

Figur@ções: Games e Literatura Eletrônica

Este número quatro da *Revista Intersemiose* aborda as temáticas (de cruzamento) entre os Games e a Literatura Eletrônica no contexto das várias figur@ções que, quer cada uma, quer ambas num processo de *cross media*, foram e vão assumindo desde sempre.

Escusando-nos de referir a importância primacial destas temáticas em termos da Cultura Contemporânea, quer encaradas individualmente, quer nesses mesmos cruzamentos, este número foi pensado e construído para atingir dois objectivos essenciais, a saber:

- a) Por um lado, organizar um conjunto de ensaios escritos por alguns dos/das melhores especialistas internacionais nestas áreas, delineando e apresentando algum do aparelho teórico-prático que é comum a estas temáticas, bem como algumas das suas géneses e fronteiras;
- b) E, por outro, disponibilizar, de forma alargada, compilada e facilmente acessível, produção ensaística que permita, a quem assim entender, quer ficar da posse de alguma dessa reflexão basilar e genesiaca; quer, de modo mais aprofundado, ter acesso a algumas vertentes do state of the art destas áreas científicas, configurando os caminhos por onde elas se têm desenvolvido.

Dentro deste espírito, organizámos um número, simultaneamente, com preocupações científicas e pedagógicas e, por outro, tentando fornecer ensaios que permitam uma reflexão alargada, cartografada, que abram para outras abordagens e conclusões, sempre de implementar, desde logo, a partir do próprio Programa de Pós-Graduação em que se insere e das suas várias linhas de investigação: o NELI-Núcleo

de Estudos em Literatura e Intersemiose da Universidade Federal de Pernambuco. Evidentemente, desde já, queremos deixar aqui gravados os nossos agradecimentos a todos os que colaboraram neste número, desde logo, a todos os Autores que, prontamente, se disponibilizaram, ou a enviar os ensaios já anteriormente publicados, dispensando os respectivos direitos autorais; quer aqueles que aceitaram o repto e nos brindaram com ensaios originais enquadrados pelos objectivos e espírito deste número da *Intersemiose*. A todos, internacionalmente considerados, o nosso muito obrigado.

*
* *

A recente explosão (em termos de cultura de massas) da cultura algorítmica provocou uma completa alteração e reconfiguração, quer dos médias em geral, quer das formas e modos de escrita(s) e de experiência de mediação(ões) lúdica(s)¹. Neste último caso, assistimos à emergência e rápido incremento, da indústria videolúdica e dos *games*, nas suas diversas e multidisciplinares vertentes, o que tem arrastado, paulatinamente, a um incremento da reflexão académica sobre este novíssimo campo de investigação interdisciplinar e multimedial, essencial e exponencialmente a partir dos finais dos anos 90 do século passado.

Ora, se no que se refere à Literatura Electrónica a questão se coloca, desde logo, quer nas questões de materialidade(s), quer de *modos de escrita* e de (novas) literacias no contexto (também) da alteração de ecrã e suporte (do papel para o(s) monitor(es) vários em que o texto é lido (ou navegado ou *performatado*)); por outro lado, o acelerado desenvolvimento tecnológico, permitindo a paralela complexificação do conceito e formas de *Games* (que vão desde os novos suportes e consolas às novas formas e modos de relação do humano com a(s) máquina(s), passando também pela largura de banda e consequente desmaterialização dessa própria experiência de mediação com *o outro*, bem como pelos variadíssimos sistemas *mobile* de intermediação), pelo seu carácter

1. Cf. Luís Filipe B. Teixeira (2004), *Hermes ou a Experiência da Mediação (Comunicação, Cultura e Tecnologias)*, Lisboa: Pedra de Roseta

«recente», acaba por representar, sem quaisquer dúvidas, um dos últimos exemplos em que se dá, até de modo «integrado», «convergente»² e híbrido, essa(s) (re)figuração(ões) (plurívocas) por relação e comparativamente com uma folha impressa de um livro ou a visualização de um qualquer filme (que levou Aarseth a distinguir entre «textão» e «escritão»), até ao próprio modo figurativo de «representar» e «simular» algo.

Por tudo isto, e dando seguimento ao espírito que levou à criação do próprio NELI-Núcleo de Estudos em Literatura e Intersemiose, a proposta do volume da *Intersemiose* que organizámos e que irão ler sobre algumas das *Figur@ções* existentes entre Games e Literatura Electrónica é a de se reflectir, sequencialmente e de modo metodologicamente organizado e mapeado, quer sobre uma visão geral de alguns dos problemas essenciais que estas fronteiras e intersecções implicam, genealógicamente; quer, com isso mesmo, disponibilizarmos um volume-base para quem se queira iniciar nestas áreas de estudo comparativo e de intersemioses interartes, fornecendo, tanto quanto possível, uma visão ampla sobre os conceitos e matrizes que lhes estão na sua base.

Prof. Dr. Luís Filipe B. Teixeira

2. Cf., por exemplo, Jay David Bolter & Richard Grusin (1999), *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, Mass., London: MIT Press; Henry Jenkins (2006), *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press; e Ian Bogost (2011), *How to do things with videogames*, Minneapolis: University of Minnesota Press.