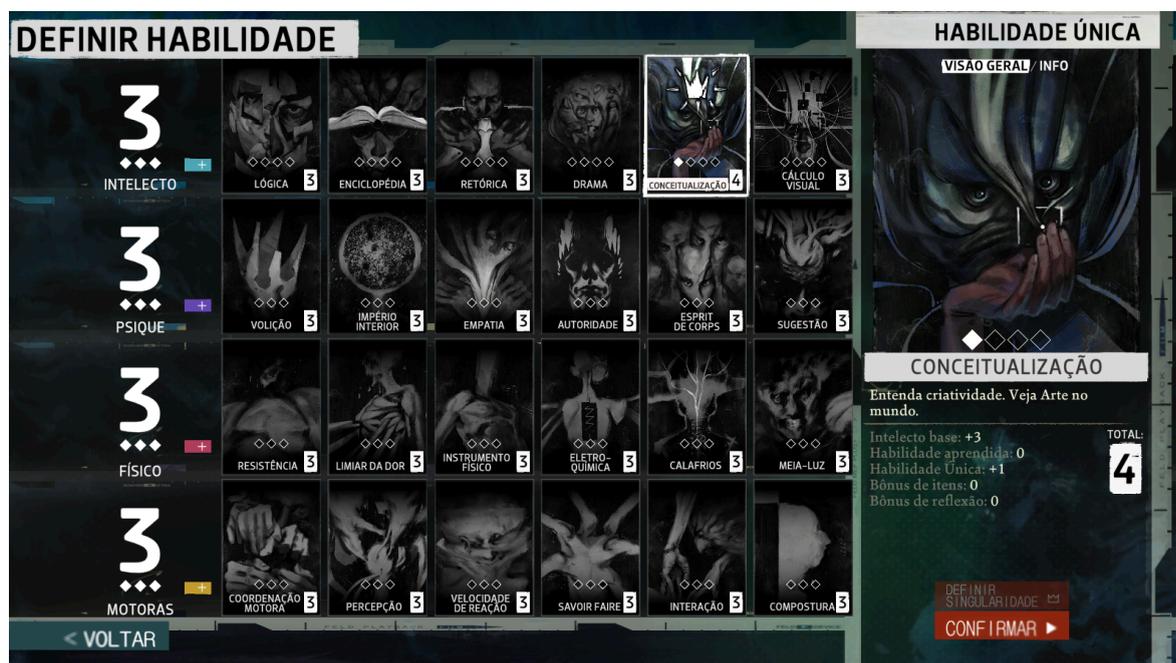


Fonte: *Disco Elysium*, 2019

Iniciar de tal maneira é um apontamento claro para o campo literário. Mesmo sendo uma obra inespecífica, envolvendo aspectos como escrita, música, arte digital, modelagem 3d, entre outros, *Disco Elysium* é majoritariamente composto por sua camada textual, onde as decisões do usuário são tomadas, com um roteiro que, de acordo com a desenvolvedora ZA/UM, possui mais de um milhão de palavras. É uma obra cuja principal força expressiva reside no diálogo com o universo literário; diálogo que este projeto almeja descrever. Uma exemplificação de tal diálogo pode ser percebido nos paralelos entre *Disco Elysium* e o poema que abre a obra. Tal poema descreve um espelho, e a impossibilidade de se reconhecer nele, com sua aparência em constante metamorfose. Uma das primeiras cenas de *Disco Elysium*, após um breve sonho e o despertar de seu avatar em um quarto de motel destruído, é o cambalear de Harry Du Bois até um espelho, onde ele pode confrontar a si mesmo e sua face é revelada. A dificuldade do protagonista de se reconhecer em si mesmo, causada pela amnésia e pelas múltiplas possibilidades de construção de Harry pelo leitor, dialoga diretamente com os versos de Thomas, com dúvidas sobre identidade, e a sua mutabilidade.

A reconstrução de identidade é um tema que se mantém por toda a duração de uma campanha de *Disco Elysium*. Harry não se lembra de quem ele é, e o usuário constrói um avatar psicologicamente distinto cada vez que recomeça a leitura da obra. A construção de identidade inclui distribuição de pontos entre as características mentais e físicas do avatar (Intelecto, Psique, Físico, Motoras), seleção de afiliações políticas (Comunista, fascista, ultraliberal, moralista), decisões de como tratar cada indivíduo com o qual se irá interagir no decorrer da experiência, ou o selecionar quais aspectos de sua mente serão mais presentes no diálogo (Figura 3). Duas leituras de *Disco Elysium* oferecerão dois avatares distintos, protagonistas que se inserem diferentemente no ambiente virtual concedido para sua exploração. O mistério de quem é, ou quem deveria ser, Harry Du Bois, é tão presente e central na narrativa quanto o mistério de quem cometeu o assassinato investigado. Como em *Reflections*, o espelho mostra uma imagem sempre distinta, identidade derivada das escolhas do usuário

Figura 3 - Características e habilidades em *Disco Elysium*



Fonte: *Disco Elysium*, 2019

Em *La escritura a la intemperie* (2021), Vicente Luis Mora busca descrever uma modalidade de texto que se multiplica na era digital, um texto para o qual a permanência é menos importante do que o alcance, distanciando-se dos modelos chamados por ele de tradicionais:

[...] un tipo de práctica que ignora las reglas de la anterior, y que no muestra respeto alguno por casi todas las premisas en que está fundada la literatura seria: no comparten su gravedad, ni su vocación de permanencia, ni su resistencia al tiempo. (MORA, 2021, pg. 43).

Disco Elysium, mesmo carregando em si discussões interessantes para a definição desta “escritura a la intemperie”, como a incompletude da obra (que foi atualizada em 2021 para mudar os dubladores de alguns personagens e adicionar novos caminhos narrativos) e a difusão da autoria (pois mesmo Robert Kurvitz sendo creditado como autor principal, a equipe foi composta por outros escritores, como Olga Moskvina, programadores, e artistas, estes últimos encabeçados por Aleksander Rostov); afasta-se do postulado de Mora ao manter diálogo com elementos literários, ocupando um entre espaço na fronteira da “literatura na intemperie” e a literatura designada por Mora como “tradicional”:

Sus ambiciones, cuando las tiene – y no sucede siempre – son diferentes a las tradicionales. Para comenzar, del mismo modo que el arte contemporáneo ya no sólo se propone la “exposición” en galería como medio de difusión de la obra, como ha señalado en alguna ocasión el artista Philippe Parreno, las escrituras a la intemperie cada vez consideran menos el libro el fin último del proceso creativo. Para seguir, sostienen una relativa indiferencia respecto a su lectura, a la secular necesidad del texto de ser leído. (MORA, 2021, pg. 54).

A partir de tais considerações iniciais, o projeto busca aprofundar-se no estudo da literatura digital, e em como *Disco Elysium* ocupa esta posição fronteira, analisando-o sob a ótica do campo literário e como a escolha de materialidade modifica a forma como tal obra se apresenta como literatura, possibilitando um estudo aprofundado da inespecificidade da arte e em como elementos do texto narrativo, como narrador, tempo e espaço, são recontextualizados pela existência de uma barreira ergódica que por vezes transforma tais elementos em empecilhos para o progresso do leitor.

O aprofundamento da pesquisa possibilitará entender o espaço que *Disco Elysium* ocupa como uma obra não específica, propondo-se literatura em um espaço não tradicionalmente ocupado pela literatura. Para isso, será necessária a mobilização de conhecimentos nas áreas de teoria literária, filosofia, teoria política, sociologia e noções de tecnologia digital, propiciando um processo de aprendizado e compreensão de pesquisa acadêmica, indispensável a um profissional pesquisador.

2 – SÍNTESE DA BIBLIOGRAFIA FUNDAMENTAL

Para o desenvolvimento da presente pesquisa, utilizar-se-ão como base conceitos de literatura digital, literatura ergódica, elementos narrativos e interatividade, além de outros aspectos que se revelarem importantes no decorrer da pesquisa.

Para a abordagem de literatura ergódica proposta, será utilizado como ponto de partida as definições presentes na obra *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*, de Espen Aarseth, publicada em 1997. Trazendo exemplos interessantes, mesmo que desatualizados para perfeitamente descrever obras digitais dos dias atuais, Aarseth propõe uma terminologia útil para discussão de literatura digital, como interatividade, aporia, epifania, hipertexto e hiperficção, que ainda reverberam e encontram utilidade ao se analisar a obra proposta. Ao analisar a obra *Afternoon*, uma das obras pioneiras de literatura digital, cuja leitura ocorre com o usuário tomando decisões para progredir em um texto com bifurcações narrativas, Aarseth faz observações que se mantêm úteis e atuais para o entendimento de *Disco Elysium* como hiperficção:

The main difference between *Afternoon* and other modernist texts is that *Afternoon* relies on the hypertext mechanism to alienate the reader, rather than for a linguistic effect. The engaged hypertext quickly turns into a dense, multicursal labyrinth, and the reader becomes not so much lost as caught, imprisoned by the repeating, circular paths and his own impotent choices. [...] This kind of impasse is a main trope of *Afternoon's* literary machine: an *aporia* in a very literal sense. In contrast to the aporias experienced in codex literature, where we are not able to make sense of a particular part even though we have access to the whole text, the hypertext aporia prevents us from making sense of the whole because we may not have access to a particular part. Aporia here becomes a trope, an absent pièce de résistance rather than the usual transcendental resistance of the (absent) meaning of a difficult passage (Aarseth, 1997, p. 91).

Um segundo aporte teórico a ser mencionado é o livro *Frutos Estranhos*, de Florencia Garramuño. Nele, são discutidas a literatura e as suas relações e conexões com outras práticas artísticas, buscando observar o campo como não apenas fechado em si, mas abrangente para materialidades variadas, em movimento de estímulo e transformação.

Frutos estranhos e inesperados, difíceis de ser categorizados e definidos, que, nas suas apostas por meios e formas diversas,

misturas e combinações inesperadas, saltos e fragmentos soltos, marcas e desenquadramentos de origem, de gêneros – em todos os sentidos do termo – e disciplinas, parecem compartilhar um mesmo desconforto em face de qualquer definição específica ou categoria de pertencimento em que instalar-se. Nem num local nem noutra, nem de um ou de outro lugar, nem numa disciplina nem noutra, trata-se de obras que não são necessariamente semelhantes em termos exclusivamente formais. (Garramuño, 2014, p. 11).

Também servirá de apoio teórico o livro *La escritura a la intemperie*, de Vicente Luis Mora. Publicado na Espanha, em 2021, busca descrever fenômenos contemporâneos a respeito da leitura, circulação e produção de literatura; suas reflexões por vezes convergem e por muitas outras divergem da proposta de *Disco Elysium*, e permitem analisar o contexto de uma arte contemporânea em constante transformação, além de permitir pensar a respeito de como o objeto de estudo principal desta pesquisa se inclui em tal contexto.

En ese sentido, me gustaría aclarar desde el comienzo que lo que aquí va a denominarse como *escritura a la intemperie* no es una dirección estética reconocible, ni un grupo concreto de autores, ni un estilo, ni tampoco es un concepto que pueda acotarse geográfica, temporal o subjetivamente. Es, más bien, un conjunto abierto de prácticas – tanto creativas como editoriales y críticas – algunas de ellas existentes antes de la red – pero potenciadas por ésta – que cuestionan modelos tradicionales, tanto de escritura como de presencia en el campo literario. (MORA, 2021, pg. 15).

3 – OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GERAL

A partir de uma perspectiva interdisciplinar, correlacionando teoria literária, tecnologias digitais, política e sociologia, analisar *Disco Elysium*, lançada mundialmente em 2019 e relançada com alterações e adições em 2021, estudando como ela se associa aos conceitos de literatura inespecífica e ergódica, e como, mesmo abandonando a materialidade do codex, dialoga com o campo literário.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

– Analisar *Disco Elysium* por múltiplas perspectivas, entendendo como ele se apropria de mecanismos tanto literários (narrador, tempo, espaço) quanto de jogos eletrônicos.

– Analisar como *Disco Elysium* dialoga com o literário, em um ambiente não convencionalmente ocupado pela literatura.

– Entender a inespecificidade artística de *Disco Elysium*, conforme proposto por Garramuño, e compreender as tensões geradas por tal configuração.

– Analisar como aspectos da materialidade digital alteram a relação entre leitor e obra, e como a interatividade e a tomada de decisões do usuário altera sua relação com o protagonista da obra.

– Entender como a literatura digital se comporta no contexto contemporâneo, e como ela se relaciona com os jogos eletrônicos.

4 – MATERIAIS E MÉTODOS

Para atingir os objetivos propostos, a bibliografia a ser lida será concernente aos seguintes temas - sempre levando em consideração que o referencial teórico inicial poderá ser ampliado de acordo com as necessidades que se apresentarem no decorrer da pesquisa:

i) Textos sobre o universo da literatura digital e da reconfiguração da materialidade literária no tempo presente, como, por exemplo: Régis Debray (1993, 2000); Rejane Rocha (2014). Carolina Gainza (2018); N. Katherine Hayles (2009); Vilém Flusser (2013).

ii) reflexões a respeito da configuração do sistema literário, como as que realiza Itamar Even-Zohar (2017).

iii) fortuna crítica sobre *Disco Elysium*, como: Bettina Bodi (2020); Julian Novitz (2021); Connor Mckeown (2021).

Disco Elysium será lido ao menos mais duas vezes (duas leituras prévias já tendo sido concluídas), para explorar as possibilidades de ramificações, seus mecanismos narrativos e os diálogos que se constroem.

A partir disso, o estudo planeja inserir o aluno na dinâmica de produção e apresentação de trabalhos acadêmicos, um início na pesquisa sobre as reverberações da literatura digital e das conexões entre o novo e as formas mais consolidadas, percebendo suas estreitas ligações e alinhando-se com conceitos contemporâneos como o ergódico, o inespecífico, e o *en intempérie*.

5 – FORMA DE ANÁLISE DOS RESULTADOS

O desenvolvimento da pesquisa e seus resultados parciais serão acompanhados pela orientadora através de discussões dos textos teóricos e literários sugeridos para o aluno em periodicidade quinzenal.

Após a pesquisa bibliográfica inicial, o aluno será guiado pela orientadora no processo de formulação de um ensaio acadêmico a ser apresentado em eventos especializados da área. Esse ensaio será posteriormente convertido em um artigo para ser submetido a uma revista com indexação no Qualis CAPES.

O desenvolvimento da pesquisa será analisado quinzenalmente, em encontros de orientação acadêmica. O orientando também participará de encontros do grupo de pesquisa, com periodicidade semanal. Além disso, a orientadora examinará o progresso do trabalho presentes nos relatórios parcial (seis meses) e final (um ano).

6 – PLANO DE TRABALHO E CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

O orientando desenvolverá, durante o período de doze meses, uma pesquisa com objetivo de analisar, em *Disco Elysium*, sua inclusão no panorama literário e suas conexões com os conceitos de literatura contemporânea propostos por Garramuño e Melo, permitindo uma leitura crítica sobre a transformação de conceitos artísticos com a inclusão de novas materialidades. Será desenvolvido um

levantamento de bibliografia teórica-crítica, sobre literatura digital e análises literárias, recorrendo tanto às obras aqui previamente elencadas quanto a outras a serem selecionadas no decorrer do trabalho. O bolsista irá trabalhar com foco nos textos literários selecionados para construção de um diálogo entre tais textos e a fundamentação teórica-crítica. Ao fim, será produzido um ensaio baseado nos resultados encontrados, com objetivo de divulgação em eventos acadêmicos especializados na área e, se possível, resultando na publicação de um artigo.

O cronograma se organizará com base nas seguintes tarefas, previstas a serem realizadas nos períodos indicados:

A: Levantamento e fichamento da bibliografia teórico-crítica sobre o universo da literatura-digital (Outubro - Fevereiro)

B: Levantamento e fichamento da bibliografia teórico-crítica sobre a configuração do sistema literário (Dezembro - Março)

C: Levantamento e fichamento da bibliografia teórico-crítica sobre *Disco Elysium* (Outubro - Dezembro)

D: Participação semanal no grupo de pesquisa (Outubro de 2023 - Outubro de 2024)

E: Análise de obras literárias e construção de diálogo com a fundamentação crítica levantada (Fevereiro - Abril)

F: Coleta de dados em novas leituras de *Disco Elysium* (Outubro - Novembro e Abril - Maio)

G: Redação preliminar de artigos para divulgação dos resultados (Março - Junho)

H: Relatório Parcial (Março)

I: Redação definitiva de trabalhos para divulgação dos resultados (Julho - Outubro)

J: Participação em eventos acadêmicos (Março - Outubro)

7 – REFERÊNCIAS E SUPORTE BIBLIOGRÁFICO PRELIMINAR

AARSETH, Espen J. *Cybertext – Perspectives on ergodic literatura*. London: The Johns Hopkins University Press, 1997;

BODDI, Bettina; THON, Jan-Noël. *Playing Stories? – Narrative-dramatic agency in Disco Elysium (2019) and Astroneer (2019)*. *Frontiers of narrative studies*, v. 2, n.6, p. 157–190, 2020. Disponível em <<https://doi.org/10.1515/fns-2020-0012>>. Acesso em 20 de jul. de 2023.

DEBRAY, Régis. *Midiologia geral*. Petrópolis: editora Vozes, 1993;

DEBRAY, Régis. *Transmitir – O segredo e a força das idéias*. Petrópolis: editora Vozes, 2000;

EVEN-ZOHAR, Itamar. *Polisistemas de cultura – Un libro electrónico provisório*. Universidad de Tel Aviv, 2017;

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. Tradução de Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2013;

GARRAMUÑO, Florencia. *Frutos extraños: sobre a inespecificidade na estética contemporânea*. Tradução de Carlos Nougué. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2014;

GAINZA; Carolina. *Narrativas y poéticas digitales en américa latina – Producción literaria en el capitalismo informacional*. Santiago de Chile: Editorial Cuarto Propio, 2018;

HAYLES, N. Katherine. *Literatura eletrônica – Novos horizontes para o literário*. Tradução de Luciana Lhullier e Ricardo Moura Buchweitz. São Paulo: Global: Fundação Universidade de Passo Fundo, 2009;

HENNING, Vinícius Rutes. *Quarto do Esquecimento - Electronic Literature Collection Vol. 4*. Disponível em <<https://collection.eliterature.org/4/quarto-do-esquecimento>>. Acesso em 06 de jul. de 2023;

KURVITZ, Robert *et al.* *Disco Elysium: the final cut*. ZA/UM, 2021. Jogo eletrônico;

KURVITZ, Robert. *Püha ja õudne lõhn*. Eesti Keele Sihtasutus, 2013;

MCKEOWN, Connor. *“What kind of cop are you?”: Disco Elysium’s Technologies of the Self within the Posthuman Multiverse*. *Baltic Screen Media Review*. v. 1, n. 9, p. 68–79, 2021. Disponível em: <<https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1038311>>. Acesso em: 22 de jul. de 2023

MELO, Vicente Luis. *La escritura a la intemperie – Metamorfosis de la experiencia literaria y la lectura en la cultura digital*. León: Publicaciones Universidad de León, 2021;

NOVITZ, Julian. *Disco Elysium as Gothic fiction*. *Baltic Screen Media Review*. v. 1, n. 9, p. 32–42, 2021. Disponível em: <<https://www.cceol.com/search/article-detail?id=1038311>>. Acesso em: 22 de jul. de 2023

ROCHA, R. C. *Contribuições para uma reflexão sobre a literatura em contexto digital*. *Revista da Anpoll*, [S. l.], v. 1, n. 36, p. 160–186, 2014. DOI: 10.18309/anp.v1i36.680. Disponível em: <<https://revistadaanpoll.emnuvens.com.br/revista/article/view/680>>. Acesso em: 21 jul. de 2023.

THOMAS, R.S. *Collected later poems 1988 - 2000*. Highgreen: Bloodaxe Books, 2004;