



Programa de  
Pós-Graduação em  
**Linguística**

O CORVO QUE RIMA TAMBÉM SABE JOGAR: TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA E DESIGN DE JOGO

SÃO CARLOS

2023



Universidade Federal de São Carlos

Andrêi Krasnoschecoff

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS (UFSCar)  
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUÍSTICA

O CORVO QUE RIMA TAMBÉM SABE JOGAR: TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA  
E DESIGN DE JOGO

ANDRÊI KRASNOSCHECOFF

Bolsista CAPES

Tese apresentada ao Programa de  
Pós-Graduação em Linguística da  
Universidade Federal de São  
Carlos, como parte dos requisitos  
para a obtenção do Título de  
Doutor em Linguística.

Orientadora: Prof. Dra. Maria Silvia Cintra Martins

São Carlos – São Paulo – Brasil

2023

## **Agradecimentos**

Agradeço à dona Rita e à minha família pelo apoio, à prof.<sup>a</sup> Maria Silvia Cintra Martins pelo apoio e orientação, aos colegas do LEETRA, que proporcionaram momentos de discussão e diversão. Aos professores que compuseram a banca de defesa, com suas críticas construtivas. Agripino, aos 3 anciãos, ao visitante, às três e aos dois, pelo caos, ao PPGL pelo apoio e à CAPES pelo financiamento.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS**

Centro de Educação e Ciências Humanas  
Programa de Pós-Graduação em Linguística

---

**Folha de Aprovação**

---

Defesa de Tese de Doutorado do candidato Andréi Krasnoshechhoff, realizada em 25/05/2023.

**Comissão Julgadora:**

Profa. Dra. Maria Sílvia Cintra Martins (UFSCar)

Prof. Dr. Hermes Talles dos Santos Brunieri (UFPB)

Prof. Dr. João Carlos Massarolo (UFSCar)

Prof. Dr. Maria Cláudia Bontempi Pizzi (IFSP)

Profa. Dra. Daiane Neumann (UFPEl)

O Relatório de Defesa assinado pelos membros da Comissão Julgadora encontra-se arquivado junto ao Programa de Pós-Graduação em Linguística.

Agradecemos à CAPES pelo apoio financeiro para a realização da pesquisa.

## Resumo

Os jogos eletrônicos (doravante apenas jogos) surgiram na década de 50 do século XX. Com o passar do tempo a novidade se tornou uma espécie de fenômeno cultural, resultando, por um lado, na criação de uma indústria que movimenta muito dinheiro, e por outro, numa prática cultural que influenciou e foi influenciada por várias esferas de atividade humana. Thibault (2016) entende que os jogos surgiram em uma posição fronteiriça da cultura e com o passar do tempo começaram a ocupar uma posição central. Esse movimento se dá dentro da semiosfera, conceito desenvolvido por Lotman (2014) para explicar o comportamento semiótico cultural. Linguagens foram se mesclando enquanto a tecnologia foi se desenvolvendo. Dentro deste fluxo cultural as traduções ocorrem. Tradução, aqui, será tratada como um fenômeno cotidiano da linguagem, pois estamos utilizando as ideias teóricas da semiótica de Peirce (2018) e da Semiótica da Cultura, que colocam a tradução em um lugar diferente do que se costuma pensar. A importância atual dos jogos dentro do sistema dinâmico da cultura foi o que motivou essa experimentação de produzir uma tradução intersemiótica, cujo texto de origem é um poema (*The Raven*, escrito por Edgard Allan Poe) e o resultado é um documento com roteiro e orientações para a criação de um jogo. Neste processo trazemos a visão do tradutor: os problemas que ele encontra e a tentativa de resolvê-los. Espera-se contribuir tanto para o alcance da obra e do autor para diferentes públicos quanto para discussões acerca da tradução e da interação entre jogos e outros meios.

**Palavras-chave:** Tradução intersemiótica, Jogos eletrônicos, O Corvo, Edgar Allan Poe

### **Abstract**

Electronic games emerged in the 1950s. Over time, the novelty became a kind of cultural phenomenon, resulting, on the one hand, in the creation of an industry that moves a lot of money, and on the other, in a cultural practice that influenced and was influenced by various spheres of human activity. Thibault (2016) understands that games emerged in a borderline position of culture and over time began to occupy a central position. This movement takes place within the semiosphere, a concept developed by Lotman (2014) to explain cultural semiotic behavior. Languages have been merging as technology has developed. Within this cultural flow, translations take place. Translation, here, will be treated as an everyday phenomenon of language, as we are using the theoretical ideas of Peirce's semiotics (2018) and the Semiotics of Culture, which place translation in a different place than what is usually thought. The current importance of electronic games within the dynamic system of culture was what motivated this experimentation to produce an intersemiotic translation, whose source text is a poem (The Raven, written by Edgar Allan Poe) and the result is a document with a script and guidelines for creating an electronic game. In this process, we bring the translator's view: the problems he encounters and the attempt to solve them. It is expected to contribute both to the reach of the work and the author to different audiences and discussions about the translation and interaction between electronic games and other media.

**Keywords:** Intersemiotic Translation, Electronic games, The Raven, Edgar Allan Poe

## Sumário

Introdução .....	9
Capítulo 01 - Fundamentação Teórica: Jogos, poesia, criatividade e tradução .....	22
1.1. Conceitos da Semiótica da Cultura .....	24
1.2. A concepção de texto dentro da Semiótica da Cultura.....	28
1.3. Yuri Lotman: A função criativa da linguagem e o sistema de comunicação Eu-Eu .....	29
1.4 Jakobson e as três possibilidades de tradução .....	33
1.5 Escolhendo um paradigma de tradução: o paradigma do escopo.....	37
1.6 Huizinga: o jogo e a poesia.....	40
1.7 Semiótica e jogos.....	43
1.8 Semiosfera.....	46
1.9: Algumas palavras sobre Meschonnic .....	47
Capítulo 02: Jogos .....	51
2.1 Gameplay Poético?.....	51
2.2 Narrativa interativa .....	56
2.3 Definindo o que é um jogo.....	60
2.4 Jogos e arte .....	66
2.5 Breve história dos jogos eletrônicos .....	72
2.6 Agenciamento .....	77
Capítulo 03: Metodologia.....	82
Capítulo 04: O processo de roteirização e comentários de tradução.....	87
4.1: Escolhendo o gênero do jogo.....	87
4.2: Pensando aspectos visuais e sonoros .....	89
4.3: Comentando os contos mesclados à poesia para a criação do jogo.....	99
4.3.1 A Queda da casa Usher .....	100
4.3.2: O escaravelho de ouro .....	102
4.4. Game Design Document.....	104
4.5. Exemplo mais detalhado do uso das árvores de diálogo e da construção de elementos dentro do jogo.....	106
Capítulo 05: Conclusão.....	142
Bibliografia .....	146
Anexo 1: .....	150
Anexo 2.....	159



## Introdução

A tradução, como eu entendia, era o ato de pegar um texto que se encontrava em um idioma e transpô-lo para outro idioma. Uma maneira bem comum de entender tradução. Porém, com as leituras de textos propostos pelas disciplinas de tradução durante meu percurso nos estudos, meu ponto de vista mudou. Com o clássico texto de Jakobson, sobre os três tipos de tradução, um novo horizonte se abriu para mim: além da tradução como anteriormente citada, ela pode ocorrer dentro do mesmo idioma, e, por fim, a materialidade do texto pode ser modificada e, ainda assim, pode ser chamada de tradução. Ao entrar em contato com a semiótica de Peirce e com a Semiótica da Cultura, fui convencido que a tradução pode ser considerada um processo do cotidiano da linguagem e da cultura. Conforme os estudos avançaram, tive contato com outra característica da tradução, até então desconhecida por mim: a criação.

O conceito poundiano de *Make it new*, apresentado por Haroldo de Campos (2018, p.36) no ato da tradução, traz a ideia da ordenação de conhecimentos de forma a atualizar o conteúdo do texto traduzido. Tal processo tem por objetivo excluir informações consideradas como desnecessárias para o público atual. Ao trabalhar com a informação estética, ou seja, ao traduzir poesias e obras literárias, Haroldo de Campos defendeu a posição de que o tradutor deve ter a liberdade de também ser um criador, pois somente assim poderia resolver o problema da *fragilidade da informação estética*. Dessa forma, o trânsito das informações estéticas do texto seria possível. Essa capacidade criadora resultante do trânsito de textos transformados pela tradução é prevista pela teoria da Semiótica da Cultura. Ao construir seu aparato teórico para o estudo semiótico do funcionamento da linguagem, a Semiótica da Cultura acaba mostrando essa renovação decorrente do trânsito de textos quando ocorre o encontro cultural. Uma cultura irá traduzir certos aspectos da outra e, assim, se renovará. Por outro lado, olhando em um nível mais atômico, a semiótica de Peirce também caminha para a tradução como ato constante da linguagem, ao propor que no processo de entendimento de um signo o que se tem como resultado é outro signo.

Dentro desse aparato teórico, a tradução intersemiótica se mostrou interessante. Os jogos já haviam sido objeto de estudo do meu mestrado. Sempre gostei de jogar, e quando soube que existiam estudos que focavam os jogos resolvi então seguir por esse

caminho. A sugestão de fazer uma tradução de uma poesia para um jogo, por parte de minha orientadora, se mostrou um interessante experimento.

Sobre a tradução intersemiótica temos como apoio teórico a obra de Julio Plaza, fortemente ancorada na semiótica de Peirce. Outro teórico importante para essa dissertação é Roman Jakobson, responsável pela expressão tradução intersemiótica. Para trazer um ponto de vista diferente sobre tradução e linguagem, contaremos, ainda, com o pensador Henri Meschonnic.

Meschonnic (2010) nos chama a atenção para a questão da relação teoria/ação. A melhor forma de teorizar sobre a linguagem é trabalhar nela, e a tradução se mostra um ótimo lugar para exercer o trabalho na linguagem e sobre a linguagem. O texto artístico se mostra ainda mais precioso na questão de trazer consigo relações que costumam escapar às tentativas de categorização. Dentro de sua teorização, o Ritmo se mostra um componente importante na construção do texto artístico. Ao mesmo tempo que é a identidade/corpo de um texto, algo que chama a atenção do leitor, é uma dificuldade para o tradutor. Traduzir um corpo para outro se mostra um desafio, segundo Meschonnic (2010), também pela razão como a linguagem tem sido teorizada.

No atual trabalho nosso objetivo é traduzir o poema *The Raven*, de Edgar Allan Poe, para um jogo eletrônico, sendo o resultado um documento com instruções de design (mecânicas de jogo, elementos sonoros, visuais, roteiro, etc.) que é conhecido como *Game Design Document*, ou GDD. Os jogos são atualmente um artefato cultural que estão em destaque em vários lugares do mundo. Segundo o site *Tech Crunch*<sup>1</sup> o lucro da indústria de jogos foi, em 2018, de 43.8 bilhões de dólares<sup>2</sup>. O valor do mercado global de jogos é de 155.89 bn USD. Durante a pandemia de COVID-19 em 2020, pesquisas descobriram que mais jogos foram comprados, o tempo gasto jogando aumentou (52% na América Latina, 42% na Ásia-Pacífico) e que jogadores europeus sentiram que jogar ajudou a manter a saúde mental<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> <https://techcrunch.com/2019/01/22/video-game-revenue-tops-43-billion-in-2018-an-18-jump-from-2017/>. Visitado em 20/03/2023.

<sup>2</sup> Na época da pandemia do Covid-19 o consumo e o tempo gasto em jogos eletrônicos, no Brasil aumentaram, segundo o relatório PGB (Pesquisa Brasil Games) de 2021.

<sup>3</sup> <https://www.statista.com/topics/8016/covid-19-impact-on-the-gaming-industry-worldwide/#dossierKeyfigures>. Acesso em 20/03/2023.

A disseminação dos jogos foi favorecida pelo avanço tecnológico. Olhar para tal fenômeno se mostra importante, pois, apesar da aparente novidade, o jogo em sua forma não digital alimenta e é alimentado pela cultura desde os primórdios da civilização. Iremos olhar mais detalhadamente para tal fato no capítulo voltado para o livro *Homo Ludens* (publicado originalmente em 1938), escrito pelo historiador e linguista holandês Johan Huizinga. Também podemos citar que a poesia é um jogo de palavras, e iremos entrar em mais detalhes sobre o assunto trazendo a ideia de Huizinga que recupera os aspectos do jogo na poesia. Então, para nós, a tradução de poesia para jogo eletrônico pareceu algo natural para servir como experiência de tradução para essa tese. Porém não necessariamente veio a ser algo fácil. Traduções, de uma forma geral, não costumam ser fáceis.

Voltando aos tempos atuais, estamos em um contexto no qual a tecnologia digital ocupa um lugar central dentro de diferentes culturas. Entendemos que as tecnologias condicionam a cultura:

E digo condicionada, não determinada. Essa diferença é fundamental. A invenção do estribo permitiu o desenvolvimento de uma nova forma de cavalaria pesada, a partir da qual foram construídos o imaginário da cavalaria e as estruturas políticas e sociais do feudalismo. No entanto, o estribo, enquanto dispositivo material, não é a 'causa' do feudalismo europeu. Não há uma 'causa' identificável para o estado de fato social ou cultural, mas sim um conjunto infinitamente complexo e parcialmente *indeterminado* de processos em interação que se autossustentam ou se inibem. (LÉVY, 2010, p. 25).

O acesso ao computador se tornou mais fácil, pois atualmente ele existe em diferentes formas: seja como o computador de mesa, o notebook, os consoles ou o celular, o computador está presente no cotidiano atual. Além disso, há a constante necessidade de se estar conectado. Diferentes tipos de serviço estão sendo oferecidos de forma digital, e o indivíduo necessita do acesso à internet para poder se comunicar, resolver problemas, renovar documentos, trabalhar e ter acesso a alguma forma de entretenimento. Também podemos citar que a tecnologia atual está ajudando a transpor definições tradicionais de mídia, e o conteúdo cultural gerado está cada vez mais mesclado. O fenômeno transmídia se mostra uma discussão recente no momento em que este texto está sendo escrito. As fronteiras entre mídias e suas definições estão sendo repensadas.

Sobre o trânsito de textos entre literatura e jogos, ou sobre o movimento transmídia, como o fenômeno está sendo atualmente chamado, podemos citar algumas obras como exemplo de tradução. *Call of Cthulu* e *The Witcher*<sup>4</sup>. Aqui focamos apenas na tradução de romances e poesia para jogos, porém essa prática existe com outras obras: filmes e quadrinhos foram, e ainda são muito utilizados como textos de origem para jogos.

*Call of Cthulu* é um jogo eletrônico que saiu nos últimos meses de 2018. Nele, o jogador assume o papel do investigador Edward Pierce, chamado para investigar uma morte trágica ocorrida na mansão da família Hawkins. É um jogo em 1ª pessoa e com gráficos em 3D, com elementos de RPG (*Role-Playing game*). No nome do jogo é claro seu elo com a obra do escritor norte-americano H.P Lovecraft (o jogo possui o mesmo nome do conto). O jogo, para ser traduzido, apesar de trazer elementos do conto *The Call of Cthulhu*, adiciona elementos novos criados para o jogo, além de também trazer elementos de outras obras de H.P. Lovecraft. Isso nos chama a atenção pois, durante o processo de tradução do *The Raven*, percebemos que tivemos que fazer um movimento parecido: adicionar elementos para que a poesia coubesse em um jogo.




---

<sup>4</sup> Não há uma tradução em português para o termo *The Witcher*. Mesmo a tradução oficial do jogo- o jogo possui legendas em português- o termo em inglês é mantido. A tradução feita pelo Netflix em seu seriado também manteve o nome em inglês. Optamos por manter o nome em inglês na tese.

Imagem 1: Momento que mostra um diálogo entre um NPC (*Non Playable Character*- personagem não controlável pelo jogador) e o personagem do jogador no jogo *The Call of Cthulu*.<sup>5</sup>

Falando sobre *The Witcher*: o mundo de *Wiedźmin* (nome original em polonês) começou como uma série de histórias curtas e romances escritos pelo polonês Andrzej Sapkowski. Posteriormente virou uma série de jogos, seriados para televisão e streaming, e quadrinhos. Temos aqui um exemplo de um universo ficcional que, com o passar do tempo, acabou se transformando em um universo ficcional transmídia. Tornou-se transmídia porque o mundo ficcional foi expandido para diferentes plataformas. “Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (JENKINS, H. 2009 p.138). *The Witcher*, por se tratar de uma série de livros, possui um enredo mais complexo por trazer várias linhas narrativas. Tal fato pode facilitar o trabalho do tradutor, dependendo da situação: ele possui maior gama de opções para fazer sua tradução, o que pode vir a facilitar a recepção por parte dos fãs, pois existem mais elementos nos quais os fãs podem se apoiar. Ou, em outras palavras, a criação de elos entre as diferentes materialidades fica mais fácil. Iremos agora ver a série de jogos voltada para a obra de Poe.



Imagem 2: Geralt cavalcando Carpeado no mundo de *Witcher 3*.<sup>6</sup>

<sup>5</sup> <https://wccftech.com/review/call-of-cthulhu-been-done-horror/>. Acesso em 26/02/2023.

<sup>6</sup> <https://universonintendo.com/analise-the-witcher-3/>

Há uma série de jogos<sup>7</sup> feita pela *AMAX Interactive* (anteriormente nomeada como *ERS Games*) e distribuída pela Big Fish Games baseada nas obras de Poe e chamada *Dark Tales Series*. A totalidade dos jogos pode ser encontrada no site da distribuidora, enquanto alguns títulos são distribuídos em plataformas de venda de jogos.

O primeiro jogo da série foi lançado em 2010 e atualmente a série conta com mais de dez títulos. Pode-se dizer que o gênero do jogo é o *Hidden Object Games* (jogos de objetos escondidos). É muito comum a narrativa desse tipo de jogo envolver algum mistério para ser desvendado e o jogador avança no jogo encontrando objetos específicos pedidos pelo sistema e resolvendo quebra-cabeças. Algumas outras mecânicas podem surgir, como, por exemplo: chegar ao fim de labirintos desviando de inimigos, acertar alvos dentro de um determinado tempo, fazer movimentos específicos com o mouse, entre outros. Aqui será apresentado o jogo *Dark Tales: Edgar Allan Poe The Raven*.

O jogo começa com uma introdução animada: uma cena em preto e branco do que aparenta ser um suicídio de um homem. Ao lado do homem que estava sentado em um banco, típico de praça, um corvo, e um narrador declamando fora de ordem algumas linhas do poema *The Raven*. Após essa introdução animada, o jogador tem acesso ao menu inicial do jogo, no qual pode iniciar de fato o jogo. O jogador assume o papel de ajudante do detetive Dupin (personagem recorrente do próprio Poe, que aparece pela primeira vez em *Assassinatos da Rua Morgue*). Dupin recebe uma carta, pedindo para que os detetives visitem um certo endereço, que por acaso é a casa do homem da introdução. Daí se inicia a seção de jogo, na qual o jogador precisa decifrar quebra-cabeças e encontrar itens para poder entrar na casa para encontrar mais pistas sobre a pessoa que os chamou.

---

<sup>7</sup> A série já conta com mais de dez jogos lançados.





Imagem 3: screenshot do início do jogo. O jogador e Dupin chegam ao local designado pela carta misteriosa.<sup>8</sup>

Conforme o jogador avança, ele descobre que o homem apresentado na introdução animada do jogo, Allan Dillinger, havia encontrado um artefato sumério (o coração do vazio – *the hearth of the void*) capaz de ressuscitar mortos. Acontece que a informação de tal descoberta caiu na mão da Sociedade dos Corvos (*Raven Society*), que queria o artefato para si. Segundo o líder da sociedade, Richard Black (conhecido como *High Raven*) seu objetivo era pegar o item para que não caísse em mãos erradas (mas também fica evidente que ele ficaria muito poderoso com tal item). Porém a Sociedade dos Corvos não contava com a traição de um de seus membros, cuja função era vigiar Allan: Lenore. Ela se apaixonou por Allan. Lenore aparece no jogo na figura de Corvo Branco (*White Raven*), algumas vezes ajudando, outras vezes atrapalhando o jogador.

---

<sup>8</sup> Imagem retirada de:  
[https://cdn.nivoli.com/adventuregamers/images/screenshots/32918/darktales\\_edgarallanpoestherave\\_2017-06-05\\_19-28-55-25.jpg](https://cdn.nivoli.com/adventuregamers/images/screenshots/32918/darktales_edgarallanpoestherave_2017-06-05_19-28-55-25.jpg). Data de acesso: 03/09/2022



Imagem 4: Dupin, apoiado no balcão, Lenore como o Corvo Branco após matar um comerciante que tinha relações com a Sociedade dos Corvos<sup>9</sup>.

Ela busca vingança contra a Sociedade dos Corvos, os responsáveis pela morte de Allan. Depois de decifrar quebra-cabeças, encontrar itens, descobrir o que aconteceu no passado da cidade e de alguns moradores, e se livrar de inimigos, o jogador, em posse do artefato sumério, derrota Richard Black. O espírito de Allan Dillinger fica então livre do poder da Sociedade dos Corvos. O jogador é confrontado com duas possibilidades de final: ressuscitar ou não Allan. Allan avisa que não quer ser ressuscitado, pois se tornaria uma pessoa amargurada, uma casca vazia. Caso o jogador escolha ressuscitar Allan, o jogador presencia uma tela final na qual encontra uma triste Lenore, com lágrimas nos olhos, empurrando um Allan que apresenta um olhar vazio, sentado em uma cadeira de rodas, ambos passeando em uma espécie de parque. Caso o jogador atenda a vontade de Allan, a tela final é de uma irritada Lenore, no mesmo parque, olhando para o jogador, segurando sua máscara de Corvo Branco. Ambos os finais não dão um aspecto final feliz, mas de alguma forma apresentam a resolução do problema inicial, que é descobrir o que aconteceu com Allan.

---

<sup>9</sup> Imagem retirada de [https://cdn.nivoli.com/adventuregamers/images/screenshots/32918/darktales\\_edgarallanpoestherave\\_2017-06-05\\_19-47-06-14.jpg](https://cdn.nivoli.com/adventuregamers/images/screenshots/32918/darktales_edgarallanpoestherave_2017-06-05_19-47-06-14.jpg). Acesso: 03/09/2022.





Imagem 5: Imagem retirada de um vídeo. Lenore olha para o jogador com raiva, segurando sua máscara de corvo branco. Esse final ocorre quando o jogador não ressuscita Allan Dillinger.<sup>10</sup>

É possível ver no jogo elementos de outros contos de Poe: um gato preto aparece em alguns momentos do jogo, o próprio detetive Dupin, um besouro dourado em uma loja, porém sem grandes aprofundamentos: apenas quem conhece os contos irá reconhecer as imagens. Outra característica interessante é que, em alguns momentos do jogo, o personagem do jogador aparenta estar sofrendo algum tipo de delírio, vendo coisas que de fato não estão lá, o que pode ser apontado como uma característica recorrente nos escritos de Poe. O sobrenatural aparece na figura do artefato sumério, na cabeça falante (uma espécie de zumbi?) do amigo de Allan (ele quem chamou os detetives), no espírito de Allan e na ressurreição de Dupin pelo artefato. É necessário abrir aqui um breve parêntese: Poe tem sua forma específica de trabalhar com o sobrenatural. Quando se fala a respeito de vida e morte, ou de vida desafiando a morte, geralmente Poe não procura por um recurso divino ou externo: é a vontade do personagem que permite sua batalha contra a morte, segundo Hart (1936). É no foco dos demônios internos da humanidade que Poe quebra com certas tradições literárias.

---

<sup>10</sup> Imagem retirada de <https://www.youtube.com/watch?v=OuE4Bo5jc7I>. Data de acesso: 03/09/2022

O fio condutor do jogo é descobrir o que aconteceu com Allan e, enquanto o jogador e Dupin buscam por pistas, Lenore busca por vingança. É necessário falar da figura do corvo. Se no poema o corvo aparece como símbolo da memória, do luto, no jogo o corvo aparece de várias formas diferentes. Há o corvo como decoração (estátuas, máscaras, elmos medievais estilizados); como ave do mundo real que deve ser eliminada em certa parte do jogo e como sociedade secreta (Sociedade dos Corvos- *Raven Society*) atuando na cidade de Coldstone, lugar onde acontece a trama. Pode-se dizer que a imagem do corvo no jogo só fica perto de carregar a ideia de perda e lamento na imagem do Corvo Branco de Lenore, mas ainda assim é uma figura vingativa, atuante, forte e violenta, diferente do corvo repetitivo, quase que um monolito visto pelo eu lírico do poema que se afunda no sofá no final da última estrofe, derrotado.

Em relação aos finais, conforme dito anteriormente, o mistério é resolvido, mesmo que, em ambos os finais, o cenário pintado não seja alegre e colorido, mas cinza: de certa forma, o “nunca mais” repetido pelo corvo no poema aponta para Lenore no jogo, já que um final feliz com Lenore e Allan não é possível. Talvez não seja problemático assumir que não ressuscitar Allan deixe algum sentimento de dever cumprido ao jogador. O jogador, porém, consegue resolver o problema, que é solucionar o mistério, e então o jogador sai do jogo com algum sentimento de dever cumprido. Já no poema o tom é totalmente desanimador, nada é solucionado.

Como pode-se observar, os criadores de *Dark Tales: Edgar Allan Poe The Raven* também tiveram que inserir elementos externos, não relacionados ao poema para que este pudesse ser jogável. Fica clara a necessidade de criar conteúdo adicional para que o texto original seja transposto de materialidade, ainda mais devido à natureza da poesia. Quando se pensa em uma tradução que vai do romance *O Senhor dos Anéis* para um jogo, a conversão fica mais fácil: além da extensão e da riqueza de detalhes na qual o mundo é criado, há ação no romance. Os heróis usam espadas, machados, arco e flecha e itens mágicos para derrotar os inimigos. Há um longo percurso do ponto A até o ponto B, passando por várias localidades recheadas de personagens e detalhes, e um perigo que os cerca constantemente. Fica bem visível a possibilidade de jogos de ação e aventura. Já com *The Raven* há a escassez de detalhes, curta extensão, a viagem existente é apenas na memória e sensações do eu lírico. Para trazer algum peso nas emoções do jogador, é necessário dar algo para que ele possa manipular, se envolver. Dar um objetivo é uma forma comum no meio dos jogos para envolver a pessoa que vai jogar.

O jogador assume o papel de um personagem criado para o jogo, porém o personagem *C. Auguste Dupin* foi uma criação de Poe. Ele aparece nos contos *Os Assassinos da Rua Morgue* (1841) *O Mistério de Marie Rogêt* (1842) e em *A Carta Roubada* (1844). Para fazer o jogo, vemos então que os criadores também aproveitaram material de contos de Poe, além dos elementos de criação própria.

No fim, percebemos que os criadores da série fizeram um deslocamento: a perda amorosa foi transferida do eu lírico do poema para Lenore, e adicionaram vários elementos para tornar *The Raven* jogável. Cabe ao jogador solucionar quebra-cabeças e a imagem do corvo aparece mais como elementos gráficos (e talvez algum mistério relacionado à sociedade secreta) do que como símbolo de dor ou perda. Os quebra-cabeças fazem referência ao próprio mundo do jogo.

O que nos chama a atenção é que enquanto os estúdios (desde os independentes até os grandes) olham para romances e contos para se fazerem traduções, os poemas aparentemente ficam esquecidos pelas grandes produtoras de jogos (a Big Fish Games faz jogos simples, se comparados com jogos de grandes produtoras). Algumas experiências de tradução de poesia em jogo existem, alguns poucos exemplos podem ser vistos em Stone, J. (2021), sendo ainda um campo experimental. É algo curioso no caso de *The Raven*, pois várias são as traduções existentes. O site *Uma nuvem de Corvos* (<https://www.elsonfroes.com.br/framepoe.htm>) reúne várias traduções, a maioria em português. Claudio Weber Abramo traz também traduções em português e em línguas neolatinas.<sup>11</sup> Há a tradução em quadrinhos da tradução de Machado de Assis feita por Luciano Irrthun e publicado pela editora Peirópolis. Fiori (2017) trabalha com a tradução intersemiótica em filme do quadrinho do *The Crow*, de James O'Barr. Fiori (2017) também mostra que traduções do poema para o audiovisual foram produzidas com o passar do tempo, citando aqui alguns exemplos: Edgar Allen Poe, de 1909 dirigido por D.W. Griffith; *The Raven* (1915) dirigido por Charles Brabin; *The Raven* (1935) dirigido por Louis Friedlander; *The Raven* (1963) dirigido por Roger Corman; *The Raven* pelos Simpsons (1990) e por fim, *The Raven* (2012) dirigido por James McTeigue.

Estamos lidando com a tradução intersemiótica. A ideia principal é traduzir o poema *The Raven* (1845), de Edgar Allan Poe, para um jogo de computador sendo o

---

<sup>11</sup> Em seu livro *O corvo gênese, referências e traduções do poema de Edgar Allan Poe*, de 2011.

resultado um documento com instruções de design (mecânicas de jogo, elementos sonoros, visuais, roteiro, etc.). Tal processo, porém, nos faz levantar as seguintes questões: podemos chamar esse movimento de tradução? Em caso afirmativo, quais problemas surgirão ao lidarmos com tal tipo de tradução? Como resolver tais problemas? Ao tentar responder tais questões, e aqui estamos tratando de objetivos de pesquisa, esperamos contribuir com as discussões do campo da tradução e da interação poesia-jogos. Como efeito colateral positivo, esperamos que esse tipo de discussão ajude a fazer a poesia circular em meios diferentes, a entrar em contato com um público diferente.

Entendemos que ao propor uma união entre os jogos e a poesia estamos facilitando o diálogo entre diferentes públicos: o jogador pode vir a procurar os livros, os leitores podem vir a procurar os jogos, e é também nessa direção que entendemos a importância de nossa pesquisa, a de tentar promover essa movimentação de públicos e de meios. Não estamos interessados em discutir se poesia é melhor que jogo ou vice-versa: acreditamos na importância de termos a possibilidade de conhecer e interagir com diferentes artefatos culturais que temos à nossa disposição. É justamente essa riqueza de possibilidades de estímulos que enriquece a vida.

É necessário fazer uma observação: ao escolhermos os jogos, sabemos que estamos fazendo um recorte social: a tecnologia não está igualmente espalhada na sociedade. O acesso aos computadores e à internet não é privilégio de todos. Mesmo que o preço de componentes tenha se tornado relativamente mais barato com o passar do tempo e mesmo que a qualidade e velocidade da internet tenham melhorado, alguns lugares ainda não possuem energia elétrica. E, como essa tese foi escrita em época de pandemia, presenciamos o problema de oferta de componentes (chip para computador, por exemplo), o que resultou no aumento de preço de produtos e serviços de uma forma geral, ajudando a piorar o problema da diferença social. Se por um lado o computador faz um corte social, por outro lado os telefones celulares estão mais potentes e possibilitam o acesso de mais camadas da sociedade à jogos e outros programas.

Como parte final da introdução iremos agora expor a estrutura da tese. No **Capítulo 1** iremos abordar o arcabouço teórico que nos ajudará a entender a relação entre jogo, poesia e tradução. No **Capítulo 2** o foco está nos jogos, sua definição e formação. No **Capítulo 3** trataremos sobre a metodologia da construção de jogos. No **Capítulo 4** estarão comentários sobre os contos escolhidos para possibilitar a criação de objetivos,

comentários de tradução, o GDD (*Game Design Document*) e as linhas de diálogo do jogo. Por último, no **Capítulo 5** as conclusões finais.

## Capítulo 01 - Fundamentação Teórica: Jogos, poesia, criatividade e tradução

Quando usamos a palavra *tradução*, estamos usando-a dentro de um grande escopo. Não se trataria, apenas, da transformação de um texto escrito em inglês para um texto escrito em português, por exemplo, mas de um processo mais amplo, que movimenta toda a linguagem no cotidiano. Iniciamos o desenho dessa ideia no item 1.1. com a menção da Tradução Total, na linha de pensadores da Escola de Tartu.

Com Peirce (2018), conforme veremos, temos o detalhamento na apresentação de uma espécie de fluxo, no qual a categorização de um signo depende do jogo de relações no qual ele está inserindo: “A Mente (ou semiose) é um processo de geração infinita de significações, razão pela qual aquilo que era um Terceiro numa dada relação triádica passa a ser um Primeiro numa outra relação triádica” (NETTO, 2014, p. 66). O processo de transformação do signo não está preso ao signo verbal, pois a noção de signo de Peirce é ampla, conforme nos explica Plaza:

Por seu caráter de transmutação de signo em signo, qualquer pensamento é necessariamente tradução. Quando pensamos, traduzimos aquilo que temos presente à consciência, sejam imagens, sentimentos ou concepções (que, aliás, já são signos ou quase-signos) em outras representações que também servem como signos. Todo pensamento é tradução de outro pensamento, pois qualquer pensamento requer ter havido outro pensamento para o qual ele funciona como interpretante. (PLAZA, 2018, p. 18).

Nesse sentido, se estamos lidando com linguagem, estamos lidando com tradução, o que nos permite enxergar a tradução como processo do cotidiano. É digna de nota, no entanto, a forma diferenciada de abordagem na Escola de Vigotski – que vale a pena mencionar pela similaridade de fundo socio-histórico das Escolas russas de Vigotski e de Tartu. Para o psicólogo Vigotski, pensamento e linguagem não se equivalem: em lugar disso, o autor pondera um contínuo encontro e desencontro entre ambos os processos, o do pensamento propriamente dito e o da linguagem (Martins, 2003).

O semioticista russo Yuri Lotman (2014) defende que dentro de um sistema cultural a mensagem é transmitida por, pelo menos, dois canais de comunicação, o canal

de comunicação tal como foi desenhado por Jakobson, e o canal Eu-Eu. No sistema de Jakobson, segundo Lotman (2014), emissor e receptor são variáveis, podem, por exemplo, trocar de lugar, porém mensagem e código permanecem invariáveis. No sistema Eu-Eu o portador da informação e o receptor permanecem os mesmos, a informação, porém, é modificada, adquirindo novo significado. Há a passagem do tempo nessa comunicação, resultando na mudança de contexto e em uma reestruturação da mensagem. A quantidade de informação transmitida no sistema de Jakobson é constante, enquanto no sistema Eu-Eu temos a transformação de informação. A informação apresentada pelo emissor vai para o próprio emissor, porém não se trata de uma mensagem mnemônica, apesar da sugestão do nome. Tal fenômeno é algo comum no funcionamento da cultura, segundo Lotman (2014).

Ainda dentro dessa corrente contínua de traduções, vamos focar na tradução de obras de arte, olhando para um fenômeno paradoxal da linguagem, como aponta Octávio Paz:

Cada texto é único e, simultaneamente, é a tradução de outro texto. Nenhum texto é inteiramente original, porque a própria linguagem em sua essência já é uma tradução: primeiro, do mundo não verbal e, depois, porque cada signo e cada frase é a tradução de outro signo e de outra frase. Mas esse raciocínio pode se inverter sem perder sua validade: todos os textos são originais porque cada tradução é distinta. Cada tradução é, até certo ponto, uma invenção e assim constitui um texto único. (PAZ, 2009, p. 14-15).

Octavio Paz nos mostra um paradoxo: o texto traduzido pode ser entendido tanto como uma tradução quanto como uma criação original, única. Uma opção que temos é não fazer tal distinção, ou então, aceitar o paradoxo como uma possibilidade, como algo próprio da natureza da linguagem. Tradução e criação são palavras que costumam ser encontradas juntas.

Estamos trabalhando com tradução, jogo e poesia. Os autores que serão discutidos no presente capítulo irão abordar um dos temas citados. Se estamos traduzindo um poema para um jogo, então temos que explicitar o que estamos entendendo por poesia, tradução e jogo. Com Johan Huizinga (2019) iremos trazer uma definição de jogo e mostraremos como a poesia possuía grande elo com o jogo e com o sagrado, e como foi se transformando com o passar do tempo, o que já nos coloca um problema de delimitação de áreas, pois até que ponto devemos separar a poesia (e a arte) do espírito de jogo?

Iremos mobilizar conceitos da Semiótica da Cultura, pois a forma como descreve a circulação dos textos na cultura, e entre culturas, coloca a tradução, de forma geral, em um lugar central da atividade cultural. Ao mesmo tempo, pensadores como Peirce e Jakobson colocam a atividade de tradução como um movimento natural e cotidiano do signo. Para eles a tradução é um fenômeno bem mais comum do que estamos acostumados a pensar.

Com Lotman iremos ver a *função criativa da linguagem*, o sistema de comunicação *Eu-Eu* e a *Semiosfera*, que são mecanismos movimentados pela comunicação artística, o que pode nos ajudar a entender certos deslocamentos que acontecem dentro da atividade artística e na tradução. Lotman teceu alguns breves comentários sobre jogos e brincadeiras. Tais comentários também serão visitados. Meschonnic (2010) nos ajudará a olhar para a tradução por um ângulo diferente com sua concepção de ritmo e com sua forma particular de entender o texto, a linguagem e o processo tradutório.

### 1.1. Conceitos da Semiótica da Cultura

Iremos fazer uma breve introdução sobre a Semiótica da Cultura. Além de falar brevemente sobre sua formação e alguns conceitos principais, iremos focar em dois autores: Yuri Lotman e Peeter Torop. Mas é possível perceber que nomes como Jakobson e Peirce serão constantemente citados.

A Semiótica da Cultura teve sua origem na busca, por parte de pesquisadores russos, de tentar compreender a linguagem dentro de um sistema semiótico. O problema é o intrincado relacionamento entre natureza e cultura, que, por sua vez, influencia no processo de semiose de diferentes esferas comunicacionais. Segundo Machado (2003, p.24), um pensador importante para o contexto russo foi Lomonósov, que deixou o que ela chamou de “legado de Lomonósov” nos estudos semânticos, “segundo o qual o elo que une domínios diferentes da vida no planeta é a *linguagem*” (MACHADO, 2003, p.24, destaque da autora). Fica visível que o escopo dos estudos irá se focar na relação linguagem-cultura-natureza.

Para lidar com sistemas semióticos tão diferentes, os teóricos de Tartu-Moscou trabalharam com a noção de *traço*: “Uma vez que é impossível situar num mesmo



conjunto sistemas distintos, o que está ao alcance da abordagem semiótica são os traços que constituem diferentes sistemas de signos” (MACHADO, 2003, p.27). A ideia de traço veio da noção de fonema conforme descrito por Jakobson: não como unidade, mas como um feixe de traços distintivos.

A cultura é constituída por esferas, e esse fato direciona o caráter semiótico da cultura. Quando observadas umas em relação às outras, as esferas se tornam feixes de traços distintivos que estão em interação: “a ideia de que a cultura é a combinatória de vários sistemas de signos, cada um com codificação própria, é a máxima da abordagem da Semiótica da Cultura que se definiu, assim, como *semiótica sistêmica*”. (MACHADO, 2003, p.27). Dentro desse pensamento sistêmico há o aspecto da *tradução da tradição*. A busca para compreender as diferentes esferas da humanidade (mito, religião, artes, ritos, comportamento, hábitos etc.) se deu dentro de um entendimento de que as esferas interagem entre si, abrindo a possibilidade de compreender o funcionamento da cultura como uma tradição. Além da interação entre diferentes esferas dentro de uma cultura, há também a interação entre culturas, resultando em um mútuo enriquecimento.

Machado (2003) aponta Bakhtin como o teórico que trouxe o entendimento da troca entre culturas (encontro dialógico entre culturas). As culturas devem ser entendidas como unidades abertas, o que por si só já significa que é da natureza da cultura interagir, procurar por outra cultura. A identidade de uma cultura é definida na sua relação com outra cultura, “A tradução da tradição pode ser assim compreendida como um encontro entre diferentes culturas a partir do qual nascem códigos culturais que funcionam como programa para ulteriores desenvolvimentos” (MACHADO, 2003, p.30). Um exemplo de tradução da tradição citada pela autora é a arte medieval dos ícones russos, que vieram da tradição bizantina. O ícone é a recodificação de sistemas narrativos e figurativos. A recodificação, ou, a tradução da tradição ocorreu no encontro de culturas. A informação presente em uma cultura foi traduzida e incorporada por outra cultura, o que resultou no surgimento de uma novidade dentro da cultura russa. O conceito lotmaniano de semiosfera irá trabalhar com essa noção de forma mais detalhada, ao criar uma espécie de topografia que separa uma região central e uma região fronteira na cultura, regiões estas em constante movimento.

Fica, então, claro, como seria o mecanismo da cultura e de seus agentes<sup>12</sup>. Os agentes culturais processam informações e as organizam em algum sistema de signos, transformando o que é considerado não cultura para o que é considerado cultura, organizando o mundo que rodeia o homem em estrutura. Dentro dessa transformação há o trabalho com diferentes códigos culturais (além do linguístico) que se organizam em sistemas semióticos específicos:

(...) parto do princípio que a cultura dispõe de mecanismos semióticos que lhe são inerentes. Um deles é o processamento de toda e qualquer informação em textos graças ao dispositivo de memória. Antes de entrar no mérito da discussão da cultura como texto é preciso estabelecer as bases da cultura como informação, onde o elemento-chave é a memória-a memória não hereditária que garante o mecanismo de transmissão e conservação. A cultura, todavia, compreende não só determinada combinação de sistemas de signos como também o conjunto das mensagens que são realizadas historicamente numa língua (ou texto). Traduzir um certo setor da realidade em uma das línguas da cultura, transformá-la numa informação codificada, isto é, num texto, é o que introduz a informação na memória coletiva (MACHADO, 2003, p.38)

A memória é essencial para a transmissão de informação na cultura. A estruturalidade procede da modelização, cuja origem é a linguagem natural. Essa estruturalidade permeia os sistemas culturais, e por essa razão os sistemas culturais podem ser vistos como textos. Sendo assim, a ideia de cultura como texto pode ser entendida como *texto no texto*. Dentro da Semiótica da Cultura é possível enxergar a cultura enquanto texto quando consideramos seu traço de estruturalidade: no centro da cultura está a linguagem, e a estruturalidade da linguagem ecoa na cultura. É necessário, aqui, falar do conceito de modelização.

A Semiótica da Cultura aproveitou da Linguística a noção da prevalência do código. Porém adquiriu da cibernética mecanismos de controle para a eficácia das mensagens. Segundo essa perspectiva, a semiótica pode ser definida como “ciência dos sistemas de signos transmissores de informações” (MACHADO, 2003, p. 47). A informação se torna um ponto fundamental para a organização da cultura. Assim sendo, não basta compreender a cultura como uma reunião de sistemas de signos, mas também é necessário compreender que esses sistemas estão dentro de uma dinâmica que coloca ordem em seu funcionamento. Para que isso possa acontecer, os sistemas precisam ser

---

<sup>12</sup> Entendemos que é importante citar a ação de agentes, mesmo que Lotman não necessariamente os cite. Não achamos produtivo separar o sistema das pessoas que utilizam e atualizam, que movem e são movidas pelas linguagens.

entendidos como linguagem, e a codificação será dada por um signo. Esse princípio importado da cibernética permitiu uma ampliação da atuação do campo semiótico, que permitiu a abordagem de sistemas não linguísticos, mas que não são destituídos de linguagem, pois possuem mecanismos de tradução. Para firmar suas características distintivas, tais sistemas foram denominados *sistemas modelizantes de segundo grau*. (MACHADO, 2003, p.47).

Por sistemas modelizantes entendem-se as manifestações, práticas ou processos culturais cuja organização depende da transferência de modelos estruturais, tais como aqueles sob os quais se constrói a linguagem natural. Carente de estrutura, o sistema modelizante de segundo grau busca sua estruturalidade na língua, que somente nesse sentido pode ser considerada sistema modelizante de primeiro grau. Assim considerados, todos os sistemas semióticos da cultura são modelizantes uma vez que todos podem correlacionar-se com a língua. (MACHADO, 2003, p.49).

O sistema modelizante de primeiro grau, então, é a estrutura interna organizadora da linguagem, estrutura essa que acaba organizando outras práticas culturais. É essa estruturalidade da linguagem presente nas manifestações culturais, ou, é a ideia da modelização, que permite chamar de texto os diferentes produtos e atividades culturais. Temos então o sistema modelizante de primeiro grau, que seria a estruturalidade da linguagem, e os sistemas modelizantes de segundo grau, que se aproveitam da estruturalidade do sistema de primeiro grau para poderem criar sua própria estruturalidade. Poesia, literatura, teatro podem ser citados como exemplos de sistemas modelizantes de segundo grau.

É necessário fazer uma observação. A ideia de estrutura aqui mencionada não deve ser entendida como estrutura tal como desenhada pelo estruturalismo. As estruturas pensadas na Semiótica da Cultura são estruturas que se transformam, são dinâmicas, pois assim são as esferas de atividade humana que compõe a cultura. As transformações são previstas e necessárias, pois são elas que possibilitam a comunicação, e a comunicação, dentro do âmbito da teoria da Semiótica da Cultura, só existe quando há adição de informação, e não a mera repetição. Mesmo que possuam diferentes velocidades de transformação, estão constantemente em movimento. Essa ideia da Semiótica da Cultura difere do estruturalismo que surgiu após as ideias de Saussure serem postumamente publicadas no Curso de Linguística Geral. Não estamos afirmando que Saussure era estruturalista (seria uma discussão que fugiria do escopo do presente texto), mas assim foi interpretado por alguns pensadores. Sua ideia de valor, junto com as dicotomias

apontadas (língua e fala, sintagma e paradigma, sincronia e diacronia, significante e significado) serviram de base para uma teoria que se preocupou em perceber o funcionamento de um sistema, ou, das regras do jogo da linguagem, o que resultou no apagamento, ou na desconsideração de fatores entendidos como externos à linguagem, como, por exemplo, fatores históricos.

## 1.2. A concepção de texto dentro da Semiótica da Cultura

Para melhor compreender a noção de modelização e tradução, é necessário compreender como a noção de texto é trabalhada dentro da Semiótica da Cultura, e aqui iremos falar sobre ela de forma resumida. O texto pode ser considerado como elemento básico, ou primário, da cultura. O texto se relaciona com a cultura e seu sistema de códigos de tal forma que uma mesma mensagem, em diferentes níveis, pode aparecer de diferentes formas, a saber, como um texto, como parte de um texto ou como um conjunto completo de textos, “Assim, os *Povesti Belkina*” [contos de Belkin], de Puchkin, podem ser considerados como um texto global, como um conjunto completo de textos ou ainda como parte de um único texto: “os contos russos dos anos trinta do século XIX”. (IVÁNOV et al., 1973 in MACHADO, 2003 p.105). O termo *texto* tem de ser entendido dentro do sentido semiótico: é aplicável a qualquer portador de significado integral (textual). Assim sendo, um ritual, uma peça de teatro, uma peça musical ou um quadro podem ser considerados textos. Mas a cultura filtra quais mensagens em língua natural ela aceita, a mensagem tem de possuir uma função e possuir um certo significado integral. Em outras palavras, o texto tem de poder ser reconhecido como pertencente a um certo gênero discursivo (comédia, romance, oração, poesia etc.).

O texto pode ser entendido tanto como uma sequência de signos, sendo essa noção bem comum dentro de estudos linguísticos. Nessa concepção estamos lidando com um tipo de texto discreto, que pode ser decomposto em signos. Já na Semiótica da Cultura, é necessário compreender que há uma outra possibilidade de texto, não discreto, não sendo possível decompô-lo em signos. Um texto assim representa uma totalidade e segmenta-se em características diferenciais. Um quadro seria um exemplo de um tipo de texto que possui a continuidade como característica primária. Os dois tipos de texto podem, porém, coexistir dentro da transmissão de uma mensagem: em produções audiovisuais como cinema e televisão, por exemplo, é comum ver os dois tipos de texto coexistindo e se

reassignificando durante sua exibição. Jogos podem ser inseridos nesta modalidade de textos que utilizam ambas as opções. Essa coexistência de tipos diferentes de texto possibilita que mensagens, completas ou em fragmentos, possam ser incluídas dentro de outros sistemas de signos como parte constituinte, mantendo sua forma, porém com sua função modificada (algo que originalmente possuía função bélica passa a ter função ritualística ou estética, por exemplo). Dentro dessa dinamicidade o semiótico estoniano Peeter Torop, inserido no contexto da Semiótica da Cultura, aproveitando-se da noção de tradução intersemiótica de acordo como desenhado por Jakobson, introduz a ideia da *Total Translation* (tradução total). Ele entende que a cultura funciona como um processo infinito de tradução:

É possível definir a cultura como um processo infinito de *tradução total* onde 1) textos inteiros são traduzidos em outros textos inteiros (*tradução textual*), 2) textos inteiros são traduzidos na cultura como vários metatextos (anotações, reviews, estudos, comentários, paródias, etc.) suplementando a tradução do texto ou relacionando certo texto a uma cultura (*tradução metatextual*), 3) textos ou grupos de textos são traduzidos em unidades de texto (*intextual e intertextual*), 4) textos feitos em uma substância (por exemplo, verbal) são traduzidos em textos feitos em outra substância (por exemplo, audiovisual) (*tradução extratextual*) (TOROP, 2000, p.72, tradução minha).<sup>13</sup>

Dentro desse ambiente desenhado por Torop, a tradução intersemiótica se mostra um tipo comum de tradução, quando se considera o movimento dos textos dentro das esferas da cultura. Um mesmo texto fonte pode existir em diferentes materialidades ao mesmo tempo dentro da cultura.

### 1.3. Yuri Lotman: A função criativa da linguagem e o sistema de comunicação Eu-Eu

A teoria de Yuri Mikhailovich Lotman nos ajuda a compreender processos pelos quais um texto passa dentro de uma cultura. Podemos entender que as coisas se dão dentro

---

<sup>13</sup> No original: It is possible to describe culture as an infinite process of *Total Translation* where 1) whole texts are translated into other whole texts (*textual translation*), 2) whole texts are translated into culture as various metatexts (annotations, reviews, studies, commentaries, parodies, etc.) supplementing text translation or relating a certain text to culture (*metatextual translation*), 3) texts or text groups are translated into text units (intextual and intertextual translation), 4) texts made of one substance (for example, verbal) are translated into texts made of other substance (for example, audiovisual) (*extratextual translation*).

de um cenário no qual as atividades humanas estão em constante movimento e pressão. Machado (2013) cita que diferentes campos estão em luta no espaço semiótico, campos como, por exemplo, dentro e fora, cultura e não-cultura, próprio e alheio, e que tais campos são manifestados por uma gama de possibilidades diferentes: conquistas territoriais, disputas políticas, étnicas, tecnológicas

Em Lotman (2014) encontramos o entendimento da linguagem poética como linguagem que possui sua maneira específica de funcionar. Precisamos citar a *função criativa da linguagem* e o *sistema Eu-Eu*<sup>14</sup> de comunicação, conceitos que estamos trazendo de Lotman (2014) para mostrar tal funcionamento. Com a função criativa da linguagem temos a inserção de novas informações no texto. Como exemplo Lotman (2014) traz o caso da tradução de um texto escrito em linguagem natural. A tradução de uma linguagem natural possui a característica de ser assimétrica. No caso de uma tradução simétrica de uma linguagem não natural, o texto 1 que vai da língua A para a língua B resulta no texto 2. Se o caminho inverso for percorrido, o texto 2 na língua B será traduzido de volta em texto 1 na língua A. Esse processo não ocorre nas línguas naturais, o tradutor é obrigado a fazer escolhas, pois está inserido em uma cultura diferente e é obrigado a lidar com sistemas de convenções culturais para que a tradução ocorra.

As linguagens naturais, por sua vez, possuem a característica de serem ao mesmo tempo intraduzíveis e traduzíveis. A necessidade de escolha e a possibilidade/impossibilidade de tradução contribuem para que o texto receba várias modificações ao passar pelo processo tradutório, o que vai adicionando camadas de informação no texto. A função criativa estaria, então, nesse texto que passa pela tradução assimétrica, na qual o tradutor é constantemente forçado a escolher, que recebe camadas de informação no processo de tradução e que está inserido num espectro de traduzibilidade - intraduzibilidade. Diferentes tradutores irão produzir diferentes traduções, e uma tentativa de fazer um caminho inverso de tradução não resultaria no texto de entrada, mas em outro. No final do processo vários textos diferentes podem surgir como tradução de um único texto.

Uma característica da linguagem que é mencionada por Lotman (2014) é sua capacidade de carregar dentro de si mesma informações que servem como guia para que

---

<sup>14</sup> Tradução minha de “I-I system”.

o leitor possa interpretá-la. Primeiro o leitor acessa esse código e ao fazê-lo o leitor estaria se auto ensinando a ler o texto, para posteriormente lê-lo de fato.

O autor russo cita a tradução de uma língua para outra ao explicar o acúmulo de informações, porém, na semiótica de Peirce, temos um pensamento mais radical:

Por seu caráter de transmutação de signo em signo, qualquer pensamento é necessariamente tradução. Quando pensamos, traduzimos aquilo que temos presente à consciência, sejam imagens, sentimentos ou concepções (que, aliás, já são signos ou quase-signos) em outras representações que também servem como signos. (PLAZA, 2013, p.18)

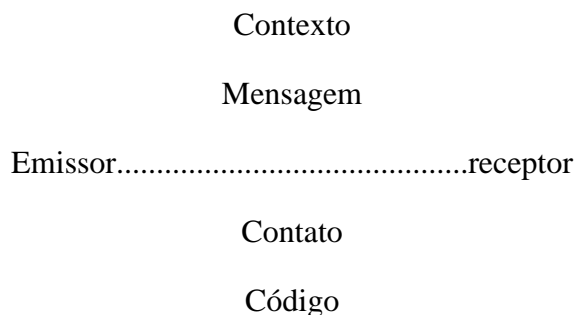
Assim sendo, estamos constantemente traduzindo. Há um fluxo constante de transformação de signo em signo e, com o passar do tempo, a informação que o signo carrega se acumula. Se quisermos sugerir um ponto em comum, mesmo que seja forçado, podemos propor que a função criativa da linguagem que acontece na tradução entre diferentes idiomas tem reverberação também no cotidiano, na interação de uma língua com ela mesma. A característica ambígua das línguas naturais também nos força a perceber que criação e tradução estão de alguma forma ligadas. Tanto Meschonnic (2010) quanto Haroldo de Campos (2018) apontam para essa direção.

Considerando apenas o aspecto da tradução, acreditamos que possamos tecer uma aproximação tanto com Meschonnic (2010) quanto com Haroldo de Campos no que se refere ao ato de criação que a tradução é. A maneira, porém, de como proceder na criação, difere. Enquanto Haroldo de Campos (1997) foca na importância da metalinguagem, e aqui ele carrega herança de Jakobson e Walter Benjamin, como também da transcrição como forma de superar a eventual intradutibilidade da poesia, Meschonnic possui um bloco de pensamento, em que interação Ética, Poética e Político, que ao mesmo tempo não pode ser desmembrado quando apresentado, e aponta para a importância da dinamicidade e da historicidade da linguagem.

Voltando ao autor russo, Lotman (2014) defende que dentro de um sistema cultural a mensagem é transmitida por, pelo menos, dois canais de comunicação, o canal de comunicação tal como foi desenhado por Jakobson, e o canal Eu-Eu. Abaixo temos o sistema de comunicação de Jakobson<sup>15</sup> conforme apresentado por Lotman (2014):

---

<sup>15</sup> Lotman se refere ao sistema de comunicação de Jakobson como “I-s/he system”, optamos pela forma *sistema de Jakobson* ou *sistema jakobsoniano* para facilitar a escrita.



Adaptado de: Lotman (2014, p.20).

O sistema Eu-Eu de comunicação, como explicado por Lotman (2014) pode ser entendido da seguinte maneira: uma mensagem em linguagem natural é introduzida, acompanhada por um código suplementar que é pura organização formal. Tal código suplementar é constituído por uma construção sintagmática, porém não possui, ou tende a não possuir, valor semântico. Surge uma tensão entre os dois: mensagem original e código secundário, que resulta numa tendência a interpretar os elementos semânticos do texto como se eles fossem incluídos na construção sintagmática suplementar e tivessem adquirido no processo novos sentidos resultantes dessa interação. No entanto, embora o código secundário mire na liberação dos elementos significantes primários de seus valores semânticos normais, isso não acontece. O que acontece é a permanência dos valores primários coexistindo com os valores secundários, vindos do efeito de várias séries rítmicas nos elementos significantes. Mas essa não é a única coisa que transforma o significado no texto. As conexões sintagmáticas dentro da mensagem aumentam em número, o que resulta no sufocamento das conexões semânticas primárias, e, num certo ponto de vista, o texto irá se comportar como uma mensagem assemântica complexa.

Porém, textos assemânticos, com alto grau de organização sintagmática, tendem a se tornarem organizadores de nossas associações, tendemos a introduzir significados por associação. Lotman (2014) cita o papel de parede e a música abstrata como exemplos de produtos culturais para cujos elementos nós atribuímos significados. Quanto mais a organização sintagmática é enfatizada, mais livre e mais associativa serão nossas conexões semânticas. O texto Eu-Eu tende à construção de sentidos individuais e à



organização das associações desordenadas que se acumulam na consciência individual, reorganizando a personalidade que se envolve na autocomunicação.

Então o texto carrega um valor semântico triplo: o valor semântico primário geral; o valor semântico secundário, que surge da reorganização do texto e da justaposição com os valores primários; e em terceiro lugar, valores que surgem da introdução na mensagem de associações extra-textuais, variando do mais geral até o mais individual (LOTMAN, 2014, p.29, tradução minha).<sup>16</sup>

Em outras palavras o que é semântico se torna simbólico, características como ritmo, rima, repetições, são características das mensagens na comunicação eu-eu. São características comuns em poesia, mas elas também ocorrem em prosa.

#### 1.4 Jakobson e as três possibilidades de tradução

A divisão do processo de tradução em três possibilidades e, principalmente, a noção de tradução intersemiótica, é muito importante para podermos prosseguir. Nos é apresentada a tripla divisão dos tipos possíveis de tradução: a tradução intralingual ou reformulação, a tradução interlingual e a tradução intersemiótica, ou transmutação. A primeira ocorre quando substituímos signos dentro da mesma língua, quando, por exemplo, se tenta explicar algo já apresentado posteriormente com palavras diferentes; a segunda seria a tradução como estamos acostumados a entender, a transição de um idioma para outro; a terceira seria a "interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais" (JAKOBSON, 2010, p.81). A forma como Jakobson traz a noção de tradução intersemiótica é importante para a ideia de Tradução Total (*Total Translation*) como teorizado por Torop (2000). A palavra tradução é utilizada por Jakobson de forma flutuante, Elin Sütiste (2021) fez um estudo mostrando que em diferentes textos o próprio Jakobson usava a palavra tradução querendo significar coisas diferentes. Parte disso se deve ao fato de que Jakobson entende que a tradução é um mecanismo linguístico e semiótico fundamental operando em todos os níveis na comunicação. É um pensamento muito parecido com o de Peirce, que entende o processo de construção de sentido como

---

<sup>16</sup> Tradução minha de "So the text bears a three-fold semantic value: the primary general linguistic semantic value; the secondary semantic value, which arises from the syntagmatic reorganization of the text and from the juxtaposition with the primary values; and thirdly, values that arise from the introduction into the message of extra-textual associations, ranging from the most general to the extremely personal".

um processo de tradução, já que dentro das relações triádicas o que ocorre é uma substituição de um signo para outro, o que pode ser compreendido como processo de tradução.

Gostaríamos de levantar algumas considerações sobre a tradução de obras de arte (e tradução de forma geral) para então entrar no problema da tradução intersemiótica. Começaremos com a seguinte afirmação a respeito do ato de traduzir poesia:

A poesia, por definição, é intraduzível. Só é possível a transposição criativa: transposição intralingual- de uma forma poética a outra, transposição interlingual ou finalmente, transposição intersemiótica- de um sistema de signos para outro, por exemplo da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura. (JAKOBSON, 2010, p. 91).

Quando lidamos com a tradução de obras de arte, segundo um certo tipo de pensamento, precisamos levar em consideração outros fatores além dos semânticos, pois existe a questão da *fragilidade da informação estética*. Fragilidade, pois, "Enquanto a informação documentária e também semântica admitem diversas codificações, podem ser transmitidas de várias maneiras[...] a informação estética não pode ser codificada senão pela forma em que foi transmitida pelo artista" (CAMPOS, 2017, p.2-3). Caso a forma como a manifestação artística se dá mude, já se perde a informação que ela originalmente poderia trazer. Haroldo de Campos então aponta para uma forma diferente de entender a tradução, suas observações "ênfaticam o aspecto da *transformação* do original realizada pela prática da tradução" (TÁPIA, 2019, p. XVI)<sup>17</sup>. Se a obra de arte se mostra como uma tentativa de se comunicar o incomunicável, Haroldo de Campos (2017) sugere que o caminho para a tradução de uma obra artística seria a *recriação*, e que, quanto mais difícil for o texto, "mais recriável, mais sedutor enquanto possibilidade aberta de recriação" (CAMPOS, 2017, p.5) É nesse caminho de tradução como um processo de transformação que entendemos a tradução intersemiótica. Um primeiro ponto importante que precisa ser tocado é a noção de fidelidade da tradução:

Operação tradutora como trânsito criativo de linguagens nada tem a ver com a fidelidade, pois ela cria a sua própria verdade e uma relação fortemente tramada entre seus diversos momentos, ou seja, entre presente passado e futuro, lugar tempo onde se processa o movimento de transformação de estruturas e eventos (PLAZA, J. 2018, p.1).

---

<sup>17</sup> Posteriormente Haroldo de Campos daria o nome de *transcrição*.

Porém a questão da fidelidade é polêmica. Se a sugestão da *transcrição* aponta para o manuseio da forma, para a questão da iconicidade do estético, encontramos uma crítica que aponta a questão do problema semântico, pois o semântico estaria sendo muito prejudicado nas traduções de poesia. Estas estariam sendo traduzidas com muita ênfase na forma, e isso seria problemático:

Afinal, a linguagem serve para comunicar ideias; linguagem não é o mesmo que um ajuntamento de sons, ou um instrumento musical para elaborações rítmico-melódicas... Traduzir (poesia ou qualquer outro tipo de texto) conferindo-se predominância a sons e ritmos e subordinando-se a semântica aos caprichos do metro constitui uma desconsideração consciente quanto ao que é mais importante. Decerto traduções métricas podem ser excelentes enquanto poesia, o que não significa necessariamente que sejam boas enquanto traduções (ABRAMO, C.W. 2011, p.13).

O problema é: como as ideias são comunicadas? Outro problema: existe uma tradução definitiva? Aparentemente não.

A tradução intersemiótica, como desenhada por Plaza (2018) se apoia muito na semiótica peirceana. Ela acaba funcionando (ou sendo entendida) como uma espécie de categorização, porém nos interessa a forma como Peirce entendia o funcionamento do signo. A natureza do signo peirciano funciona como sendo parte de um complexo de interações triádicas que possuem a capacidade de gerar nova informação e resultam num processo dinâmico e contínuo. A tradução experimental desta tese está sendo considerada como uma tradução criativa, ponto de vista previsto na teorização de Plaza (2018). A semiótica de Peirce permite tanto a estruturação e classificação de elementos da mensagem como também permite a avaliação do todo da mensagem. Assim sendo, temos ferramentas que possibilitam guiar e analisar o processo de tradução.

Peirce estava insatisfeito com as categorias universais filosóficas. As categorias universais são tentativas de diferentes pensadores em diferentes épocas de estruturar a multiplicidade de fenômenos que captamos e interpretamos, "Espaço e tempo, por exemplo, são dois fenômenos que, na física e mesmo na filosofia, foram considerados como categorias universais por serem irreduzíveis a outros fenômenos na cognição humana." (SANTAELLA, NÖTH, 2019, p.37). Peirce chegou a três categorias universais, as quais chamou de Primeiridade, Secundidade e Terceiridade. Esta é uma das tríades de Peirce. As outras tríades, relacionadas ao signo, derivam dessa primeira tríade.

Peirce aponta a Primeiridade como o lugar das possibilidades. Estamos lidando com fenômenos que são "meras possibilidades ainda não existentes (porque a existência

é determinada por um lugar determinado no tempo e no espaço)" (SANTAELLA, NÖTH, 2019, p.37). Peirce entendia que os fenômenos, em sua Primeiridade, ainda não foram associados a nenhum outro fenômeno, por isso mesmo não estão delimitados por associações e, portanto, são mais propensos à liberdade. Fenômenos na Primeiridade ainda são impressões, sensações imediatas, por isso, ainda nebulosas, difíceis de determinar.

Quando um primeiro fenômeno se une a um segundo fenômeno, estamos na Secundidade. Tempo e espaço são preenchidos com a existência, com a materialidade. Começa a existir uma relação de causa e efeito entre as coisas.

Com a terceiridade, temos uma relação com o geral:

A terceiridade é a categoria do geral, da continuidade e da mediação entre um primeiro e um segundo (CP 1337-349, c. 1875) O geral é um fenômeno da terceiridade porque generalidade implica continuidade. Ela é também a categoria da semiose dos signos, da representação, da comunicação, das leis, das regras, da necessidade, do hábito e da síntese. (SANTAELLA, NÖTH, 2019, p. 38).

Procura-se assim entender como a mente humana funciona. Porém é necessário entender o funcionamento do signo. Para Peirce, o signo é “aquilo que representa o objeto e cria um interpretante” (SANTAELLA, NÖTH, 2019, p. 39). Se quisermos aprofundar:

Um signo ou *representamen* é algo que, num certo aspecto ou capacidade, está para alguém em lugar de algo. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criado denomino *interpretante* do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu *objeto*. Representa esse objeto não em todos os seus aspectos, mas com referência a um tipo de ideia (PEIRCE, 2018, p.46).

Peirce distingue entre dois objetos, o Objeto Imediato e o Objeto Dinâmico. O Objeto Imediato é o “Objeto como representado no signo” (PEIRCE, 2018, p.168) e o Objeto Dinâmico, é o “objeto no mundo” (PLAZA, 2018, p.21). É importante notar que o signo é um elemento dentro de um processo. Peirce entende que o signo, no processo de semiose, pode ser organizado de acordo com três elementos da cadeia. Quando se considera o signo em relação a si mesmo; quando se considera o signo em relação ao objeto e, por fim, quando se considera o signo em relação ao interpretante. Quando o signo é considerado na relação consigo mesmo (1ª tricotomia), há a divisão Qualissigno, Sinssigno e Legissigno; quando o signo é considerado em relação ao objeto (2ª tricotomia), há a divisão ícone, índice e símbolo; e quando o signo está sendo considerado

em relação ao interpretante (3ª tricotomia), temos a divisão rema, dicente e argumento. As três tríades estão relacionadas à divisão de primeridade, secundidade e terceridade: Qualissigno ícone e rema carregam características da primeridade, Sinsigno, índice e dicente carregam características da secundidade e, por fim, Legissigno, símbolo e rema carregam características da terceridade.

O objetivo aqui foi mostrar rapidamente como a semiótica de Peirce funciona. Se por um lado pode parecer se tratar apenas do descontínuo com suas categorizações, por outro lado, possui uma parte que entende o contínuo do signo, pois a linguagem funciona dentro de um jogo de relações. Se está em relação, pode-se pressupor que é necessário um encontro de no mínimo dois elementos para que a relação possa ocorrer. Essa relação resultará em um novo signo e, assim, por diante. Por isso, uma tradução definitiva não seria possível, pois o funcionamento da linguagem estaria dentro de um contínuo.

## 1.5 Escolhendo um paradigma de tradução: o paradigma do escopo

Antes de começarmos a falar sobre o percurso tradutório, iremos explicar de onde estamos falando dentro dos estudos da tradução. Para tanto, iremos utilizar a nomenclatura que encontramos em Pym (2017). O ato de traduzir gerou, com o passar do tempo, várias teorias que procuravam entender o processo de tradução. Dos vários paradigmas que foram surgindo, escolhemos um que acreditamos estar mais próximo do nosso projeto, que é o paradigma do escopo.

Não há uma metodologia para a tradução, porém existem várias formas de categorizá-la, de tentar defini-la, de acordo com alguma força (ou um norte, uma linha guia, se assim preferir) que esteja sendo exercida sobre ela. A força a que me refiro pode se tratar tanto da pressão de quem contratou o tradutor para fazer a tradução quanto de uma concepção de linguagem ou do objetivo a ser alcançado pela tradução.

No paradigma do escopo há o entendimento de que a tradução é feita para alcançar um objetivo, um propósito. Neste caso, diferente do entendimento de tradução do paradigma da equivalência, que colocaria a mesma função tanto para o texto de partida quanto o texto de chegada, na teoria do escopo a função muda. Como o próprio nome indica, o que importa é o alvo da tradução. Isso permite a existência de diferentes

traduções de um mesmo texto cada uma atendendo uma demanda diferente. A equivalência ainda existe de forma limitada dentro do paradigma do escopo.

A década de oitenta é apontada por Pym (2017) como época simbólica do surgimento do paradigma do escopo. Ele atribui à publicação de dois livros publicados em alemão- *Grundlegung Einer Allgemeinen Translationstheorie* de Katharina Reiss e Hans Vermeer e *Translatorisches Handeln Theorie und Method* de Justa Holz-Mänttari- que questionaram a ideia da equivalência. A principal ideia debatida é que o tradutor deve realizar sua tarefa de forma a alcançar seu escopo. A tradução foi encomendada por alguém, e esse alguém possui um objetivo ao encomendar a tradução. O papel do tradutor é tentar garantir que os objetivos de seu cliente sejam alcançados. O foco da tradução fica no texto de chegada. Se há alguma equivalência entre as línguas ela será considerada apenas para alcançar o objetivo da tradução.

Ao olhar mais profundamente para as origens da abordagem do paradigma do escopo, Pym (2017) mostra como Koller separou cinco modos de manifestação (denotativo, conotativo, normativo, pragmático e formal) que representam funções que podem ser realizadas pela linguagem. Para Koller, o tipo de texto que se está trabalhando é o que determina a maneira de traduzir. Se o texto possui muitas referências a objetos existentes no mundo, as palavras escolhidas devem ser precisas. Se o texto for uma poesia, e se a forma for fator determinante na construção de significados, então o tradutor deve trabalhar com a forma.

Katharina Reiss sugeriu outra forma de divisão: *expressivo* (texto orientado pela primeira pessoa do discurso – eu- e teria como forma a carta pessoal e outros gêneros literários; o texto *apelativo* que abrange gêneros como publicidade e possui efeito sobre a segunda pessoa do discurso- você/tu-; e, por fim, o texto representacional, que se refere ao mundo e a terceiros – ele(s), ela(s). A ideia básica é manter a função do texto de partida na tradução, ponto de vista que é criticado: diferentes teóricos entenderão de forma diferente.

Também é citada Nord, que entendia que é necessário, primeiro, analisar o texto de chegada, posteriormente o de partida, para depois, identificar correspondências e diferenças entre os dois. Primeiro, em uma tradução, é necessário identificar a *função pretendida* de passagens problemáticas no texto de partida para então encontrar soluções que permitam uma forma de leitura contemporânea.

Um problema a ser citado é sobre a intenção do texto. Pym (2017) traz o exemplo de como seria fazer a tradução de *Mein Kampf*. Sabe-se que sua função pretendida é a de convocar pessoas para se tornarem simpatizantes do nacional socialismo, porém, dificilmente alguém iria, atualmente, querer uma tradução que apontasse para essa direção. Faria mais sentido encarar o livro como um documento histórico, e assim seria publicado, com as devidas modificações (notas de rodapé com fatos históricos, por exemplo). Desta forma fica mais fácil entender como o objetivo da tradução modifica o texto a ser traduzido. A função do texto fonte foi modificada, e a teoria do escopo de Vermeer aceita isso, algo que não era previsto em um funcionalismo voltado para o texto de partida. O que importa é o efeito que se acredita ter criado para o leitor. A teoria do escopo causou deslocamentos:

A estratégia de Vermeer de priorizar o propósito (*Skopos*) transformou de maneira radical o funcionalismo que já existia, mudando o seu foco de fonte para o alvo. Isso fez com que fatores pragmáticos fossem considerados, como o *papel dos clientes* da tradução, a importância do tradutor possuir *instruções claras* antes de dar início à tradução, e o princípio geral de que *um texto pode ser traduzido de diferentes maneiras*, a fim de satisfazer diferentes propósitos (PYM, 2017, p.105-106).

A teoria do Escopo causou outro deslocamento. Se, com o Paradigma da Equivalência, as discussões caíam dentro da análise linguística, com o Paradigma do Escopo há uma união de diferentes áreas que são consideradas para se criar uma ideia de onde ir na tradução. Pym (2017) cita marketing, sociologia aplicada e ética da comunicação.

Acreditamos que o presente trabalho possa ser inserido dentro do paradigma do escopo, pois o foco da tradução é o texto final, o desenho de um jogo eletrônico, o que acarreta a mudança da função do texto de origem. Podemos, porém, levantar um problema nessa escolha: se considerarmos o jogo de acordo como dito anteriormente, quando foram citados os nomes de Gadamer e Huizinga, não há separação (ou há a dificuldade de delimitar fronteiras) entre jogo e arte. Isso colocaria a ideia da mudança de função levantada pelo paradigma do escopo em cheque, pois podemos partir do princípio de que a poesia tem que ser jogada, e que jogos podem ser entendidos como forma de arte. Essa categorização de paradigmas de tradução pode ser questionada.

Iremos agora observar como o jogo e a poesia ocupavam um lugar cultural próximo, pois a poesia estava presente em importantes rituais das civilizações antigas, rituais religiosos que também carregavam dentro de si o espírito de jogo.

## 1.6 Huizinga: o jogo e a poesia

Traduzir poesia para jogo eletrônico. Para alguns pode, talvez, parecer uma ideia estranha, porém estamos entendendo que jogo e poesia possuem relação íntima. Huizinga (2019), em sua obra *Homo Ludens*, aponta para o jogo como atividade geradora de cultura. Sua definição de jogo é ampla e estamos também usando essa definição ampla como apoio para nosso projeto. Ele define o jogo como uma atividade diferente do cotidiano, que ocorre dentro de um tempo e espaço específicos. O jogo possui regras que são livremente aceitas por seus jogadores. Podemos olhar para uma partida de futebol ou de xadrez para exemplificar: ambos possuem um espaço específico para ocorrer: a quadra de futebol e o tabuleiro de xadrez; ambos tem um tempo específico (ou um marcador de fim de partida) para acontecer: os dois tempos de quarenta e cinco minutos mais acréscimos no futebol, e o xeque-mate no xadrez determina o fim de jogo; ambos possuem seu conjunto de regras, e aqui podemos citar que o xadrez se mostra mais rígido que o futebol, pois o último demonstra maior brecha para trapaceiras, enquanto o primeiro não. Quando alguém joga entra numa espécie de *círculo mágico*, um tempo e lugar separados, ou diferentes, do cotidiano, segundo Huizinga (2019). Frasca (2007) contesta essa separação: para ele seria injusto pensar nos jogos como atividade separada do cotidiano: a barreira do círculo mágico possuiria vários furos, pois o jogo e o jogar influenciam, de alguma forma, o cotidiano.

O jogar se mostra uma atividade criadora de cultura, como se a cultura em seus tempos primordiais tivesse sido jogada antes de se tornar séria. A poesia não escapa desse processo. O problema de falar sobre a poesia em seus primórdios é que ela se encontra em um lugar no qual a delimitação de fronteiras é complicada, é um lugar onde também se encontram a filosofia e a religião.

Se com o passar do tempo as atividades culturais foram se tornando sérias, a poesia ainda mantém seu elo com o lúdico. Ela ainda mantém as características do jogo acima citadas, seu lugar e tempo específicos, seu próprio conjunto de regras, seu universo próprio, diferenciando-o do cotidiano. A poesia se encontra "naquele plano mais primitivo e originário a que pertencem a criança, o animal, o selvagem e o visionário, na região do sonho, do encantamento, do êxtase, do riso" (HUIZINGA, 2019, p. 157).



Um primeiro passo para entender o lúdico na poesia seria, se possível, não focarmos tanto para a questão estética (como comentário adicional nosso, podemos comentar que o pensamento de Huizinga, aqui, curiosamente vai contra o que se costuma falar sobre poesia e sobre as artes). O autor afirma que tal questão deve ser deixada de lado na discussão do lúdico na poesia, pois a questão estética seria uma preocupação mais recente. Por ora, não iremos questionar a escolha de Huizinga, mas aparentemente ele acaba considerando a questão estética, mesmo que superficialmente, como veremos a seguir. Vale notar, também, que Meschonnic (2010) mostra-se avesso à utilização do termo “estética”, dando preferência a “Poética” para tratar desse fenômeno da criação na linguagem.

A poesia desempenhava ao mesmo tempo um papel que é tanto social quanto litúrgico, a poesia se relacionava, nas sociedades antigas, com o ritualístico, com o riso, com a arte, com a feitiçaria e com a competição. Lembrando que nas sociedades antigas o sério, o riso, a arte, o ritualístico podiam ocupar o mesmo lugar ao mesmo tempo, algo que com o passar do tempo foi sumindo: os lugares são mais específicos e as transgressões costumam ser vistas como problemáticas. Os exemplos trazidos em *Homo Ludens* são de textos antigos que demonstram as afirmações de seu autor. No *Kalevala* finlandês e no *Eddas*<sup>18</sup> nórdico a forma poética aparece como magia para quebrar feitiço, como competição de sabedoria, concurso de insultos e competição de conhecimento cosmogônico. A competição é, para Huizinga (2019), uma grande característica dos jogos, e a tensão resultante da competição é tão importante quanto a diversão e liberdade que o jogo pode vir a proporcionar.

A figura do poeta, teve em suas origens muita ligação com a figura do *Vate*, uma espécie de sábio que possuía um conhecimento mágico, capaz de quebrar encantamentos. Por serem sábios, tinham a função de educar o povo. Além de sábios, também podiam ser profetas, filósofos, legisladores, oradores, demagogos. A figura do *Vate* comporta todas essas funções e com o passar do tempo foram se transformando na figura do poeta. O poeta teve então um papel diferente da figura atual que conhecemos. O poeta tinha uma

---

<sup>18</sup> O *Kalevala* é a epopeia nacional finlandesa, texto que reuniu vários contos antigos de tradição oral. Os *Eddas* - existem dois volumes- também são a reunião de vários contos escandinavos antigos, também oriundos da tradição oral.

carga de místico, de sábio. A arte não era "apenas" arte, mas também ritual e jogo. Por isso a dificuldade de delimitar o lugar do poeta, de entender essa figura na sua origem.

Também é citado o ritual do *Inga-Fuka*, uma espécie de jogo ritual do povo da ilha Buru, na Indonésia, que se dá na forma de recitação de poesias, na qual homens e mulheres participam. Em uma espécie de jogo ritual, alternam na recitação de uma poesia, geralmente trocando desafios. O ritual se transforma num jogo de palavras, no qual o elemento sonoro pode vir a se tornar fator dominante, pouco importando o significado das palavras. A essência da celebração é o improvisado. O jogo de recitação de poesia em turnos costurados por refrão também está presente em rituais amorosos. A poesia-jogo também serve como forma de armazenamento de saberes, como ocorre nos casos de competições de sabedoria. Com estes exemplos podemos perceber como a poesia circulava na antiguidade.

A estrutura da poesia também demonstra seu lugar diferenciado. Além de demonstrar a diferença das estruturas cotidianas, as rimas sugerem um ritmo<sup>19</sup>, que por sua vez possui elo com a música e a dança. Como citado anteriormente, Huizinga acaba considerando, superficialmente, questões estéticas. Aqui podemos observar que, além de ser difícil, em alguns momentos, separar o jogo da arte e do sagrado, fica difícil separar a linguagem do estético. Caminharíamos assim para um pensamento mais meschonniciano que tende a colocar a linguagem dentro do Ritmo, do contínuo, do dinâmico, onde qualquer tentativa de classificação falha ao alcançar a linguagem, pois quando a classificação chega, a linguagem já escorregou para outra direção. Podemos novamente citar a *fragilidade de informação estética*, que parece ecoar aqui novamente, apontando para a não possibilidade de separar os elementos da linguagem quando se trabalha com ela. Curiosamente, o autor de *Homo Ludens* coloca uma origem não discreta das atividades humanas quando coloca o jogo no papel de motor criador.

Huizinga (2019) enxerga o espírito lúdico como motor da cultura nos tempos primordiais, e por isso as diferentes expressões das artes, de uma forma geral, possuem nos seus primórdios um elo com o lúdico. Ao mesmo tempo, as diferentes manifestações humanas aconteciam de forma interligada: rituais eram acompanhados de danças, músicas e jogos. Não era possível separar as atividades, elas funcionavam juntas. Com o

---

<sup>19</sup> Neste caso não estamos nos referindo ao termo como Meschonnic (2010) utiliza, estamos usando a palavra ritmo da forma como normalmente é entendida, associada à música.

passar do tempo o espírito lúdico foi sendo afastado das atividades culturais, restando apenas a seriedade. As artes se mostram como a atividade na qual ainda é possível encontrar o espírito lúdico de forma mais fácil, ou mais intensa.

A personificação é também levantada pelo autor holandês como um acontecimento que une poesia ao lúdico. A personificação de certa forma traz um fazer de conta, um misto de crença e descrença, na qual algo tomado de vida normalmente não o é. Se quisermos encarar o corvo como a personificação de algum juízo ou sentimento do eu lírico, temos então um exemplo do eu lírico jogando consigo próprio um jogo de dor.

As ideias de Huizinga nos inspiram no sentido de entender um lugar diferente para a poesia. Dessa forma, uma tradução de poesia para jogo eletrônico soa menos exótica, pois há um histórico da poesia sendo jogada. Não podemos recuperar, com um jogo eletrônico, o espírito do jogo primordial em sua totalidade, como Huizinga descreveu. Porém podemos tentar recuperar alguns aspectos do lúdico ao deslocarmos a arte para um jogo eletrônico nos tempos atuais, em outras palavras, o deslocamento de materialidades e de meio de circulação talvez possibilite um certo câmbio dentro das operações de oferta e recepção da poesia.

Vimos o ponto de vista dos jogos no passado, iremos agora olhar o movimento dos jogos dentro da cultura.

### 1.7 Semiótica e jogos

Relacionar jogos com artes pode se mostrar um movimento um tanto problemático. Mattia Thibault (2016) levanta algumas questões relacionadas ao problema de onde encaixar os jogos. Encontrar textos acadêmicos da área da semiótica voltados para os jogos era difícil, poucos teóricos haviam se voltado para tal objeto. Lotman, segundo Thibault (2016) chegou a ler os trabalhos de Huizinga e de Gadamer sobre jogos, concordando parcialmente com eles. Por um lado, os jogos, sim, são importantes no desenvolvimento dos animais e dos humanos, porém no tocante a jogos e arte as opiniões divergem. Para Huizinga, como já expusemos anteriormente, algumas formas de arte podiam ser jogadas. Thibault (2016) cita também o filósofo Hans-Georg Gadamer. Para Gadamer, o jogo é forma, sendo que quando se dirige a alguém, assume sua forma perfeita, transformando-se em arte, e, transformado em arte, o jogo assume sua pura forma. Lotman irá colocar a arte em outro patamar. Segundo Thibault,

Primeiramente publicado em *Sign Systems Studies* em 1967 sob o título “Искусство в ряду моделирующих систем”, o artigo “O lugar da arte entre outros sistemas modeladores” é um dos mais importantes textos do primeiro período de Lotman. Neste momento, o semiótico de Tartu focou principalmente em textos e sistemas modeladores: o objetivo do artigo era mostrar a unidade e importância dos textos artísticos. No entanto, provavelmente influenciado por suas leituras dos trabalhos de Huizinga e Gadamer, Lotman também introduz uma teoria restrita da brincadeira. Mesmo que o semioticista pareça concordar com seus antecessores ao sublinhar a grande importância do brincar no desenvolvimento de animais e seres humanos, ainda assim, jogar para ele não é um fenômeno tão abrangente como descrito por esses autores. (THIBAUT, 2016, p. 298, tradução minha).<sup>20</sup>

Em seu artigo são citados alguns textos nos quais Lotman de alguma forma aborda a brincadeira, mais especificamente, o brincar com bonecos e o jogo de cartas. Ao olhar para os bonecos, e aqui há, segundo Thibault (2016) a particularidade da palavra russa usada por Lotman poder ser traduzida tanto como *boneco* quanto como *fantoche*, há a constatação de que os bonecos possuem três dimensões que podem ser analisadas: bonecos como sendo brinquedos que possibilitam a projeção de fantasias; bonecos como modelos que possuem um papel metafórico na modelação de vários fenômenos culturais; e por fim bonecos como obra de arte, ou seja, podemos entender aqui os fantoches que são usados no teatro.

Lotman diferencia a estátua e o boneco, assim como a audiência *adulta* e a audiência *infantil* ou *folclórica*. A estátua, para poder enviar uma mensagem, deve ser extremamente detalhada, enquanto o boneco tende a ter poucos detalhes. Ter poucos detalhes significa que a pessoa que brinca com um boneco tem mais liberdade para criar algo, enquanto a estátua não permite essa criação por parte do espectador. O boneco estaria voltado para a audiência *infantil* ou *folclórica*, que quer interferir com o texto, participar da ação, que quer cocriar. A estátua tende a ser acessada pelo público *adulto*, um tipo de público que, deferente do público anterior, não interage com o texto. O que diferencia a estátua do boneco é a quantidade de informação presente em cada um dos

---

<sup>20</sup> No original: First published in *Sign Systems Studies* in 1967 under the title “Искусство в ряду моделирующих систем”, the article “The place of art among other modelling systems” is one of the most important texts of Lotman’s first period. At this stage, the Tartu semiotician mostly focused on texts and modelling systems: the objective of the article was to show the unity and importance of artistic texts. Nevertheless, probably influenced by his reading of Huizinga’s<sup>7</sup> and Gadamer’s works, Lotman also introduces a restricted theory of playfulness. Even if the semiotician appears to agree with his predecessors in underlining the major importance of play in the developing of animals and human beings, still, play for him is not such an all-comprehensive phenomenon as described by those authors.

objetos: a estátua está repleta de informação, de detalhes, direcionando as possibilidades de leitura do espectador, enquanto o boneco tende a ser construído de forma menos detalhada, o que permite que a pessoa que esteja brincando com ele preencha com as informações que desejar os espaços existentes no boneco. Em outras palavras, o boneco permite a criação e o uso da imaginação, podendo desempenhar diferentes papéis em diferentes situações, de acordo com o desejo da pessoa, enquanto a estátua não.

Claro que bonecos podem ser construídos com maior nível de detalhes: é comum encontrar bonecos de super-heróis como Batman ou Super-Homem, porém fica difícil imaginar que eles representarão outro papel além do que eles já representam. Uma observação interessante feita por Lotman, como nos mostra Thibault (2016) é, no caso do fantoche que, quando em uso no teatro, não está fazendo o papel de um personagem, mas de um ator atuando, tornando-se uma imagem de outra imagem. Vemos assim que os brinquedos são, então “[...] um objeto *semiótico*, já que há a criação e transmissão de significados envolvidos. Podemos afirmar seguramente que brinquedos são geralmente signos icônicos, já que são réplicas de objetos reais ou ficcionais”. (THIBAUT, 2016 p.305, tradução minha)<sup>21</sup>.

O brinquedo, que é um objeto semiótico, permite que o jogador crie enunciados fortemente carregados de valores simbólicos, sendo que diferentes brinquedos receberão diferentes valores. Ao brincar, dois movimentos podem ser vistos, o da ação narrada na seção do jogo, e o da autoexpressão do jogador (WINNICOT 2005, *apud* THIBAUT 2016). Uma observação que deve ser feita é que quando se está brincando, se alguém estiver observando o jogador brincar, o observador terá dificuldades em entender o que está acontecendo. Isto ocorre porque, segundo Thibault (2016), o que ocorre é que a brincadeira com bonecos é quase um monólogo, a pessoa que brinca forma sua própria rede de significações que irá associar ao boneco, construindo sua própria narrativa preenchida de símbolos e metáforas, sendo possível compreender a brincadeira como um ato de comunicação *Eu-Eu*. Lembrando que no sistema *Eu-Eu* a informação permanece a mesma, mas durante o processo de comunicação a mensagem é reformulada.

Outra característica do jogar que nos interessa é a sua capacidade de ser imprevisível, mesmo com a existência de um conjunto de regras. Jogos e

---

<sup>21</sup> No original: are a *semiotic* object, as they involve the creation and transmission of meaning. We can safely claim that toys are generally iconic signs, as they are replicas of real or fictional objects

imprevisibilidade sempre andaram juntos, e não necessariamente apenas nos jogos de azar. A imprevisibilidade faz parte das linguagens naturais: Lotman traz a ideia de *explosão*, momento de imprevisibilidade no qual existe um conjunto finito de possibilidades, das quais apenas uma acontecerá. Podemos nos aproximar aqui do conceito de virtualidade como é apresentado por Pierre Lèvy (2010) e, aqui, estamos resumindo: a mangueira é o virtual da semente de manga, porém seu estado não foi atualizado, permanecendo, portanto, uma semente. Essa noção é importante quando se quer trabalhar com uma concepção diferente de linguagem (e conseqüentemente de tradução), quando se passa a pensá-la de forma discreta para uma forma *dinâmica* onde aspectos contínuos e discretos atuam simultaneamente na construção de significados. Lotman criou uma tipologia da cultura, ou do fenômeno cultural, na qual há a distinção entre aspectos estáticos e os dinâmicos das linguagens, a qual chamou de semiosfera.

### 1.8 Semiosfera

A ideia de semiosfera descrita por Lotman (1990) nos ajuda a entender o movimento dos textos dentro da cultura. A semiosfera é um espaço semiótico, um *continuum* no qual vários sistemas semióticos existem ao mesmo tempo, se encontram em diferentes níveis de desenvolvimento e evoluem em diferentes velocidades. Para que a comunicação seja possível, é necessário que ambos, emissor e destinatário de uma mensagem, estejam dentro desse espaço semiótico. Dentro desse sistema, a linguagem é uma função, um aglomerado de espaços semióticos possuidores de fronteiras. Entre essas fronteiras é possível perceber tensão. Há também constante troca, comunicação, entre diferentes sistemas. Dentro da semiosfera há um movimento que faz com que as novidades que surgem na fronteira cultural passem por um processo, primeiro de estranhamento, depois de tradução e então aceitação, para que então possam se movimentar em direção ao centro, e assim receber um novo peso, uma nova função dentro da cultura. Um exemplo de movimento dado pelo autor é a calça *jeans*, surgida no meio de trabalhadores braçais que necessitavam de uma vestimenta mais resistente, e que com o passar do tempo se tornou algo comum de se ver no cotidiano.

É possível ver um movimento semelhante quando olhamos para os jogos. Costuma-se dizer que eles surgiram com maior força dentro da cultura entre as décadas de setenta e oitenta, época em que ainda eram vistos com certo preconceito. Com o passar do tempo surgiu o termo gamificação. A gamificação seria a aplicação de elementos lúdicos em contextos não relacionados a jogos de forma a causar maior interesse e

engajamento “Nesse sentido, conceitos e processos de um design de jogo, como progressão, organização em níveis, componentes de mecânica de um jogo, dentre outros, são aplicados em produtos- materiais ou imateriais- que não foram estruturados como tal” (DOMINGUES, *in* SANTAELLA et al, 2018, p.13). Thibault (2016) aponta esse surgimento do termo como fato de que os jogos se tornaram algo central na cultura.

Pode-se dizer, considerando o aparecimento do termo gamificação que há um surgimento de uma metalinguagem dos jogos, e essa metalinguagem está indo para outras esferas culturais, o que provaria o peso cultural que os jogos possuem dentro da cultura. O surgimento de uma metalinguagem para os jogos nos ajuda no processo de tradução, mas ainda assim, é diferente de uma metalinguagem de linguagem verbal. A linguagem verbal tem a característica de ser ao mesmo tempo linguagem e metalinguagem. Quando se cria uma gramática de imagens, por exemplo, a linguagem imagética necessita do apoio da linguagem verbal para funcionar como metalinguagem, já a linguagem verbal está livre disso. Uma metalinguagem dos jogos possibilita a explicitação de processos que ocorrem na construção do jogo, o que pode ser favorável no processo tradutório.

### 1.9: Algumas palavras sobre Meschonnic

Nosso interesse na teoria do tradutor, poeta e linguista francês Henri Meschonnic está em seu olhar peculiar sobre tradução e o funcionamento da linguagem, pois teoria e prática devem andar juntas para Meschonnic (2010), e a tradução de obras artísticas são o lugar mais propício para testar teorias e concepções de linguagem. Em sua crítica sobre como a tradução deve ser entendida, introduz a noção de ritmo. A noção de ritmo aqui deve ser entendida de forma diferente da forma como estamos acostumados a entender, pois não se refere unicamente à métrica e rimas, entender o ritmo como Meschonnic nos apresenta significa trabalhar ao mesmo tempo com outras noções que iremos explicitar adiante.

Começaremos com uma pergunta que funcionará como um norte, uma manobra estratégica para começarmos a falar sobre a teoria de Meschonnic: como olhar para a linguagem? Começaremos olhando pela diferença entre a linguagem do cotidiano e a linguagem artística. Temos a linguagem artística como motor criador da própria linguagem, que por sua vez afeta as pessoas:

A linguagem poética como a linguagem que é própria do ser humano, mesmo porque é nela e através dela que se constrói e se inventa, continuamente, o pensamento (MESCHONIC, 1989,2010), i.e., é com ela que o ser humano se inventa e se reinventa continuamente como pessoa. A linguagem poética põe em questão a existência diferenciada de algo que se chamaria linguagem do cotidiano, já que o poético transita, em fluxo contínuo, entre o falado e o escrito, entre os falares do dia a dia e a escritura propriamente dita, tornando-se esta verdadeiramente genuína na medida de sua comunicação com aquela, e da tradução que se torna inerente a esse diálogo (MARTINS, 2019, p. 123)

Podemos retomar aqui a relação do jogo-poesia/arte que mostramos anteriormente com Huizinga: a poesia está numa esfera diferente do cotidiano, assim como o jogo está numa esfera diferente, embora em Meschonnic essas esferas pareçam não chegar a ter fronteiras definidas. Também podemos enxergar a função criativa como citamos com Lotman. Estamos entendendo aqui um ponto próximo entre Lotman, Huizinga e Meschonnic, mesmo que apontem para diferentes lugares e possuam diferentes interesses. A arte (denominada genericamente de “Poética” por Meschonnic) acaba por se tornar um espaço de jogo que possibilita a renovação do sujeito, e nesse espaço de jogo a linguagem passa por deslocamentos que, aparentemente, no cotidiano não passaria (o *sistema de comunicação* Eu-eu explicaria parte desse processo de deslocamentos). Acontece que a tradução se encontra no meio desse processo, ela mesma é um deslocamento constante, um deslocamento de deslocamentos, uma constante transformação da língua e das linguagens.

A linguagem deve ser entendida como um fluxo, que olha para si mesma, se transformando, e, apesar da diferença entre linguagem artística e linguagem do cotidiano, elas se contaminam, se alimentam. Além do fluxo da linguagem artística conversando com a linguagem do cotidiano, temos também o fluxo interno das obras de arte. Textos que se autorreferenciam. Como nos demonstra Martins (2019), ao olhar para narrativas míticas indígenas, há uma intercomunicação transversal entre os mitos ameríndios. Essa intercomunicação pode, de certa forma, ser entendida como uma tradução entre os povos. Estamos usando o termo tradução, porém não estamos fazendo justiça ao processo, falta explicar melhor, pois o pensamento de Martins vai para a direção da Historicidade. A Historicidade é um aspecto que Meschonnic (2010) levanta como fator que também deve ser considerado quando se traduz, e Martins (2019) demonstra pelo menos duas maneiras de se entender a Historicidade. Por um lado, se olha para uma forma de traduzir “[...] que se faz transversalmente, no interior do próprio fenômeno cultural, enquanto devoração -



podemos ver aqui fenômenos que remetem ao que Andrade (2011) denominou canibalismo e antropofagia [...]” (MARTINS, 2019, p. 140-141) A segunda forma de entender a Historicidade, quando se traz o texto para a contemporaneidade é que se cria a possibilidade de trazer, ou recuperar, a força poética original do texto. Não se trata de um simples arranjo de vocabulário, trocar palavras velhas por palavras novas, mas (re)colocar a força da criação (criatividade) no ato de traduzir, ou como lembra Martins (2019), é ir em direção ao *Recitatif* de que Meschonnic fala. Encontramos pensamento aproximado na ideia de Haroldo de Campos, que iremos expor a seguir.

Haroldo de Campos (2018) cita a importância do *corte paidêmico*, operação poundiana de trazer o texto para o presente. Dessa forma são retiradas do texto coisas que apenas atrapalhariam a leitura. O foco aqui é procurar uma *tradição viva* no texto, facilitando assim a leitura do leitor atual. Outra expressão, também trazida de Pound, que pode ser encontrada nos textos de Haroldo é o *Make it new*, “A ordenação do conhecimento de modo que a próxima pessoa (ou geração) possa, o mais rapidamente, encontrar sua parte viva, e venha a perder o mínimo possível de tempo com questões obsoletas” (CAMPOS, 2018, p.18). A atualização também se faz necessária pois tanto Haroldo de Campos quanto Henri Meschonnic entendem o ato de traduzir um texto poético como uma atividade próxima, se não igual, à atividade de escrever um texto poético. Ao mesmo tempo em que o texto traduzido vem posteriormente ao texto original, perdendo assim a capacidade de se conectar com o imediato da criação do original, a tradução acaba por se tornar um novo texto, conectando-se assim a um novo contexto. Estamos então lidando com a criação de algo novo.

Para Haroldo de Campos, ao criar, o tradutor deixa de fazer uma tradução servil. Conforme escrevia e traduzia, o autor foi criando neologismos (*transcrição*, *transluciferação*, *transtextualização*, *reimaginação* no caso da poesia chinesa) pois tinha

uma insatisfação com a ideia 'naturalizada' de tradução, ligada aos pressupostos ideológicos de restituição de verdade (fidelidade) e literalidade (subserviência da tradução a um presumido 'significado transcendental' do original" (CAMPOS, 2011, p. 10).

Assim se sai das traduções *neutras* (no caso de traduções literais) ou *servis* para entrar na tradução criativa. Meschonnic (2010) também aponta para o problema da forma na tradução:

Temos de distinguir entre desperdício e traição, e a transformação. A forma do sentido permanece em sua língua, como sua fonologia. É um desperdício, não uma traição. Ainda o que passa, longe de depender da natureza das coisas, será diferente segundo a concepção que se tem ao mesmo tempo do sentido, e do modo de passagem. Muda-se necessariamente de fonologia na mudança da língua. Mas se um discurso fez de sua fonologia valores de discurso e não apenas valores da língua, o resultado será outro. (MESCHONNIC, 2010, p. 30-31).

Como resultado, a importância da busca pelo ritmo, de olhar para o texto como um discurso. Pode-se perder o ritmo original devido as diferenças de idioma, mas a busca pelo ritmo é uma tentativa de diminuir tal perda.

A manobra tradutora acaba por ser também crítica, pois se seleciona o que o tradutor crê que seja relevante para o leitor. É um posicionamento do tradutor, que é então entendido como um sujeito, deixando de ficar nas sombras, forma relativamente comum de olhar para o tradutor, como alguém que fica escondido no processo de tradução. Tanto Meschonnic (2010) quanto Haroldo (2018) esbarram na questão crítica da tradução. É um deslocamento na forma de entender o lugar que o tradutor ocupa em seu ofício. Existem outros tipos de deslocamentos, como veremos a seguir.

Por ser um sujeito, o tradutor em processo tradutório assume um discurso que não é seu, e acaba por colocar um ritmo próprio. O ritmo está ligado à subjetividade presente no próprio texto, ou seja, ao que Meschonnic denomina “forma-sujeito”. Simultaneamente, temos de olhar para a presença do texto. Segundo Neumann (2013) Meschonnic faz uma inversão:

Em seu texto 'Oui, qu'appelle-t-on penser?', em *Dans le bois de la language*, o autor afirma que é o poema que faz o poeta, não o poeta que faz o poema. Ainda no mesmo texto, o autor postula que um poema nos inventa, ele inventa quem o escreve, e inventa quem o lê (NEUMANN, 2013, p. 9).

A existência do ritmo do texto chama para a existência de um corpo do texto. Para deixar de entender as coisas sob a sombra do signo, olhar para o texto como uma unidade completa é necessário, o que acarreta na existência de uma subjetividade do poema. Assim a tradução de uma obra poética se transforma em um “[...] discurso assumido por outrem, que carrega consigo um ritmo próprio, uma tonalidade subjetiva própria e- ao se juntar com palavras outras- uma rítmica diferenciada ” (MARTINS, 2019, p. 128).

A presença da subjetividade nos chama a atenção. O pensamento de Meschonnic nos provoca a pensar que o texto também pode ser sentido, ou jogado, se quisermos nos

aproximar novamente de Huizinga. O texto, como devir, também pode ser entendido como ação.

Se se trabalha com a Historicidade, atualizando o texto, comunicando-se com os outros textos ao mesmo tempo, e se o tradutor tenta se encontrar com o sujeito do poema (que Meschonnic explica através de negativas, apontando para o que o sujeito do poema não é)—estamos além da gramática, do signo, das classes que Meschonnic questiona. O texto deve ser compreendido como um todo: uma tradução deve lidar com a gramática de um texto, mas não apenas com ela; a métrica e o esquema de rimas de um poema fazem parte do poema, mas um poema não é apenas métricas e rimas, Meschonnic nos força a tentar olhar para o texto como um todo.

Neste capítulo, exploramos alguns conceitos relacionados à tradução, à Semiótica da Cultura, à semiótica de Peirce e ao pensamento de Meschonnic relacionado à tradução.

No Capítulo 2 trataremos de falar a respeito de mecanismos relacionados à mecânicas que podem ser usadas na construção de jogos eletrônicos, de forma a tentar criar efeitos que de alguma forma manipulem o caminho de leitura do jogador.

## Capítulo 02: Jogos

Iremos agora falar sobre os jogos eletrônicos. Falaremos brevemente sobre seu surgimento e desenvolvimento, assim como sua relação com a arte. Também falaremos brevemente sobre a definição de jogo, algo que se mostra problemático, pois se de um lado o objeto escapa de definições, por outro lado os jogos eletrônicos não devem, ou não deveriam, ser estudados dentro dos mesmos paradigmas em que são estudados os jogos analógicos.

### 2.1 Gameplay Poético?

Quando se faz uma tradução de texto verbal para texto verbal (tradução interlinguística), o tradutor tem como olhar para as operações metalinguísticas para sustentar suas decisões. Na tradução intersemiótica, utilizando a semiótica peirceana como base, da forma como explicado por Julio Plaza, há o apoio teórico para explicar a transformação dos signos. Porém temos de considerar as particularidades do meio no qual a mensagem está sendo inserida. Os jogos demandam o input do jogador para que a ação possa ocorrer, ou seja, quando se faz um jogo é necessário desenhar um caminho para que o jogador percorra, o designer tenta prever e guiar as ações do jogador. Outra

característica importante é a expectativa do jogador: ele espera que sua ação seja significativa dentro do jogo, de forma a alcançar algum objetivo. O jogo eletrônico nos oferece ferramentas de manipulação da ação que devem ser consideradas na hora de planejar a construção de um jogo. Na tentativa de trabalhar com a metalinguagem dos jogos, e aqui ainda estamos em um campo em criação, encontramos em Mitchell et.al (2020) uma sugestão de categorização de técnicas para criar o que eles chamam de *Poetic gameplay*. Segundo os autores, é necessário causar a sensação de desfamiliarização (*defamiliarization*), conceito que eles trouxeram de Shklovsky: “Shklovsky propôs a noção de desfamiliarização para explicar o processo de minar expectativas de forma a retardar a percepção e ‘transmitir a sensação das coisas como elas são percebidas e não como elas são conhecidas (1956)’” (MITCHEL et. al, 2020, n.p. Tradução minha).<sup>22</sup>

Para os jogos, Mitchell et. al. (2020) separam cinco categorias principais de desfamiliarização da expectativa do jogador, que, por sua vez, são subdivididas em categorias que foram nomeadas de dispositivos. Nas cinco categorias principais temos interação, gameplay, agenciamento, tempo e fronteiras. Abaixo podemos ver um quadro com as categorias e dispositivos criados pelos autores, apresentaremos a versão original seguida por uma proposta de tradução da tabela.

Category	Device	Examples
<b>Interaction</b>	Unfamiliar interface controls	<i>Brothers, Bounden</i>
	Unexpected change of controls	<i>Akrasia, Brothers</i>
	Extreme granularity	<i>QWOP, ProgressQuest</i>
	Slowing down the interactive loop	<i>Shadow of the Colossus, Vesper.5, The Graveyard</i>
	Uncomfortable feedback	<i>Lim</i>
<b>Gameplay</b>	Game objective is not what it seems	<i>Akrasia, Shadow of the Colossus</i>
	Core mechanic is not what it seems	<i>Akrasia</i>
	Multiple, conflicting game objectives	<i>Gravitation</i>
	Multiple, conflicting core mechanics	<i>Gravitation</i>
	Unexpectedly high or low difficulty	<i>Getting Over It, Dear Esther</i>
<b>Agency</b>	Imperfect information	<i>Kentucky Route Zero</i>
	Inability to act	<i>That Dragon, Cancer, Shadow of the Colossus</i>

<sup>22</sup> No original: “Shklovsky proposed the notion of defamiliarization to explain the process of undermining expectations so as to slow down perception and "impart the sensation of things as they are perceived and not as they are known" (1965)”.

Category	Device	Examples
	Only provide the inevitable choice	<i>The Walking Dead, The Killer</i>
	Subverting the inevitable choice	<i>The Killer</i>
	Broken illusion of agency	<i>The Stanley Parable</i>
	Failure is success	<i>Dys4ia</i>
	Success is failure	<i>Gravitation, Shadow of the Colossus</i>
Time	Non-causal game sequences	<i>Firewatch, Tales from the Borderlands</i>
	Abrupt scene transition	<i>Thirty Flights of Loving</i>
	Repeat play within a session	<i>That Dragon, Cancer</i>
	Repeat play across sessions	<i>Save the Date, Undertale</i>
	Repeated refusal of closure	<i>Save the Date, Doki Doki Literature Club, Nier: Automata</i>
Boundaries	Reference to player's world inside the game	<i>The Stanley Parable, Save the Date, Doki Doki Literature Club, Undertale</i>
	Reference to game from the player's world	<i>Kentucky Route Zero, With Those We Love Alive</i>
	Import of other forms into the game	<i>Thirty Flights of Loving, The Stanley Parable, Kentucky Route Zero</i>
	Ludic Intertextuality (blurring the boundary between games)	<i>The Stanley Parable, The Beginner's Guide, Kentucky Route Zero</i>

Tabela 1: as cinco categorias de desfamiliarização. (MITCHELL et al, 2020,n.p).

Categoria	Dispositivo	Exemplos
Interação	Controle de interface desconhecida	<i>Brothers, Bounden</i>
	Mudança inesperada de controles	<i>Akrasia, Brothers</i>
	Granularidade extrema	<i>QWOP, ProgressQuest</i>
	Desacelerando o loop interativo	<i>Shadow of the Colossus, Vesper.5, The Graveyard</i>
	Feedback desconfortável	<i>Lim</i>
Gameplay	Objetivo do jogo não é o que parece	<i>Akrasia, Shadow of the Colossus</i>
	A mecânica do núcleo não é o que parece	<i>Akrasia</i>
	Objetivos de jogo múltiplos e conflitantes	<i>Gravitation</i>
	Mecânica central múltipla e conflitante	<i>Gravitation</i>
	Dificuldade inesperadamente alta ou baixa	<i>Getting Over It, Dear Esther</i>
Agenciamento	Informação imperfeita	<i>Kentucky Route Zero</i>
	Impossibilidade de ação	<i>That Dragon, Cancer, Shadow of the Colossus</i>
	Dar apenas a escolha inevitável	<i>The Walking Dead, The Killer</i>

<b>Categoria</b>	<b>Dispositivo</b>	<b>Exemplos</b>
	Subverter a escolha inevitável	<i>The Killer</i>
	Ilusão quebrada de agência	<i>The Stanley Parable</i>
	Falhar é sucesso	<i>Dys4ia</i>
	Sucesso é falha	<i>Gravitation, Shadow of the Colossus</i>
<b>Tempo</b>	Sequências de jogos não causais	<i>Firewatch, Tales from the Borderlands</i>
	Transição de cena abrupta	<i>Thirty Flights of Loving</i>
	Repetição do jogo dentro de uma sessão	<i>That Dragon, Cancer</i>
	Repetição o jogo entre as sessões	<i>Save the Date, Undertale</i>
	Recusa repetida de fechamento	<i>Save the Date, Doki Doki Literature Club, Nier: Automata</i>
<b>Fronteiras</b>	Referência ao mundo do jogador dentro do jogo	<i>The Stanley Parable, Save the Date, Doki Doki Literature Club, Undertale</i>
	Referência ao jogo do mundo do jogador	<i>Kentucky Route Zero, With Those We Love Alive</i>
	Importação de outras formas para o jogo	<i>Thirty Flights of Loving, The Stanley Parable, Kentucky Route Zero</i>
	Intertextualidade Lúdica (embaçando a fronteira entre os jogos)	<i>The Stanley Parable, The Beginner's Guide, Kentucky Route Zero</i>

Tabela 2: tradução da tabela 1

A categoria interação está relacionada ao nível de funcionamento básico de um jogo eletrônico: qualquer computador fica em um constante estado de alerta, esperando um input do usuário. Quando o input é colocado, há uma mudança de estado de hardware (jogo), que por sua vez responde com um output. Espera-se que esse processo seja facilmente compreensível. Também há a questão do gênero do jogo: o jogador já espera certas convenções, de acordo com o tipo de jogo que está jogando (MITCHELL et. al., 2020). Ao tornar a interface dos controles em algo não familiar, as expectativas do jogador seriam desafiadas.

Para a tradução do *Corvo*, entendemos que a categoria *gameplay* caberia bem, e que o dispositivo *game objective is not what it seems* (o objetivo do jogo não é o que parece) seria uma escolha interessante para guiar os acontecimentos dentro do jogo. A categoria *gameplay* está relacionada à atividade nuclear do jogo, que é acessada através da interface (MITCHELL et. al. 2020) Ao oferecer um objetivo de jogo que não é o que parece, além de frustrar o jogador, possibilita a manutenção do *nunca mais* do corvo. O objetivo do jogo é conseguir as páginas perdidas de um tomo antigo para ressuscitar

Lenore. Porém, após conseguir as páginas, o jogador descobre que o feitiço não funciona. Desta forma, além do trabalho com os diferentes tipos de linguagem existentes nos jogos, também estamos lidando com a estrutura do jogo, com sua forma característica de sua natureza material e única que é a interatividade. Entendemos que dessa forma estamos lidando com a metalinguagem do jogo.

Também entendemos que, dentro da categoria *gameplay*, quando o objetivo do jogo não é o que parece, podemos dar melhor conta do ritmo presente no poema de Poe, e da forma-sujeito ali presente, já que há um constante ir e vir no trajeto do eu lírico. Lembrando que foi citado anteriormente, os termos que Meschonnic apresenta são escorregadios. Entendemos que é proposital, pois é um convite a um trabalharmos de uma forma que fuja de automatizações. Voltando a falar do sujeito do poema, citado anteriormente, temos que ele é a “subjetivação máxima do discurso, não como enunciador no sentido da língua, gramaticalmente” (MESCHONNIC, 2010, p.XXXIII). Como aponta Kim (2022), é necessário prestar atenção que a palavra subjetivar aponta para o processo. Encontrar o sujeito do poema significa olhar para um processo, e esse processo está no encontro com o texto:

“O sujeito do poema é o sujeito que aparece só com o texto. Ele é a força propulsora que faz o texto se criar, e ao mesmo tempo, é o sujeito que é criado pelo resultado, o texto, da sua própria força. Ele é o sujeito que se faz cada vez conforme cada criação de texto, com o uso singular da linguagem em cada texto. Poderia-se falar que a própria atividade da linguagem em si em movimento é o sujeito do poema” (KIM, Ji Yun, 2022, p. 34.)

Entendendo que há um jogo entre a rígida estrutura do poema e o livre devaneio do eu lírico, entendemos que é necessário usar todas as possibilidades do meio escolhido para tentar recuperar essa forma-sujeito do poema de Poe. O ritmo, acima citado, também é algo que é encontrado, construído no processo, é difícil pensar em forma-sujeito sem pensarmos no ritmo. Esse ritmo ao qual Meschonnic se refere seria a organização do texto, a operação concreta da linguagem. No caso de *The Raven*, entendemos que o ritmo responsável pela organização do texto, nos permitindo assim encontrar a forma-sujeito é justamente essa tensão eu lírico-estrutura rima/métrica. Se perdermos a rigidez imposta pela métrica e pelo jogo de rimas, é então necessário encontrar outra forma de trazer tensão. Encontramos como porta de escape a mecânica do jogo como mais um elemento responsável pela construção de significados e organização de discursos.

Falaremos a seguir da narrativa interativa, outro componente importante para esse tipo de jogo ao qual estamos apontando.

## 2.2 Narrativa interativa

Jogos podem ser entendidos sob, pelo menos, dois pontos de vista diferentes. O jogo pode ser entendido como um produto comercial, quando olhado separadamente do jogador e do ato de jogar. Pode, também, fazer parte do processo de fruição do jogador. Quando encarado como produto, procura-se uma definição de jogo que possa ser de alguma forma aplicada e reproduzida em larga escala, como se costuma fazer com produtos que são vendidos em lojas. Por outro lado, quando se olha para o jogo como processo de fruição, certas prisões que a indústria tenta impor são quebradas. Jogos podem ser entendidos como forma de arte. Não que qualquer jogo deva ser entendido como obra de arte, mas que em alguns momentos os dois mundos podem se tocar. Serão discutidos alguns pontos a respeito da questão jogos e arte. Iniciaremos olhando para as características narrativas.

Pensando o jogo como uma narrativa, ele seria uma narrativa interativa. Temos no hipertexto um modelo de texto no qual o leitor escolhe o caminho de leitura que prefere percorrer, pois, conforme nos aponta Hulshof (2004, p.10)

O paradigma hipertextual, segundo Landow, é definido por um meio informacional que liga conhecimentos verbais e não verbais, organizando-os de maneira que o acesso às informações torna-se parte da escolha do leitor. O leitor decide por onde começar, e onde terminar, pois os nós, ou lexias estão organizados de forma que o acesso a ele não precise estar em uma ordem pré-determinada pelo autor”.

O leitor acaba se tornando um autor, pois tem controle do caminho a ser seguido:

Hipertexto é um sistema de representação da informação que provê uma rede semântica não-linear com múltiplos caminhos assim como múltiplas formas de experimentar essa informação. Assim, implementar com o hipertexto um arranjo navegacional é crucial. Relacionado com o grau de controle que o autor dá ao leitor sobre a informação e a integração da informação nos aplicativos como um todo. (HULSHOF, 2004, p.11).



Daqui segue-se para a questão da interatividade. Um ponto importante para a questão da interatividade levantada por Hulshof (2004) é que na interatividade a ação é recíproca. Hulshof (2004) elenca três tipos de interatividade, no caso da interatividade comunicativa, ou audiovisual. São elas a navegacional, a funcional e a adaptativa, e elas diferem no tipo de complexidade que oferecem ao usuário. Com a interatividade navegacional, temos a forma mais básica, “Este nível de interação enfoca a tarefa fundamental de navegação através de um espaço informacional, seja através de comandos, menus, mecanismos de procura ou *hiperlinks*” (HULSHOF, 2004, p.13).

Com a interatividade funcional há a interação na qual o usuário busca alcançar um ou vários objetivos. Neste nível podemos citar os jogos, pelo menos uma boa parte deles. Há a diferença de interatividade entre as duas formas citadas. Na interatividade informacional, mesmo que exista um objetivo por parte do usuário, nela há apenas a visualização passiva dos nós (ou *lexias*). Já no segundo tipo de interação citado, há um constante fluxo de informação indo e voltando. Traduzindo para a relação usuário-máquina, a máquina fica num constante estado de alerta, esperando o *input* do usuário. Quando a máquina recebe o *input*, ela deve dar uma resposta. Ao receber a resposta, o usuário irá colocar um novo *input* na máquina, e assim sucessivamente. A máquina precisa do *input* do usuário, o usuário precisa da resposta da máquina.

Por último temos a Interatividade Adaptativa. A diferença principal desse tipo de interatividade para com os outros é que o usuário possui controle criativo: o programa pode ser editado pelo usuário. Programas de criação de missões como o *Warcraft World Editor* ou o *Creation Kit* (Hulshof cita o CRPG *Never Winter Nights*) permitem que o jogador crie suas próprias missões para serem jogadas. Queremos aqui fazer um parêntesis e chamar a atenção para o fato que esses tipos de editores são algo fora do jogo. Uma coisa é o produto finalizado, o jogo comprado na loja, outra coisa é o editor (o programa) que aceita as modificações do usuário e as encaixa no jogo. Diferentes níveis de modificação podem ocorrer quando um jogador resolve fazer suas próprias modificações. Uma modificação pode aproveitar o ambiente original do jogo e apenas adicionar uma nova narrativa, por exemplo: novos personagens, novos dilemas, novos objetivos, porém ainda dentro do mundo criado pelo jogo original; uma modificação pode modificar apenas a parte visual (como exemplo, fazer um arqueiro atirar ovelhas ao invés de flechas, gerando assim um aspecto cômico para uma batalha sangrenta); por fim uma modificação pode resultar num jogo novo, como foi o caso de *Counter Strike*

(modificação de *Half Life 2*) ou *Defence of the Ancients* ( mais conhecido como *DotA*, modificação de *Warcraft 3* e sua expansão *The Frozen Throne*). Vamos voltar a falar sobre questões narrativas.

Outra característica a ser comentada sobre a narrativa é a sua linearidade. Seguindo a maneira clássica, aristotélica, de compreender a estrutura de acontecimentos ficcionais ou históricos, há um todo que é dividido entre princípio, meio e fim. Assim há uma linearidade entre os acontecimentos da narrativa, na qual não existe nenhum acontecimento antes do início ou depois do fim, sendo estes ligados pelo meio (Hulshof, 2004). A organização dos sonhos, por outro lado, é um exemplo da não linearidade, “Sonhos, muitas vezes não fazem sentido quando tentamos organizá-los, isso ocorre devido à ausência de coerência espaço-temporal com que começou a ser produzida depois do advento da montagem cinematográfica” (HULSHOF, 2004, p.16). O problema é que quando se considera uma narrativa como não linear, noções como tempo e espaço, assim como o próprio sentido da história, devem ser abandonados, e essa quebra de paradigma não é algo tão simples de se trabalhar:

A quebra do paradigma clássico de articulação espaço-temporal cria uma certa controvérsia quando abordamos o termo linearidade e não-linearidade narrativa. Geralmente esse problema é intensificado quando estamos lidando com algum tipo de mídia interativa, qualquer que esta seja. É comum tomar qualquer tipo de narrativa interativa como não linear. Porém é precipitado dizer que isso seja correto. Janet Murray define os paradigmas da narrativa hipertextual como narrativas multiformes, porém a não repetição dos percursos por leitores distintos não implica necessariamente em não linearidade. (HULSHOF, 2004. P.16).

Percorrer uma narrativa não linear, desligada de questões como tempo e espaço, resultaria na união de lexias que não necessariamente garantiriam uma coerência semântica. Hulshof (2004) compara a leitura de uma narrativa não-linear dentro dessas características como se fosse a leitura de fichas textuais aleatoriamente escolhidas, ou como percorrer um labirinto que sofre constantes alterações. A interatividade é geralmente entendida como não-linearidade, o que para Hulsof (2004) é uma visão primitiva, problemática da interatividade. A interatividade é o relativo controle, ou controle até certo ponto, do produto com o qual está interagindo. É uma postura de ação por parte do usuário. A possibilidade de escolha do jogador não vai necessariamente romper com a linearidade narrativa: “A linearidade narrativa é composta através da obediência da estruturação da tragédia, utilizando-se das ferramentas do espaço e do tempo, para uni-las e, por seguir os paradigmas descritos por Aristóteles” (HULSHOF,

2004, p. 38). Sendo assim, quando vai se definir o que é um jogo, a não-linearidade pode ser um fator não necessário. Início, meio, fim, tempo, espaço, são categorias que costumam estar presentes nas narrativas dos jogos, e mesmo assim o jogo pode ser considerado interativo, ou ser considerado um jogo. Iremos falar sobre definições de jogo, não para trazer uma definição final, mas para continuar mostrando como o terreno é pantanoso.

Já que estamos falando sobre narrativa, vale a pena fazer uma observação a respeito de uma espécie de problema que resultou no chamado debate entre Ludologia e Narratologia. Segundo Frasca (2003), não foi bem um debate, mas um desentendimento oriundo de um problema de definições. O termo ludologia foi usado como uma proposta para nomear a ainda não existente disciplina que iria focar o “estudo dos jogos em geral e dos videogames em particular” (FRASCA, 2003, p. 93). Do outro lado estão os chamados narratologistas. Aqui já há um problema de definição. Dentro dos estudos das ciências humanas existe um grupo de pesquisadores que estudam o conjunto de teorias relacionadas à narrativa independentemente do meio em que elas estão. Frasca (2003) entende que pesquisadores como Todorov, Genette, Greimas, entre outros, fazem parte desse grupo. Por outro lado, há um outro entendimento de narratologia, no qual diz-se que os pesquisadores defendem que os jogos são fortemente ligados à narrativa, e que os jogos, ou parte deles, deveriam ser analisados pela narratologia. Esse último ponto de vista foi o que acabou ganhando força no meio dos ludologistas.

A própria definição de ludologia se transformou com o passar do tempo, ganhando uma carga de que o estudo dos jogos deve ser totalmente separado dos estudos narrativos. Criou-se uma espécie de divisão, na qual os ludologistas foram chamados de formalistas, pois os jogos teriam características únicas que resultaria em uma experiência discreta, diferente das outras mídias (MURRAY, 2005). Por ser um campo novo de estudos, é natural que se tente separar o que seria específico do campo de estudo dos jogos com outros campos de estudos, porém isso não significa que os ludologistas queriam, pelo menos é o que Frasca (2003) deixa aparente, que se deixe de usar o conhecimento e as ferramentas existentes de outras disciplinas.

O debate, então, nunca existiu, pois os ludologistas estavam definindo os dois grupos, eles criaram uma noção de narratologia que não condizia com a prática tradicional. Mas há um lado positivo, como Murray (2005) destaca: os ludologistas fizeram com que o campo dos estudos dos jogos ganhasse força ao insistir na legitimidade

do campo e fizeram observações, como por exemplo entender os jogos como estruturas que requerem a manipulação ativa do jogador.

Iremos falar sobre definições de jogo, não para trazer uma definição final, mas para continuar mostrando como o terreno é pantanoso.

### 2.3 Definindo o que é um jogo

Definir o que é um jogo é um problema. Existe a subjetividade do jogador enquanto joga: não dá para explicar objetivamente a diversão sentida, existe apenas a sensação de se estar num estado de jogo. Há um problema que segundo Frasca (2007) é central nos estudos dos jogos: entender o que significa estar jogando. Delimitar o que é jogo e o que é trabalho é uma dificuldade, a natureza do jogo é muito diversa. Wittgenstein tentou definir o que é jogo, mas chegou à conclusão de que não é possível criar uma única definição, ela não abraçaria todos os jogos, segundo Cruz e Garone (2013). Além da variedade de jogos também há a variedade de jogadores e a variedade de facetas que o jogo pode ter para diferentes teóricos, como nos lembra Frasca (2007). Podemos começar com a clássica definição de Huizinga:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida quotidiana'. (HUIZINGA, 2008, p.33).

Roger Caillois (2017) tenta organizar melhor o que seriam os jogos com quatro categorias: *Agon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. Podem ser entendidos como, respectivamente, jogos de competição, sorte, mimetismo e vertigem. Os jogos de competição (*Agon*) são focados na habilidade do jogador, no esforço competitivo contra algum antagonista dentro de condições de igualdade entre os dois lados. Costuma-se passar por provas de força, velocidade, lógica ou resistência. Ganhar é a motivação principal (jogos como xadrez e competições esportivas podem ser inseridos nesta categoria). Pode-se colocar os jogos eletrônicos nesta categoria (STATERI, 2017, p.29).

Nos jogos de sorte (*alea*) a incerteza é o parâmetro principal para a experiência do jogador, seria o oposto do *agon*. Enquanto no jogo de *agon* o esforço do jogador determina o resultado, no jogo de *alea* é a sorte quem determina o jogador. Nesta

categoria temos os chamados jogos de azar. Stateri (2017, p.29) lembra que alguns jogos podem ser encaixados em ambas as categorias e dá como exemplo o jogo de paciência que depende tanto da capacidade do jogador de organizar as cartas quanto da sorte de conseguir desbloquear a carta necessária para que o jogo prossiga.

Com o mimetismo (*Mimicry*) temos o foco no fingir ser alguém e geralmente ganhar não é o fator principal do jogo, mas sim a encenação, o teatro, o jogo de máscaras. Convencer o espectador é o grande objetivo do ator que mergulha na encenação.

Com o *Ilinx* temos a busca pela vertigem, a tentativa de romper temporariamente a estabilidade da percepção e “de infligir à consciência lúcida uma espécie de pântano voluptuoso. De todo modo, trata-se de aceder a uma espécie de espasmo, de transe ou de aturdimiento que destrói a realidade com uma soberana brusquidão.” (CAILLOIS, 2017, p.62). Podemos citar o passeio em uma montanha russa como um exemplo de atividade que traga esse tipo de sensação.

A divisão feita por Caillois prevê que alguns jogos podem possuir características de mais de uma categoria (como já citado com o jogo paciência). Além dessa divisão Caillois também entende que os jogos podem se encontrar dentro de um espectro maior que possui dois pontos extremos, o *paidia* e o *ludus*. *Paidia* representa as atividades mais livres e *ludus* as atividades com um sistema de regras mais complexo e rígido. Novamente, dentro deste espectro, há a possibilidade de um jogo possuir momentos extremamente regrados e momentos voltados para maior liberdade, não é algo necessariamente rígido. Essa foi uma tentativa de organizar os jogos, iremos olhar para outras.

Segundo Cruz e Garone (2013), Jesper Juul tentou agrupar características comuns aos jogos, após pesquisar definições de jogos trazidas por diferentes teóricos. Juul conseguiu levantar os seguintes elementos que de alguma forma foram repetidamente citados pelos diferentes teóricos: “regras, resultados, metas, interação, objetivos, o mundo, separação entre vida e jogo, ausência de trabalho, meios menos eficientes, agrupamento social e ficção [...]” (CRUZ, GARONE, 2013, p. 320). Unindo esses pontos em comum concluiu-se que: jogos possuem regras fixas e bem definidas; as regras devem possibilitar uma variedade de resultados diferentes, de acordo com a habilidade do jogador; alguns resultados são mais desejáveis que outros; as ações do jogador interferem diretamente no estado do jogo; resultado e jogador estão em uma relação de

interdependência e, por fim, as consequências dos jogos são negociáveis. Depois de jogar, o jogador pode sair feliz ou triste, dentro de outras possibilidades, do jogo. Essas características seriam suficientes para determinar o que é um jogo. Sendo assim, ter-se-ia uma boa definição de jogo. Isso coloca algumas atividades de lado, como brincadeiras em formato livre, hiperficção, brincadeiras de roda. Podemos fazer duas críticas sobre o que Cruz e Garone (2013) nos trazem. Primeiro é a questão da narrativa. Cruz e Garone (2013) mencionam que as narrativas dos jogos são necessariamente não lineares pois os jogadores tomam decisões sobre qual caminho seguir, o que diferenciaria os jogos de outras mídias. Como citamos anteriormente, recuperando o que foi dito por Hulsof (2004), para uma narrativa ser considerada não linear ela teria de romper com as categorias de tempo e espaço, além de não possuir começo, meio e fim. Isso até pode ocorrer nos jogos, mas não é porque é um jogo, ou não é apenas porque o jogador irá ter a capacidade de escolha, que necessariamente a narrativa será não linear. Outro ponto que pode ser levantado é a questão do ponto de vista do jogador. Cruz e Garone aparentam estar satisfeitos com a definição de jogo criada por Jesper Juul, porém Santos e Froés (2019) atacam a questão por outro lado.

Para pensar a questão do ponto de vista do jogador, Santos e Froés (2019), sob a perspectiva da fenomenologia social, trazem os conceitos de círculo mágico, criado por Huizinga, e atitude lusória, de Bernard Suits. Pensar a questão do ponto de vista do jogador, segundo Santos e Froés (2019) é importante, pois há um problema na forma como as definições de jogos tem sido pensada, pois quando se trata da diversidade existente nos jogos digitais, as definições tendem a falhar. Um primeiro passo problemático é pensar que o jogo digital é necessariamente a evolução de um jogo analógico. Alguns o são, e de fato carregam características de seus antepassados, porém outros não o são, e quando isso ocorre eles tendem a ser colocados como não jogos. Porém, mesmo assim, existem jogadores para tais não jogos, o que resulta num problema para certas definições de jogos. O problema está na motivação do jogador. O que o jogador quer? Apenas cumprir o objetivo? Santos e Froés (2019) criticam a ideia de que o jogador quer apenas cumprir o(s) objetivo(s) que o jogo dá, pois “Nesta proposta, portanto, o histórico experiencial do jogador seria somente a sombra de seu objetivo no jogo, este sim seu motivador primário” (SANTOS e FROÉS, 2019, p.228). E continuam:

Contestamos esta visão, no entanto, pois subestima a motivação discreta e plural do jogador ao longo da construção de seu histórico no jogo, ou seja, não considera a linha temporal, essencialmente vivencial,

dos desdobramentos mais imediatos de suas ações, de suas emoções, de seu engajamento cognitivo, a maneira como o seu histórico interativo é significado no conjunto jogador-artefato, tampouco as expectativas instaladas no jogador ao longo do jogo, de curto e médio prazos” (SANTOS e FROÉS, 2019, p. 228).

Estamos caminhando para o entendimento do ato de jogar como um ato estético. Para trabalhar com o estético, é necessário considerar a interação jogador-objeto, pois é na interação que a experiência surge, o que possibilita uma avaliação fenomenológica, na qual o jogo provê ao jogador estruturas lógicas que prendem o jogador ao jogo não apenas por razões cognitivas, mas também em um todo estético (afetivo-cognitivo-comportamental). Para Santos e Froés (2019) parece ser razoável que para um produto digital ser compreendido como um jogo é necessário tanto a existência de um lugar epistemológico que determina que os jogos sejam compreendidos como um sistema de regras que através de sua materialidade dispare processos cognitivos inferenciais, revelando ao jogador o objetivo do jogo; quanto, ao mesmo tempo, que o jogo é apenas um jogo quando o é assim compreendido pelo jogador, e para que isso ocorra é necessário considerar o processo de interação. Ao jogar o jogador não apenas responde aos estímulos e regras do jogo, mas se encontra com um todo estético que o jogar possibilita, e é essa interação com esse todo estético que, segundo Santos e Froés (2019), faz o jogador se sentir como tal. É aqui que cabe explorar o conceito de círculo mágico.

Huizinga classifica o jogo como algo que possui espaço e tempo claramente demarcados, características que se imprimem na ideia de círculo mágico:

Ele utiliza o termo para elaborar uma fenomenologia social que explicar (sic) a forma com que adentramos o mundo do jogo, e nos deslocamos da vida real para uma outra, segundo ele, nova, cheia de encanto [...], uma prática que nos leva a participar de uma experiência estética do belo, onde o corpo adquire o seu ápice de beleza e harmonia. (SANTOS e FROÉS, 2019, p. 231).

Para que o jogador entre neste círculo mágico, neste estado de jogo, é necessário que o jogador entre num estado de querer obedecer às regras propostas pelo jogo, e aí entra a *atitude lusória*, termo introduzido por Bernard Suits, na qual o jogador se coloca na posição de jogador e aceita as regras para que um objetivo seja alcançando. É uma postura que o jogador, quando em contato com o jogo analógico, tem de assumir para que o jogo possa ser jogado, ou seja, para a existência do círculo mágico. Mas há a diferença entre jogos analógicos e digitais:

Nos jogos digitais, o jogador não precisaria, portanto, exercer o esforço para se manter dentro do círculo mágico. O jogador não está vencendo obstáculos de forma totalmente voluntária, mas o faz invariavelmente em obediência compulsória às regras, independentemente de sua postura em relação a elas (SANTOS e FROÉS, 2019, p. 232).

Ficam as dúvidas: a postura do jogador de um jogo analógico é a mesma postura do jogador de um jogo digital em relação às regras? Santos e Froés caminham para essas questões quando defendem que quando lidamos com jogos digitais a concepção de jogo muda e programas que não seriam considerados jogos dentro de certas definições mais tradicionais de jogo agora podem ser entendidas como jogos. Por isso entendemos que a proposta de tradução aqui apresentada pode ser entendida como um jogo dentro desse escopo maior sugerido por Santos e Froés.

Mas se é difícil definir o que é jogo, analógico ou não, no caso dos jogos digitais, há ainda a possibilidade de dificultar a questão. Em relação ao problema das regras nos jogos, é necessário falar sobre os *speedruns*, uma forma de jogar que costuma não ser mencionada quando se teoriza sobre jogos eletrônicos, pois quando pensam nos jogadores os teóricos costumam pensar em jogadores ideais que obedecem às regras, o que nem sempre acontece: algumas vezes a graça do jogo é descobrir como quebrar as regras, ou, em outras palavras, a quebra de regras é o jogo. Quando um jogador tenta zerar<sup>23</sup> o jogo (ou segmentos/partes dele) de forma mais rápida o possível, ele está fazendo um *speedrun*. Existem diferentes comunidades de *speedrunners* e várias categorias, ou formas de realizar um *speedrun*. Iremos comentar sobre as categorias mais comuns<sup>24</sup>, para mostrar como o comportamento dos jogadores pode vir a se tornar imprevisível, o que pode vir a dificultar as teorizações sobre jogos. Os jogadores tentam o *speedrun* dentro de duas possibilidades, usando apenas sua própria habilidade ou usando algum tipo de ferramenta (software), categoria que é geralmente chamada de TAS (*Tool Assisted Speedrun*). No TAS o jogador, com auxílio de algum software, pode ir e voltar frame por frame do jogo e fazer com que sua movimentação seja perfeita. O resultado de um TAS é como se um jogador, com tempo de reação perfeito e sorte perfeita estivesse jogando. Mesmo que resulte numa jogada teórica (impossível de um humano normal conseguir),

---

<sup>23</sup> Zerar significa chegar ao final do jogo.

<sup>24</sup> Estamos usando a nomenclatura de acordo com a Wikipedia <https://en.wikipedia.org/wiki/Speedrun>, acesso em 16/02/2023.



serve para descobrir alguns truques humanamente executáveis, truques estes aproveitados pelos *speedrunners* de outras categorias.

Quando um jogador tenta um *speedrun* sem ajuda de ferramentas ainda há mais uma divisão: 100%, qualquer% e sem *glitch* (100%, any% e Glitchless). Na categoria 100% o jogador tenta cumprir com todos os objetivos do jogo. No qualquer% o jogador tenta chegar ao final do jogo, independente de cumprir objetivos ou não, o mais rápido o possível, explorando ou não *glitches*. Um *glitch* é um erro de programação que tem efeito temporário, e esse erro pode ser (e geralmente é) forçado pelo jogador. É como se o jogador conseguisse programar o jogo usando o próprio jogo enquanto joga. Na categoria qualquer % os erros de programação são fortemente explorados. Alguns erros precisam de sorte para acontecer, outros de habilidade, outros dos dois. Os jogadores de *speedrun* são jogadores extremamente dedicados, que estudam os jogos a fundo, procurando por detalhes com que jogadores comuns não procuram, não se preocupam. Costumam criar comunidades para compartilhar suas descobertas. As comunidades criadas por esses jogadores regulam o que é aceitável ou não dentro da comunidade; regulam o que é aceitável ou não dentro das categorias; gravam suas sessões de jogos tanto para compartilhar procedimentos com a comunidade quanto com o objetivo de estabelecer recordes e analisam os vídeos tentando procurar possíveis transgressores de regras (vídeos editados de forma a estabelecer recordes impossíveis, por exemplo).

Eles desafiam as definições de jogo, pois parte do jogo deles é quebrar o jogo, quebrar as regras do programa. Eles conseguem fazer, por exemplo, com que o computador carregue pedaços de memória antes do momento originalmente programado, pulando grandes trechos do jogo. Também descobrem trechos do jogo que não foram devidamente programados, por exemplo, em alguns jogos 3D certas paredes podem ser atravessadas, o que não deveria acontecer. Um jogador comum não fica procurando por falhas de programação, ele aceita o que o jogo apresenta. No máximo, irá explorar o mundo do jogo procurando algum segredo, mas ele espera encontrar um segredo que foi colocado propositalmente pelos programadores. Essa não é a mentalidade de um *speedrunner*: ele procurará por ou forçará um erro de programação. Acredita-se que esse tipo de jogador sempre existiu, mas foi quando começou a existir a possibilidade de compartilhar as descobertas que as comunidades ganharam força, escalando, com o passar do tempo para eventos. Pode-se citar o *Games Done Quick*, uma espécie de maratona beneficente transmitida ao vivo por plataforma na internet na qual jogadores tentam

quebrar recordes ou mostrar técnicas ao vivo. O evento arrecada dinheiro para ser doado para caridade. Citamos o caso dos *speedrunners* para mostrar que, mesmo se falando tanto de regras quando se define o jogo e o ato de jogar, o jogador encontra portas de escape. As regras continuam sendo necessárias, mas por motivos diferentes. Parece que Wittgenstein tinha certa razão.

## 2.4 Jogos e arte

Olhando para o objeto jogo, temos um produto cultural complexo. Nele, pode-se observar as dimensões lúdica, narrativa, artística e comunicacional. Uma possibilidade de entendermos o jogo como fenômeno comunicativo surge quando consideramos a comunicação como “[...] todos os procedimentos pelos quais uma mente pode afetar outra (SANTAELLA, 2001, p.18 *apud* STATERI, 2017, p.7). O termo *mente* aqui é baseado na proposta de Peirce. Para o teórico norte-americano, uma mente não é necessariamente humana: quando há algum tipo de generalidade ou aquisição de hábitos, há a formação de uma mente. No caso dos jogos, há a mente do jogador e há a mente do jogo. Mas o jogo aqui não é apenas o produto, considera-se todo um sistema envolvendo as pessoas responsáveis pela criação do jogo, o que resulta num comportamento de generalização, “Além disso, a informação transmitida pelo jogo pode ter vindo antes de uma outra pessoa jogando em outro dispositivo. Essas duas fontes de informação formam uma totalidade no processo de jogar” (STATERI, 2017, p.8). Nesta interação entre duas mentes, há a questão da interatividade, que será mais bem explorada quando falarmos sobre o agenciamento nos jogos. Por enquanto, o foco da atenção será sobre jogos e arte.

Segundo Ensslin (2014, p.12), é possível encontrar os termos *Game art* e *Art games*, que significam coisas diferentes. *Game art* se refere aos trabalhos de arte que são inspirados na tecnologia e estética dos jogos mas não são jogos. São geralmente expostos em exposições de arte e galerias. *Art games*, por outro lado, são jogos (analógicos ou digitais) que tendem a possuir uma filosofia não comercial (ou anticomercial). Propomos que esse jogo que se apresenta como uma tradução possível de *The Raven* de Allan Poe caminha mais para a direção de um *Art game*. Ensslin aponta para o fato da evolução dos meios e como a literatura tem se transformado com o surgimento de novas tecnologias. Conforme as coisas vão se misturando, por um lado surgem os híbridos e por outro lado há o problema de como categorizá-los. Podemos trazer de volta a noção de semiosfera para observar esse fenômeno: é o encontro de estruturas diferentes de semiosferas

diferentes (jogo de um lado, artes do outro) que se encontram e se modificam mutuamente, resultando em um novo texto que, por ser novidade, ainda carece de uma metalinguagem, por isso os problemas de definição e a tentativa, de diferentes teóricos, de sanar o problema. Ensslin fala da questão do encontro entre literatura e jogos digitais especificamente, porém foi Kant quem introduziu o jogo (e o jogar) na questão estética dentro da filosofia moderna. Posteriormente outros autores foram elaborando e sistematizando as ideias de Kant.

Iremos ver brevemente como alguns filósofos pensaram a ideia de jogo, ou como o ato de jogar influencia a vida. Resumidamente, Kant, segundo Ensslin (2014) ajudou a colocar os jogos em um lugar um pouco mais elevado em relação a como era entendido anteriormente ao colocar em foco a liberdade que o ato de jogar traz e como essa liberdade está relacionada à sensação que a arte no traz. Segundo Ensslin (2014) Friederich Schiller adotou a noção kantiana de arte como jogo e afirmou que jogar é essencial para a humanidade, sendo que criou o termo *play drive* (*Spieltrieb*), responsável por reconciliar as forças físicas e racionais, “liberando assim os humanos tanto das amarras morais quanto das sensoriais e permitindo-lhes alcançar a genuína liberdade estética”<sup>25</sup>(ENSSLIN, 2014, p.29, tradução minha). Essa posição coloca o lúdico como atividade fundamental da cultura. Nietzsche também falou sobre a importância dos jogos, colocando-os como relativos ao impulso dionisíaco, “a vontade de poder puramente auto-interessada que tem a capacidade de criar e destruir civilizações inteiras (SPARIOSU, 1982, p.25 *apud* ENSSLIN, 2014, p.29. Tradução minha)”<sup>26</sup>. Diferente de Kant e Schiller, Nietzsche focava na importância do irracional, subvertendo os conceitos dirigidos pela racionalidade do platonismo e kantianismo: “contrário a Kant e Schiller, o conceito de jogo de Nietzsche é superior à razão e à ética. É a ideia dinâmica que não só captura a totalidade da significação, mas, paradoxalmente, incorpora a indeterminação destrutiva também” (ENSSLIN, 2014, p. 29, tradução minha). Para Nietzsche a vida estaria mais relacionada ao jogo (a vida como uma ilusão) do que a algo científico. Heidegger seguiu a ideia de vontade de poder (ou potência) de Nietzsche como pré-requisito da participação humana no *Weltspiel* (jogo do mundo). O que vale notar é que para Heidegger é a linguagem a responsável pela construção e desconstrução da realidade humana, e o jogo

---

<sup>25</sup> “thus liberating humans from both moral and sensuous constraints and enabling them to achieve genuine aesthetic freedom” no original.

<sup>26</sup> “the purely self-interested will to power that has the capacity to both create and destroy entire civilizations” no original.

do ser é mediado pela linguagem. Outro filósofo que focou na relação entre linguagem e jogos foi Wittgenstein, que criou a ideia de jogos de linguagem (*Sprachspiel*), no qual o significado da palavra depende das regras do jogo (contexto) que está sendo jogado no momento. Ele usa as peças de xadrez como exemplo, deixando claro que a movimentação das peças depende tanto das regras do xadrez quanto da situação em que o sistema se encontra em determinado momento. Dependendo da situação, a expressão *que horas são?* por exemplo, pode ser uma pergunta, uma ordem etc. Saussure, em seu *Curso de Linguística Geral*, recupera o exemplo do xadrez em sua explicação de sistema de língua. Wittgenstein também foi responsável por citar a dificuldade de definir o que é um jogo.

Retomando as ideias de Gadamer, podemos adicionar que:

Na arte, o intérprete torna-se o sujeito e a obra o objeto de um jogo de ordem superior, que é ‘parte e parcela do processo artístico da criação à interpretação’ (Slethaug 1993, 65). Este jogo é determinado em parte por regras, estruturas e convenções e em parte pela autonomia do jogo, que permite que novas formas e estilos individuais surjam e se desenvolvam. (ENSSLIN, 2014, p. 31).

Nesta resumida visita aos filósofos, vimos que o jogar passou a ser entendido como uma atividade importante para o desenvolvimento da humanidade. Já foram mostrados, com mais detalhes, os pensamentos de Huizinga e Caillois, sobre os jogos. Além da importância dos jogos para a humanidade, também é perceptível que jogos (ou o jogar) e a arte possuem laços estreitos: a arte poderia ser jogada, pois como uma atividade que mesmo que seja fechada em si mesma acaba por possibilitar uma liberdade no/do cotidiano. Tanto a arte quanto os jogos possibilitam esse momento de abertura e liberdade tão importantes para a vida.

Mas se de um lado as artes e os jogos podem ser abordados por um ponto de vista que foque em sua importância libertadora, também há a possibilidade de enxergar uma relação entre arte e política, relação que Júlia Stateri aponta em seu trabalho. Ela usa o conceito de paradigma de Kuhn:

Diria Thomas Kuhn (2006) que se deve considerar como a própria história descreve especificidades estabelecidas como regras consolidadas e aceitas num determinado momento. De modo geral, o público possui uma visão adaptada de um paradigma sob o qual vive, trabalha e realiza suas pesquisas (STATERI, 2017, p. 42).

Claro, há a particularidade da diferença entre Ciências Exatas, cujos paradigmas podem ser construídos com base em experimentações que podem ser replicadas e

construídas de forma lógica, no campo das Ciências Humanas o quadro é diferente, e no campo das artes as definições tendem a fugir mais ainda. Os jogos podem ser encaixados aqui pois estão sendo entendidos como objetos estéticos. A autora optou por olhar os diferentes paradigmas existentes em relação ao estudo das artes na tentativa de melhor entender a relação entre arte, cultura e jogos eletrônicos.

Os paradigmas separados por Stateri para definir o papel da arte são: o paradigma da funcionalidade, da arte para poucos e o da exibição. Ela também separa paradigmas relacionados aos videogames: O paradigma da diversão, do sucesso e da originalidade. Iremos olhar brevemente esses paradigmas.

Com o *Paradigma da Funcionalidade* há a tentativa da associação entre a obra de arte e uma ‘função’ para sua existência. Para entender sua função, é necessário compreender o contexto cultural da obra e do artista. Stateri (2017) aponta que o problema desse paradigma é seu viés demasiado pragmático, retirando a importância da arte, como se ela não fosse necessária para a vida humana. O ponto positivo do paradigma é sua preocupação com o contexto social do artista e da obra. Ambos estão inseridos dentro de um contexto que os condiciona, e a escolha de temas e técnicas pode tanto funcionar como uma forma de aceitar quanto uma forma de combater o que está ao seu redor. Podemos observar os mesmos mecanismos funcionando na produção de jogos.

A ideia de ‘gênio artístico’ está relacionada com o *Paradigma da Arte para Poucos*:

A figura do gênio artístico vinha se construindo e se reforçando sobre os estereótipos da excentricidade e do comportamento retraído, em muito graças aos interesses da burguesia. Independentemente do trabalho de pesquisa, do esforço pelo domínio da técnica, ainda hoje, somos confrontados com a defesa ferrenha (em especial por parte do senso comum) acerca do ‘dom’. (STATERI, 2017, p. 61).

A autora aponta um problema para esse tipo de mentalidade, que dá a ideia de que o artista seja ‘alguém especial’, independente de seu contexto social e do esforço e trabalho executado pela pessoa, “uma ideia que conduz ao conceito de superioridade de uns sobre os outros que, infelizmente, já sabemos onde vai dar” (STATERI, 2017, p. 61). Houve mudança da forma como a arte era recebida com o passar do tempo: a questão da subjetividade de quem aprecia a obra passou a ter mais peso. Segundo Stateri (2017) vê-se o deslocamento do Classicismo (que colocava como papel da arte reproduzir com fidelidade a natureza) para uma “pré-história da estética”, delineada na época do século

XVII, mais voltada para a valorização das paixões humanas e expressão do sentimento. (Stateri, 2017). Seria depois de um tempo que viria Kant e sua libertação do paradigma classicista. Não era mais necessário que a obra de arte tivesse alguma relação com a verdade para que a noção de belo pudesse dela ser extraída. Diferentes correntes filosóficas foram surgindo, mas a noção de beleza separada da verdade se manteve, assim como o foco na subjetividade no lugar da concepção de verdade. A forma de aprender arte também mudou: no passado o artista tinha de aprender sua arte com um mestre, agora, com a tecnologia, a informação está disponível em diferentes fontes.

Mudando de paradigma, a autora aponta para o *Paradigma da Exibição*. A obra de arte pode vir a ocupar um lugar no qual reforça ou combate as ideologias vigentes: Walter Benjamin irá chamar a arte que reforça a ideologia vigente de *reacionária* e a arte que surge como forma de protesto de *revolucionária* (Stateri, 2017). A forma como uma obra de arte é exposta (e a crítica que a enaltece) também demonstra e reforça a ideologia vigente da classe dominante. Com isso percebe-se a importância do lugar no qual a arte é exposta. A arte costuma ser colocada em um lugar elevado, distante de quem a aprecia. Mesmos os jogos, quando elevados a uma forma de arte que merece ser colocada em uma exposição, acaba por ser separado por um curador ou crítico, responsável por apontar o que merece ou não ser exposto. Isso serve como uma forma de legitimação: certos tipos de jogos merecem seu lugar cultural enquanto outros devem ser esquecidos. O problema é que essa seleção nunca é neutra e ajuda a criar uma certa cisão entre cultura popular e a arte considerada fina. No caso dos jogos, Stateri aponta a necessidade de eles serem jogados, o que os colocaria em um lugar diferente, não sendo possível utilizar a mesma forma de avaliação da arte tradicional para avaliar os jogos. A autora continua o tópico problematizando a posição do artista e da pressão que ele sofre em relação ao ambiente que o circunda: caso sua postura seja revolucionária, irá sofrer pressão de um lado (da ideologia que domina), caso seja reacionário, irá sofrer pressão de outro lado (de quem resiste à ideologia dominante).

Partindo para a forma como jogos são entendidos na sociedade, a autora começa falando sobre o *Paradigma da Diversão*. Uma parcela da população ainda olha para os jogos eletrônicos como algo superficial, voltado para uma audiência jovem (ou imatura). Esse peso negativo dado aos jogos é visível na mídia tradicional, como aponta a autora. Stateri (2017) afirma que jogos analógicos não sofrem o mesmo tipo de tratamento, e traz como exemplo o xadrez, que possui certo respeito cultural. Porém, ao dar tal exemplo,

exclui outros jogos de cartas e de tabuleiro que, apesar de não fazerem o mesmo barulho que seus irmãos digitais fazem atualmente, ainda existem e são comercializados, porém fazem parte de um nicho específico de consumidores, não aparecendo tanto na mídia. Um jogo como xadrez tem essa aura de respeito citada pela autora, mas nos perguntamos se jogos como *Magic the Gathering*, *Pokémon Trading Card Game* ou *Yu-Gui-Oh!* (jogos de cartas) ou outros jogos de tabuleiro compartilham dessa aura quase sagrada do xadrez, lembrando que muitos jogos de tabuleiro também sofreram preconceito, sendo associados a atividades demoníacas ou danosas ao jogador.

O que determina o sucesso de um jogo? Muito se fala da quantidade de cópias vendidas e quanto de dinheiro arrecadou, também pode se falar do jogo ter inovado em tecnologia ou em alguma outra característica, mas deveríamos nos perguntar qual o objetivo dos criadores do jogo. Aqui adentramos no Paradigma do Sucesso. Caso se olhe apenas para o número de vendas ou de dinheiro arrecadado, jogos considerados grandes marcos da história para os jogos seriam deixados de lado. Então, vemos como o sucesso é relativo.

A evolução dos jogos se deu (e se dá) em processo e será melhor detalhado adiante, porém podemos adiantar que a evolução não se deu para atender a demanda do público. Olhar para os jogos eletrônicos significa olhar para o desenvolvimento dos computadores, e nos primórdios dessas máquinas tão usadas atualmente temos a mão de militares: uma máquina para calcular dados balísticos. As próximas novidades tecnológicas que foram surgindo foram motivadas mais para o entretenimento. Isso condicionou de certa forma a criação de jogos, fazendo com que cada época possuísse um certo padrão de como fazer jogos. Ao mesmo tempo, surgem os criadores que tentam romper com esses padrões. Esse movimento de conflito de ideias também é perceptível no meio das artes. Por um lado, tecnicamente falando, é impossível dizer que algo é totalmente inovador, pois carrega dentro de si um acúmulo histórico de saberes e procedimentos, por outro lado, a inovação se dá em pequenos detalhes, em pequenas modificações.

A próxima seção do texto é um breve histórico do surgimento dos jogos eletrônicos.

## 2.5 Breve história dos jogos eletrônicos

É um pouco complicado marcar um ponto específico para o surgimento do primeiro jogo de computador. Primeiro, foi necessário o surgimento do computador, o que já é o resultado de um conjunto de fatores que possibilitaram a criação da máquina. Stateri (2017) considera os anos 40 como ponto de partida do surgimento do computador.

Em 1958 foi criado o *Tennis for two* (Tênis para dois) e utilizava como monitor um osciloscópio. Como o nome já sugere, o programa simula uma partida de tênis entre dois jogadores, com uma representação gráfica bem simples: um ponto que anda para os lados e duas barras em lados opostos da tela que possuem movimento. Foi exposto para atrair e divertir os visitantes do Laboratório Nacional de *Brookhaven*<sup>27</sup>. O jogo foi criado por William Higinbotham como uma tentativa de chamar a atenção e divertir os visitantes do laboratório: os jogos chamavam mais atenção da população do que as pesquisas, foco de interesse dos cientistas.

Em 1962 foi criado, nos laboratórios do Instituto de Tecnologia de Massachussets (MIT), por Steve Russell, o jogo *Spacewar!* Geralmente referenciado como um dos primeiros jogos de computador a serem lançados. O motivo de sua criação, assim como a criação do *Tennis for Two*, foi a de entreter os visitantes de laboratórios. Mostrar os novos computadores adquiridos pelo laboratório da faculdade e os cálculos que eles eram capazes de fazer não chamava a atenção de muita gente, porém os programas de fácil interação chamavam atenção do público tanto para as novas tecnologias quanto para o laboratório (Graetz, 1981)<sup>28</sup>. O *Spacewar!* era um jogo simples jogado por dois jogadores no qual cada um controlava uma nave espacial e tentava destruir a nave do outro. Não havia interesse comercial no programa, visto que computadores eram máquinas muito caras e precisavam de muito espaço, além de não possuírem uma interface amigável ao usuário comum, tornando impraticável a venda de jogos, assim como o jogo fora criado apenas como forma dos programadores expressarem seu gosto pela ficção científica, e deixaram o programa se espalhar gratuitamente. (ENGENFELDT-NIELSEN, et al., 2009).

---

<sup>27</sup> Informação retirada do site do Laboratório Nacional de Brookhaven: <http://www.bnl.gov/about/history/>. Acesso em 20/02/2023.

<sup>28</sup> <https://www.masswerk.at/spacewar/SpacewarOrigin.html> Acesso em 13/02/2023.



Paralelamente aos jogos criados nos gigantescos computadores dos laboratórios das universidades, outras pessoas estavam pensando em como criar diferentes utilidades para eletrodomésticos já presentes na casa do cidadão comum. O homem reconhecido como principal peça para o surgimento da indústria dos jogos eletrônicos jogados em casa (caminhamos assim para os consoles pequenos, que podem ser levados em casa) é Ralph Baer. Baer trabalhava para a *Sanders Associates Inc.*, uma empresa que desenvolvia equipamentos para a indústria da defesa norte americana, mas que possuía um braço de produção voltado para desenvolvimento de tecnologia para a televisão. Baer queria desenvolver um aparelho de TV que tivesse outra utilidade além de receber sinais de televisão<sup>29</sup>. Foi em 1966 que ele teve a ideia de usar a TV para jogar jogos eletrônicos, e em 1968 Baer e sua pequena equipe criaram a *Brown Box*, um console de demonstração para as companhias que já fabricavam aparelhos de televisão. A companhia *Magnavox* comprou a licença do aparelho, e em 1972 foi lançado o *Odyssey Home Video Game*, o primeiro console de jogos para ser ligado na TV. Antes do *Odyssey* só era possível ter acesso aos jogos eletrônicos em máquinas de *arcade*, máquinas grandes e caras comumente encontradas em lugares públicos como bares, casas noturnas e casas de jogos eletrônicos, nas quais os jogadores tinham que inserir moedas nas máquinas para poder jogar. Os jogos dessas máquinas costumavam ser difíceis para os jogadores, pois a alta dificuldade ou fazia os jogadores perderem constantemente, o que resultava na necessidade de colocar mais moedas na máquina para poder voltar a jogar, ou então incentivava a alta rotatividade de jogadores, pois estes desistiam e desocupavam as máquinas para que outros jogadores, com suas moedas, pudessem iniciar o jogo.

É importante salientar que os fabricantes dos aparelhos tentaram fazer com que seus produtos se tornassem presentes no cotidiano da população. Segundo Williams (2006) as fabricantes de jogos eletrônicos faziam um marketing que tentava convencer os pais que os videogames podiam unir a família, e ao mesmo tempo convencer os adultos solteiros a jogar também. No caso dos *arcades* vemos em um primeiro momento um período de jogos eletrônicos voltados para adultos. Como já citado, as grandes e caras máquinas de *arcade* existiam apenas em bares e casas noturnas. Depois se espalharam em outros estabelecimentos, surgiram até casas de jogos onde várias pessoas, de diferentes nacionalidades, idade e condição social frequentavam o mesmo ambiente para poder

---

<sup>29</sup> Essa informação foi retirada em um texto escrito pelo próprio Baer, e está disponível em seu site: <[http://www.ralphbaer.com/how\\_video\\_games.htm](http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm)>. Acesso em 23/03/2023

jogar. Sendo assim as casas de jogos se tornaram um lugar de intenso contato social, e muito da diversão de jogar era justamente o aspecto social, a reunião de diferentes pessoas no mesmo espaço, o encontro entre amigos, ainda segundo Willians (2006). Junto com o desenvolvimento dos *arcades* e dos jogos para computadores existiu o desenvolvimento dos consoles para casa, sendo que a companhia *Atari* se tornou a maior empresa fabricante de jogos, porém, devido a várias circunstâncias, faliu e levou a saturada indústria dos jogos com ela.

Os anos 70 foram uma época importante para os jogos, pois foi nessa época que surgiu a indústria dos jogos eletrônicos e a transformação destes em fenômeno cultural, como foi observável pelo surgimento das salas de *Arcade* (ENGENFELDT-NIELSEN et al., 2009). Agora vemos jogos desenvolvidos com o objetivo de serem vendidos, de gerar lucro, diferente dos outros jogos eletrônicos já existentes. É com a *Atari* que a indústria de jogos eletrônicos começou. Os criadores da empresa lançaram, em 1971 o primeiro jogo de *arcade* (e o primeiro jogo comercialmente<sup>30</sup> vendido): *Computer Space*, inspirado no jogo *Space War*. Foi lançado antes do console *Odyssey Magnavox* (de 1972) e foi um fracasso de vendas: apresentava controles muito difíceis para serem usados. Em 1972 *Pong* foi lançado. O jogo fez muito sucesso, mas a *Atari* recebeu um processo da *Magnavox* porque o jogo foi baseado em um jogo existente no *Odyssey* (Gackenbach, J., Snyder T., 2012). Também em 1972, como já dito, foi lançado o *Magnavox Odyssey*, iniciando o mercado dos jogos eletrônicos jogados em casa. A *Atari* criou seu console em 1975, entrando na competição do mercado de videogames para casa. Depois de *Pong* a *Atari* lançou diferentes títulos de jogos. O japonês *Space Invaders* (1978) foi responsável por tirar os jogos das casas de *arcade* e trazê-los para outros ambientes, como lojas de conveniência, shoppings e casas de café devido ao grande sucesso que fez (ENGENFELDT-NIELSEN et al., 2009).

Foi nesta época que surgiram os chamados *text adventure*, como *Hunt the Wumpus* e *Adventure*, ambos de 1972. *Adventure* e *Hunt the Wumpus* são jogos baseados em texto. A interface do jogo é construída apenas com textos verbais e o jogador interage digitando comandos verbais como por exemplo, andar, examinar gaveta, abrir a porta etc.

Nos anos 80 os jogos melhoraram tecnologicamente (melhores gráficos, melhores sons, novas ideias) e proliferaram nos Estados Unidos, aconteceu o *grande crash dos*

---

<sup>30</sup>Segundo [http://en.wikipedia.org/wiki/Computer\\_Space](http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_Space)

*videogames de 1984* (ENGENFELDT-NIELSEN et al., 2009). Ao mesmo tempo em que surgiram várias produtoras de jogos, e quantidade de jogos foi aumentando enquanto a qualidade foi diminuindo, os computadores se tornaram um pouco mais acessíveis para o usuário caseiro, o que resultou em uma busca maior dos computadores do que dos consoles: era mais vantajoso investir em um computador que podia ser usado tanto para trabalho quanto para jogos do que gastar dinheiro com uma máquina especializada apenas para jogos.

Um jogo que merece rápida menção é *Pac-Man*<sup>31</sup>, criação japonesa lançada em 1980. Foi o primeiro jogo a ter um personagem reconhecível- personagem que recebeu mesmo nome do jogo- além de ter sido o primeiro personagem de um jogo eletrônico a possuir um programa de televisão e aparecer em produtos licenciados como camisetas e toalhas. (ENGENFELDT-NIELSEN et.al, 2009). Várias versões dos jogos foram posteriormente produzidas, rendendo até uma versão feminina do personagem principal.<sup>32</sup> Vemos no início dos anos 80 alguns jogos da produtora japonesa *Nintendo* surgindo, como *Donkey Kong* (1981) e *Mario Bros.* (1983). Posteriormente o personagem Mário, presente nos dois jogos, se tornará o principal mascote e carro chefe da *Nintendo*.

É no fim dos anos 80 que a indústria dos jogos para console ressurgiu, principalmente por causa da japonesa *Nintendo*. Foi a *Nintendo* que fez marketing voltado para crianças, o que segundo Willians (2006) ajudou a criar a imagem de que jogos eletrônicos era coisa de criança. Também nessa transição do início para o fim dos anos 80 é que aconteceu a mudança no ato de jogar os videogames como algo praticado em um ambiente social e relativamente anárquico das casas de *arcade* para os espaços mais controlados e limpos das casas de jogos dos *shoppings centers*. Os videogames também facilitaram a aceitação dos computadores de casa por parte das famílias (WILLIANS, 2006).

Claro, como qualquer novidade tecnológica que começa a receber os holofotes da cultura, os jogos foram vistos de forma negativa, da mesma forma que aconteceu com o

---

<sup>31</sup> Também conhecido como “come-come”.

<sup>32</sup> *Pac-Man* foi muito popular para o público feminino. A *Electronic Games Magazine*, extinta revista pioneira em tratar dos jogos eletrônicos nos Estados Unidos, publicou em maio de 1982 um exemplar com uma reportagem que mostra que já existia um grande público feminino jogando tanto em casas de *arcade* quanto em casa, sendo que algumas eram campeãs em competições. Mulheres de diferentes idades e escolaridade jogavam qualquer tipo de jogo. Revista disponível em: < [www.digitpress.com/library/magazines/electronic\\_games/electronic\\_games\\_may82.pdf](http://www.digitpress.com/library/magazines/electronic_games/electronic_games_may82.pdf) >. Acesso em: 26/03 2023.

cinema, o telefone, o rádio, o telégrafo etc. É sempre mais fácil culpar algo novo pelos problemas existentes do que olhar de fato para as verdadeiras causas: ao invés de culpar as casas de *arcade* por facilitar o contato entre crianças e vendedores de drogas ou os jogos eletrônicos por transformarem os jovens em delinquentes, o verdadeiro problema consiste na, por exemplo, falta de atenção dos pais, subnutrição ou pobreza.

Vimos então que do lado dos consoles houve um surgimento, uma queda e um ressurgimento, puxado principalmente pela indústria japonesa, enquanto pelo lado dos computadores houve o surgimento e crescimento da indústria de jogos. A tecnologia continuou a se desenvolver, e esse desenvolvimento é visível nos jogos. Um ponto importante a se comentar é sobre a forma como os jogos são distribuídos atualmente. A mídia física agora divide o palco com a distribuição online, que cresceu muito. Muitos jogos, inclusive, não cabem mais nos formatos de mídia disponíveis, como o *blu-ray*, e precisam ser baixados diretamente para a memória interna dos consoles para poderem ser jogados. Outra característica atual da distribuição dos jogos é a possibilidade de correção de erros. No passado, se um jogo saía com alguma espécie de erro, este não era corrigível, o jogador precisaria devolver o cartucho, ou o CD, e esperar que uma versão corrigida fosse disponibilizada. Os jogos eram mais polidos e vinham completos para o jogador. Hoje muitas empresas lançam os jogos incompletos e com erros, que vão sendo corrigidos com atualizações. Outras práticas modernas envolvem lançar o jogo incompleto (algumas vezes de forma gratuita temporariamente para alguns jogadores propositalmente para que os jogadores encontrem erros para serem corrigidos, teste que geralmente é feito por profissionais contratados) vender os jogos aos pedaços, sendo necessário pagar várias vezes para ter o jogo completo (jogos de luta usam bastante dessa estratégia, lançando novos personagens jogáveis separados do jogo principal, forçando o jogador a pagar mais caso queira ter o elenco de lutadores completo), continuações e expansões de conteúdo (podendo ser conteúdo estético ou novas aventuras aproveitando a estrutura já construída)<sup>33</sup>. Não vamos discutir profundamente aqui a forma como atualmente as empresas ganham dinheiro com jogos pois fugiríamos um pouco do nosso escopo, porém o dinheiro não vem mais, necessariamente, apenas das vendas dos jogos. O mercado mudou. Ao mesmo tempo, surgiram os desenvolvedores independentes, separados das

---

<sup>33</sup> Um exemplo dessa prática é o jogo *Grand Theft Auto V*, que foi lançado em 2013 e ainda em 2023 recebe atualizações. Jogadores podem pagar com dinheiro real para conseguir itens e dinheiro dentro do jogo, prática conhecida como micro transação. Assim a empresa responsável pelo jogo consegue grandes lucros fazendo mínimos investimentos.

grandes empresas, e que com equipes mínimas, produzem jogos que não necessariamente buscam trilhar o mesmo caminho das grandes franquias, mas mesmo assim alcançam sucesso comercial e de crítica.

## 2.6 Agenciamento

Um ponto importante quando se fala sobre jogos é a sensação e controle que o jogo dá ao jogador, o agenciamento. Sempre se aponta os jogos como mídia interativa por excelência. Bakhtin (1979] 2003) criticava a forma como os teóricos entendiam o funcionamento da linguagem. Para ele, quando alguém entrava em contato com um *enunciado* (um filme, um texto, uma ordem) o ouvinte, mesmo enquanto ouvinte, adquire uma *posição responsiva*: o ouvinte pode estar concordando, discordando, completando, corrigindo, aplicando etc., mesmo que não tenha exteriorizado uma resposta. Não é necessária uma resposta imediata em alguns casos. Quando há a compreensão de um enunciado, Voloshínov<sup>34</sup> afirma:

Toda verdadeira compreensão é ativa e possui um embrião de resposta (...). Compreender um enunciado alheio significa orientar-se em relação a ele, encontrar para ele um lugar no contexto correspondente. Em cada palavra de um enunciado compreendido, acrescentamos como que uma camada de nossas palavras responsivas (VOLOSHÍNOV, [1929]2017, p.232).

Porém essa não é uma forma muito comum de entender a interação. Então os jogos eletrônicos são elevados a um patamar diferente quando se pensa em interatividade.

A interatividade é uma palavra-chave para diferenciar os jogos das outras mídias. Costuma-se dizer que o jogador é participante na criação de sua experiência e os jogos são colocados em um patamar diferenciado. Porém, o agenciamento é tido, segundo apontam Muriel e Crawford (2020) como algo dado e é pouco explorado ou definido. Muriel e Crawford apontam para um aspecto um tanto obscuro sobre o agenciamento nos jogos, que está relacionado à lógica neoliberal. Os jogos espelham a sociedade na qual eles são criados. A ideia de liberdade que é atrelada aos jogos faz com que os jogadores sejam colocados como atores principais da ação do jogo, e são totalmente responsáveis

---

<sup>34</sup> Há o problema da atribuição da autoria do livro *Marxismo e Filosofia da Linguagem*. Em edições antigas publicadas no Brasil, o livro era publicado como sendo escrito por Bakhtin, na edição de 2017 a autoria foi apontada como sendo Voloshínov, porém, ainda assim, a obra foi escrita dentro do chamado círculo de Bakhtin, grupo de pesquisadores com diferentes interesses que realizavam estudos juntos, sendo Bakhtin um desses pesquisadores. É possível perceber, porém, um certo fio condutor entre *Marxismo e Filosofia da Linguagem* e outros escritos atribuídos a Bakhtin.

pelo próprio sucesso ou fracasso. Muriel e Crawford (2020) entendem o agenciamento como a produção múltipla, distribuída e deslocada de diferenças e transformações que podem tomar uma multitude de formas. Nessa definição a noção de agenciamento vai além do humano: os jogos e todos os aparatos ao seu redor também são considerados como atores no processo de interação humano-máquina. O núcleo do agenciamento, para os autores, é a transformação, a mudança que resulta do agenciamento.

O fundo teórico dos autores é a teoria do ator-rede de Bruno Latour e a teoria foucaultiana. Na noção de agenciamento é comum ter contato com as palavras ‘liberdade’, ‘responsabilidade’ e ‘controle’, “O discurso hegemônico na cultura do videogame, portanto, prioriza a ideia do jogador como estando *no controle*, no controle de suas ações e dos resultados dessas ações no jogo”<sup>35</sup>. (MURIEL, CRAWFORD, 2020, p.140, tradução minha).

Além das transformações resultantes do agenciamento, é necessário reconhecer o heteromorfismo do agenciamento: não há um ator prototípico para fazer a ação, há grande liberdade para definir quem é o ator. No caso dos jogos, há uma relação entre atores, pois de um lado há o jogador e do outro o jogo, é um movimento duplo. O jogo pode tirar o poder de ação do jogador, e é isso que é proposto nesse projeto de tradução de *The Raven* para jogo, é essa tirada de poder do jogador dentro de uma mídia tida como mídia que dá o controle para o jogador. Nessa retirada de poder é possível perceber como o jogo age como um ator.

O agenciamento tem de ser entendido dentro de uma relação. Para que algo ou alguém seja considerado como um agente social, é necessária uma interação entre agentes,

Assim, o fato de agências aparecerem em posições de sujeito ou como personificações concretas – reunidas, institucionalizadas e estabilizadas – é um efeito. Videogames, plataformas de jogos e redes, jogadores, desenvolvedores, sites de videogame e canais de transmissão, e as representações artísticas e sociais da cultura dos videogames são, afinal, o resultado de associações complexas entre diferentes atores humanos e não humanos. (MURIEL, CRAWFORD, 2020, p.143, tradução minha).<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup>No original: “The hegemonic discourse in video game culture, therefore, prioritizes the idea of the player as being *in control*, in control of their actions and the outcomes of these actions in the game.”

<sup>36</sup> Thus, the fact that agencies appear in subject positions or as concrete personifications - assembled, institutionalized, and stabilized – is an effect. Videogames, video gaming platforms and networks, videogamers, developers, video game websites and broadcast channels, and artistic and social

Uma última característica do agenciamento é o fato de ser distribuído e deslocado. Isso se traduz da seguinte maneira, quando olhamos para um jogo, ele não é um produto discreto, um objeto completo, pois a experiência de jogar é uma experiência na qual “sujeitos humanos, um conjunto de tecnologias e uma prática midiática-cultural se juntam” (MURIEL, CRAWFORD, 2020, p. 144, tradução minha), formando assim um elo material e estético que gera feedback entre os atores.

A cultura funciona como um sistema no qual as coisas estão em relação, o que resulta num jogo de conflitos e tensões de poder e conhecimento que impulsionam as transformações dentro da cultura. Muriel e Crawford entendem que a noção foucaultiana de dispositivo serve para entender essa movimentação cultural: “Aparelhos, ou dispositivos, limitam o que acontece dentro deles e são as principais manifestação e encenadores das condições de possibilidades para uma sociedade e tempo determinado” (MURIEL, CRAWFORD, 2020, p.144, tradução minha). Uma característica importante do pensamento que subjaz na noção de dispositivo é que não é interessante tentar definir uma estrutura formada por diversas peças que se encaixam de forma particular, mas observar a natureza das relações dessas peças.

Observando a interação jogo-jogador, o jogador tem acesso apenas ao que o sistema permite. O que o jogador vê, ouve, responde e é controlado pelo sistema. O sistema do jogo, por sua vez, é resultado das tecnologias existentes na época em que o jogo foi criado e das escolhas feitas pelas pessoas que produziram o jogo, que por sua vez são pressionadas por outros atores sociais. Quando o jogador entra no mundo do jogo, ele é levado a achar que tem controle de suas ações dentro do jogo, porém é o jogo que foi programado para deixar ou não a ação do jogador acontecer. Há uma ilusão acontecendo, na qual o discurso ao redor dos jogos é de liberdade de escolha, mas as escolhas já foram pré-determinadas por quem fez o jogo. Claro, como apontamos com a ideia de *speedrun*, sempre há a possibilidade de o jogador encontrar falhas no sistema, porém não são todos os jogadores que embarcam nessa forma de jogar. Muriel e Crawford (2020) entendem que os jogos refletem a ideologia neoliberal que defende que o cidadão tem a liberdade de escolha. Na lógica neoliberal as relações entre as esferas pública e privada são ressignificadas, enquanto o estado perde seu poder, visto que o

poder é deslocado para o indivíduo empreendedor, capaz de fazer suas próprias escolhas, pois é tido como um *indivíduo livre*:

Assim, liberdade e controle, autonomia individual e governo não são pares opostos; são parte inseparável de uma nova fórmula de manejo e definição de realidades. As figuras discursivas de liberdade, controle e responsabilidade são, portanto, essenciais para compreender a agência na sociedade contemporânea, que pode ser estendida ao universo social que emerge em torno dos videogames. (MURIEL, CRAWFORD, 2020, p.147, tradução minha).<sup>37</sup>

Nos jogos o jogador é colocado como protagonista, o que dá a impressão, segundo as entrevistas feitas por Muriel e Crawford, que os jogos são uma mídia mais interativa, que há uma liberdade dentro dos jogos que não existe em outras mídias. Seja pela possibilidade de customização de personagens, seja pela exploração de mundos abertos existentes em alguns jogos, seja pela possibilidade de escolher diferentes missões a serem cumpridas, ou pela sensação de poder que o jogo pode dar. Há uma impressão de livre arbítrio que é explorada pelos jogos, quando, por exemplo, o jogador deixa de seguir a linha da narrativa principal para explorar outras narrativas secundárias. Essa liberdade de escolha dá a impressão de poder: o jogador se sente poderoso, ele consegue controlar o resultado de suas ações de uma forma não imaginável na vida fora das telas. A ideia que está sendo expressa é a ideia de que a pessoa que luta irá vencer. O problema dessa ideia é que ela quebra com a noção de agenciamento comentada acima, a noção do mundo repleto de tensões e da multitude de atores agindo no mundo. A ideia neoliberal de agenciamento basicamente apaga a rede de interação e coloca o humano como sujeito autônomo capaz de resolver seus problemas. O sujeito é o único responsável por sua vitória ou falha. Se está falhando, é porque não se esforçou o suficiente. Os jogos acabam refletindo essa ideia. Porém quando a relação de agenciamento muda, e o jogo tira o poder do jogador, ocorre a frustração, pois o jogador é condicionado a pensar que está no controle de algo, esquecendo que a interação é uma via de mão dupla.

Um jogo pode emancipar ou alienar o jogador, lembrando que as tecnologias não são neutras (STATERI, 2017). Quando propomos que o jogador não terá sucesso em sua missão de recuperar sua amada na tradução poesia-jogo, estamos colocando o jogo

---

<sup>37</sup> Thus, freedom and control, individual autonomy and government, are not opposing pairs; they are an inseparable part of a new formula of handling and defining realities. The discursive figures of freedom, control, and responsibility are, therefore, essential to understand agency in contemporary society, which can be extended to the social universe that emerges around video games.



em uma posição não comum propositalmente, pois o objetivo não é ser um jogo orientado para o comércio, mas sim um jogo colocado no papel de fazer o jogador ter uma experiência à qual não está acostumado. Frustrar propositalmente o jogador tirando a sensação de poder que os jogos dão, mesmo que seja uma estratégia perigosa, é necessária por dois motivos: para trazer uma experiência diferente ao jogador, o que pode vir a ser algo positivo, mesmo entendida por poucos jogadores; e como forma de apontar de volta para a poesia a qual o jogo carrega dentro de si, pois a frustração do jogador de certa forma é o *nevermore* que dói tanto no eu lírico da poesia. Assim sendo, o jogo aqui proposto pesa mais para o lado dos jogos artísticos, que tentam de alguma forma quebrar com o cotidiano.

Falamos sobre a possibilidade de um *gameplay* poético, a narrativa interativa, falamos sobre o problema da definição de jogo, a relação jogo e arte e uma história resumida dos jogos. É uma breve introdução sobre assuntos teóricos relacionados aos jogos. Iremos agora olhar para questões de metodologia. Tanto questões de metodologia de tradução quanto de criação de jogos serão abordadas.

## Capítulo 03: Metodologia

Estamos lidando com um produto/processo híbrido. Isso causa problemas: a metodologia pode ser abordada por dois lados: do tradutor e do game designer. No lado do tradutor há a questão da obra e do gênero ao qual a obra está sendo traduzida. O tradutor deve olhar para a obra de arte com atenção, tentando entrar em sua lógica interna, um lugar onde língua, ou linguagem(ens) trabalha(m) tanto em relação consigo própria(s) quanto com a história, ou historicidade, no caso da teoria meschonniciana. O texto teve seu contexto de origem, sua recepção, sua construção de significado inicial, que nem sempre pode ser recuperado pelo tradutor. A tradução, quando acontece, acaba por se relacionar com o contexto imediato de sua criação e de seu tradutor. Porém, mesmo assim, há algo que a obra carrega que se comunica com outras obras, da forma como é comum a arte trabalhar. Ao mesmo tempo há a lógica interna da obra, composta por diferentes elementos. No caso da poesia, tradicionalmente se pensa nas rimas, na métrica, ou se quisermos atualizar, no ritmo meschonniciano, que mira no contínuo da linguagem, fugindo do discreto do signo (o signo como desenhado por Meschonnic, que em síntese remete à rejeição do autor a todo binarismo). A tradução costuma ser uma atividade que não se encaixa em metodologias: é uma questão de encontro de forças entre diferentes atores, fatores e escolhas que resultam na criação de um novo texto.

No caso da tradução intersemiótica, como há a mudança de sistema de signo, o meio acaba por impor certas normas, ou necessidades, que o caracterizam. O jogo, ou melhor dizendo, o computador, funciona com uma relação de input e output diferente do livro. O jogo tem de dar a sensação de que o jogador tem a capacidade de agir diretamente dentro de seu sistema, de sua ilusão. Isso faz com que certas modificações sejam necessárias de forma a poder ser considerado um jogo, mesmo que a própria definição de jogo seja um assunto complicado. Essa imposição, por um lado, do meio, por outro lado, da obra, não é muito convidativa para uma metodologia industrial, que permita reprodução em massa do processo. A obra artística pede por um processo diferente. Na verdade, é um deslocamento do caminho de jogar de acordo com as regras para jogar com as regras, o que segundo Ensslin (2014) seria um jogo mais voltado para a obra de arte ao estar manipulando a estrutura do próprio jogo, fazendo assim o jogador questionar o jogo. O jogar com as regras do jogo de alguma forma nos remete a um jogo com a metalinguagem e com os deslocamentos de sentido que a linguagem é capaz de fazer.

Já para o lado do game designer, quando se pensa na criação de jogos (entendendo aqui o jogo apenas como produto, e não como processo), há sim uma metodologia, ou metodologias, um pouco mais definida(s).

Uma primeira observação é que os modelos de metodologia relacionadas ao game design costumam levar em conta a produção do jogo. Aqui, nesta tese estamos apenas na fase inicial, ou, seria um processo parcial, por se tratar apenas da criação do GDD<sup>38</sup>, sem a possibilidade de fazer testes. As metodologias tendem a ser iterativas (FLANAGAN, NISSENBAUM, 2016), ou seja, é um processo em que há um ciclo constante de construção de protótipos, testes e correções. Sempre após uma correção há uma retestagem, até que o processo termine. Por isso a aplicação de uma metodologia de game design neste processo de tradução não seja possível, porém encontramos uma metodologia que talvez pudesse guiar esse projeto caso ele fosse implementado completamente. É necessário deixar claro que, por se tratar de um projeto híbrido, essa questão da metodologia funciona na parte da fabricação de jogo, já as questões de tradução não se encaixam aqui.

Para pensar a questão da construção do jogo, temos como apoio as sugestões de Mary Flanagan e Helen Nissenbaum. As autoras não tratam da questão dos jogos relacionados com arte, mas abordam os chamados *serious games*, e entendemos que é possível fazer uma aproximação, pois o jogo aqui pensado tem como objetivo passar uma experiência/mensagem, e não necessariamente entreter. Um *serious game* (jogo sério) não é focado em entretenimento (mesmo que possa entreter em algum momento), mas em transmitir um ensinamento (contexto de ensino-aprendizagem) ou é voltado ao treinamento (ROCHA, BITTENCOURT, ISOTANI, 2015). Estamos usando uma forma bem geral de descrever o produto pois segundo Djaouti, Alvarez e Jessel (2011), como os jogos sérios são usados e criados por diferentes propósitos (medicina, militar, educação, propaganda, política), cada meio acaba por definir o objeto a seu modo, o que causa algumas discrepâncias. Há a tentativa de dividir os jogos sérios em diferentes divisões, ou categorias, mas aparentemente ainda não há um consenso sobre como fazer a divisão.

---

<sup>38</sup> GDD é a sigla para *Game Design Document*, ou, em tradução minha, documento de projeto de jogo. É o documento no qual um jogo é apresentado de maneira que possibilite ao leitor enxergar o projeto antes de sua execução. Não existe um padrão para um GDD, segundo Rogers (2010).

Não iremos tentar definir como a divisão das categorias dos *serious games* deve ser, vamos tratar de uma forma mais geral.

Voltando à questão da metodologia, quando o designer tem o objetivo de transmitir uma mensagem, ele pode utilizar um, ou vários, dos quinze elementos apontados pelas autoras na construção de um jogo, constituindo o que elas chamam de arquitetura semântica de um jogo: Premissa narrativa e objetivos, personagens, ações no jogo, escolhas do jogador, regras para interação com outros jogadores e personagens não jogáveis, regras para a interação com o ambiente, ponto de vista, *hardware*, interface, *Engine* do jogo e *software*. Há uma certa proximidade, em alguns pontos, com os elementos levantados por Mitchell et. al. (2020) na questão do *gameplay* poético. Porém enquanto aqueles estavam preocupados apenas com a questão poética, Mary Flanagan e Helen Nissenbaum, preocupadas com a fabricação do jogo, atentam para outras características do processo, como por exemplo questões de escolha envolvendo o *Hardware* e *Engine* do jogo, não trabalhadas por Mitchel et.al.

O processo de tradução ajuda a ver o jogo da linguagem. O texto, que tende a ser observado como um produto, na verdade possui uma ambivalência: é produto-processo. Lembrando que, dentro do campo teórico da Semiótica da Cultura, o jogo pode ser entendido como um texto, o jogo também carrega essa ambivalência produto-processo.

Iremos nos apoiar na heurística *Valores em jogo* (*Values at Play*, ou VAP) como metodologia. Será, porém, necessário fazer algumas adaptações, levando em mente tanto o caráter experimental desse projeto quanto o fato de ser uma tradução, os valores são definidos pela obra.

Além de entreter, jogos também podem ser usados para outras funções, como fazer propaganda, comunicar uma mensagem ou transmitir valores. Flanagan e Nissenbaum (2016) trabalham com o que chamam de *design consciente de valores*. “Como teóricos e praticantes, descobrimos que quaisquer ideias aplicadas aos jogos devem levar em conta as propriedades distintas do meio, como arquitetura *role-playing*, ação do jogador e interatividade, e a natureza do jogo como fenômeno cultural.” (FLANAGAN e NISSENBAUN, 2016, p.14). Segundo as autoras, os jogos também incorporam valores políticos e éticos. Dependendo de como o jogo é desenhado, ele pode carregar esses valores culturais, reforçando-os ou mostrando novas possibilidades. Os jogos podem trazer dentro de si valores.

Agora, é necessário explicar o que as autoras estão entendendo por valor. Elas começam com uma definição mais geral, afirmando que valores são “propriedades de coisas e estados de assuntos com os quais nos preocupamos e nos esforçamos para atingir” (FLANAGAN e NISSENBAUN, 2016, p. 21). Parecem ser algo como um objetivo, porém as autoras fazem a distinção afirmando que os valores, além de possuir um grau mais alto de gravidade e permanência, são mais abstratos e generalistas. Como exemplo dado por elas, querer perder alguns quilos para ficar mais magro não pode ser considerado como um valor, porém manter uma alimentação equilibrada para ter uma vida mais saudável já se encaixaria na definição de valor. A boa saúde seria algo mais generalista.

Um valor pode aparecer de várias formas diferentes: qualidade do ambiente (diversidade de espécies); traço pessoal (honestidade); estado político (justiça, democracia); pode ser de caráter individual (valores pessoais) ou divididos por uma sociedade (valores religiosos, valores humanos, estéticos, éticos, políticos.) Muitas vezes, valores são ideais, como a paz mundial. O foco do trabalho das autoras é trabalhar os valores políticos (justiça, segurança, estabilidade, igualdade de oportunidade) e éticos (gentileza, criatividade, paz, prazer, bem-estar, amizade, colaboração, saúde, responsabilidade, para citar alguns) quando se está desenhando um jogo. É importante dizer que o designer pode ter intenções quando faz seu desenho, porém isso não necessariamente significa que as intenções serão realizadas quando o jogo for jogado.

Para desenhar um jogo que trabalhe com valores políticos e éticos, as autoras sugerem uma metodologia, ou, como elas preferem chamar, uma heurística:

A heurística do Valores em Jogo (VAP) é uma abordagem prática e dinâmica para considerar os valores no design. Mais concreta do que um comando generalista, porém mais flexível do que um método passo a passo, a heurística VAP permite o progresso de um projeto mesmo quando o objetivo final não está totalmente articulado” (FLANAGAN e NISSENBAUN, 2016, p.83).

São três os componentes da heurística: *Descoberta*, *Implementação* e *Verificação*. A descoberta “envolve localizar os valores relevantes para um dado projeto e definir esses valores dentro do jogo” (FLANAGAN e NISSENBAUN, 2016, p.83). A implementação “é a tradução de valores em elementos de jogo” (FLANAGAN e NISSENBAUN, 2016, p.83). Aqui se trabalha com todos os aspectos do jogo, como por exemplo os gráficos, sons, linhas de diálogo etc. E, por fim, há a Verificação, que funciona como uma espécie de controle de qualidade.

Como há uma obra já pronta – a poesia – funcionando como ponto de partida, a etapa da *Descoberta* se resume em olhar para a obra tentando extrair características que a definam e inseri-las em mecânicas de jogos. No caso, o valor maior que pode ser extraído é o da dor por perda amorosa, a certeza do não retorno, a angústia, o luto. Essas emoções são expressas através de um vai e vem do eu lírico entre memórias, pensamentos (alguns deles levemente delirantes), e o foco no presente.

Essas características serão então traduzidas (o segundo passo, a *Implementação*) em linguagem de jogo, em estrutura de jogo. Aqui que o texto de Mitchel et. al. nos ajuda a complementar a arquitetura semântica descrita por Flanagan e Nissenbaum. São elementos que ou se complementam ou se repetem, formando uma metalinguagem que ajuda a descrever o processo de construção do jogo. É o que foi citado na questão do encontro de semiosferas no capítulo anterior, aqui temos um exemplo de negociação

A *implementação* foge do escopo do projeto, então fica excluída, porém seria o próximo passo.

Mostramos como, pelo lado da tradução, não há necessariamente uma metodologia pré-construída, é um encontro de forças que, a depender de vários fatores, resulta no texto traduzido. Do lado do desenho de jogos encontramos uma metodologia que entendemos ser compatível com o projeto desta tese. Iremos agora para o processo de tradução comentada propriamente dito.

## Capítulo 04: O processo de roteirização e comentários de tradução

### 4.1: Escolhendo o gênero do jogo

Com a noção de ritmo, podemos observar um certo vai e volta do eu lírico, que alterna entre um estado de certeza e um estado de ilusão. Essa característica do ritmo será aproveitada, assim como o *never more* do corvo. A inconstância do eu lírico pode ser construída nos diálogos, já a negação, o *nunca mais*, se dará na mecânica do jogo. Essa é uma tentativa de manutenção do ritmo do poema. Mas ao mesmo tempo em que se tenta manter o ritmo, há a transcrição acontecendo. Foi necessário adicionar elementos, tanto de outras obras, como elementos que não são presentes no texto verbal, mas que fazem falta em textos multimodais. Também, por se tratar do design de um jogo, elementos precisam ser adicionados. Com transcrição estamos recuperando o procedimento de Haroldo de Campos, porém estamos recuperando de forma adaptada: Haroldo de Campos costumava fazer traduções interlinguais. Nossa sugestão, então, fica em uma espécie de mescla entre esses dois pontos citados.

Um jogo tradução do *The Raven* não apresentaria, a meu ver, momentos de ação. Poe, e aqui me apoio também em seus contos, e não apenas na poesia, tende a nos convidar a pensar, ou tenta manipular em certos momentos, nosso pensamento. Movimentação frenética me parece algo que fugiria do mundo do poema ou do próprio autor. O conflito eu lírico instável aprisionado tanto numa métrica estável quanto na perda amorosa convida a uma espécie de jogo mental. Um gênero de jogo que parece oferecer uma forma de comunicar uma mensagem de forma a possibilitar estabelecimento de elo entre poesia e jogo é o romance visual (*visual novel*). O foco da ação dentro do jogo são os diálogos, sendo o texto verbal de grande importância para o desenrolar do jogo: se o jogador não prestar atenção no texto verbal, fica difícil completar o jogo. Traduzindo em termos de jogo, o romance visual se utiliza muito de mecânica de árvores de diálogo.

O romance visual, segundo Cavallaro (2010) é composto por arcos de história alternados e cruzados cujo final depende das escolhas feitas pelo jogador em certos pontos de decisão cruciais. É necessário que o jogo seja jogado várias vezes, cada vez escolhendo caminhos diferentes (respostas diferentes) para que o jogador tenha conhecimento dos

acontecimentos e possibilidades presentes na narrativa. Há a possibilidade de observar um mesmo acontecimento sob a perspectiva de diferentes personagens:

Da mesma forma, o multiperspectivismo recebe um status cardinal dentro da construção diegética cumulativa, na medida em que a visão do jogo sobre a ação se altera de acordo com o ponto de vista a partir do qual é abordado por diferentes personagens. Tomados em conjunto, os enredos ramificados e os pontos de vista plurais reforçam em praticamente todos os momentos o cultivo do meio de situações e aventuras ficcionalmente elaboradas. (CAVALLARO, 2010, p.1)<sup>39</sup>.

Achamos mais interessante para a tradução manter apenas um ponto de vista, para não deixar o jogo muito extenso e ficar de acordo com o texto original, que também apresenta apenas uma visão. Esse tipo de jogo apela para a força de imagens como apoio para o texto verbal. Por possuir um ritmo mais lento, que demanda a atenção do jogador no texto verbal, entendemos que o romance visual possibilita uma experiência mais próxima da leitura de um texto verbal puro. É uma tentativa de compensar as perdas resultantes do processo de tradução.

Enigma é uma palavra que aparenta se encaixar bem na atmosfera de algumas obras de Poe. Não necessariamente no *Corvo*, que aparentemente traz o pesar e a dor de forma simples e direta, porém rebuscada em sua forma verbal, mas eu preciso do elemento enigma para me ajudar a criar uma atmosfera para o jogo. O sofrimento também estará presente, na verdade será um dos fios condutores do jogo. A busca pela recuperação da mulher amada, a não aceitação da perda, são motivos que servem sim num jogo que se apoia numa história, porém me pergunto sobre como fazer com que o jogo crie alguma ilusão de escolha me utilizando apenas dos dois temas acima citados. A busca aparenta ser mais promissora, um melhor incentivador, o jogador irá controlar um personagem que quer encontrar algo, no caso recuperar o amor. A solução encontrada foi a inserção de mais dois contos de Poe: “O Escaravelho de Ouro” e “A queda da Casa Usher”.

Aqui começo a seguir os passos de *Call of Cthullu*, o jogo citado no início da tese, que precisou adicionar elementos de outras obras de Lovecraft para funcionar como um jogo. Seguindo a questão do gameplay poético, a solução encontrada para frustrar o jogador foi a de colocar um objetivo questionável desde o início: recuperar as páginas

---

<sup>39</sup> No original: Relatedly, multiperspectivalism is accorded a cardinal status within the cumulative diegetic construct insofar as the game’s take on the action alters according to the point of view from which it is tackled by different personae. Taken in tandem, ramifying plot strands and plural viewpoints buttress at virtually every turn the medium’s cultivation of fictionally elaborate situations and adventures.



perdidas que supostamente trariam Lenore de volta à vida. As supostas páginas seriam encontradas em livros nas bibliotecas de Willian Legrand, o pesquisador que encontrou o escaravelho dourado, e com Roderick Usher, o morador moribundo da mansão de sua família. Ambos os personagens possuem uma biblioteca com tomos antigos. Provavelmente teriam o mesmo livro com o feitiço mágico que o eu lírico do corvo tanto deseja, porém o livro dele está danificado, enquanto provavelmente os livros dos dois conhecidos estariam em melhor condição.

O jogador deverá, então, através da escolha das respostas corretas (processo de tentativa e erro, mas conhecer os contos ajudará no processo) avançar no jogo e, ao finalmente conseguir reunir todas as páginas e fazer o ritual, ver que tudo foi em vão, pois como o corvo constantemente lembrará o jogador durante o jogo, nunca mais. O corvo aparecerá visualmente, várias vezes, na tela, como um lembrete constante. O jogo é desenhado para que o jogador perca, se frustre, pois é necessário aprender a aceitar a morte de alguém. O objetivo, logo de início, é mesquinho, e assim o jogador é enganado. É uma forma de usar a mecânica do jogo para causar estranhamento, de acordo com Mitchel et al. (2020).

#### 4.2: Pensando aspectos visuais e sonoros

Primeiramente é necessário informar que escolhemos algumas partes (as primeiras sete estrofes e o início da oitava) do poema para uma composição mais aproximada entre poema e jogo. Colocaremos adiante uma tabela mostrando de forma mais detalhada o que foi e como foi aproveitado do poema na tradução. Também colocamos, no anexo I, *The Raven* de Poe e a tradução em português de Fernando Pessoa, como exemplo de uma tradução interlingual (usando a nomenclatura clássica de Jakobson).

Como criar os aspectos visuais do jogo? O poema e os contos fornecem algumas informações para a construção de imagens. Poe constrói um lugar principal, o quarto, ou sala, na qual o eu-lírico está presente. Porém esse ambiente nos é apresentado por etapas, começando pelos livros descritos no segundo verso da primeira estrofe, indo para uma porta no quarto verso ainda na primeira estrofe. Cortinas aparecem apenas na 3ª estrofe, o busto de Palas aparece na 7ª estrofe, e assim por diante. O texto puramente verbal permite essa dispersão na construção do ambiente. No caso de imagens, isso não é

possível, a informação é apresentada de uma vez. Abaixo temos uma tabela na qual, do lado esquerdo, está exposta as oito estrofes iniciais do poema em sua língua original, com os versos numerados e, do lado direito, comentários de tradução. Vale perceber que, em primeiro lugar, modificações foram feitas. Em segundo lugar, a poesia também acaba por demonstrar não apenas falas, mas também móveis, movimentos, cores. O texto verbal está carregado de imagens e movimentos, sendo que, se quisermos forçar um pouco os limites, a poesia consegue, mesmo sendo escrita em linguagem verbal, evocar elementos de outras linguagens.

<i>The Raven</i> (Edgar Allan Poe)	Comentários de tradução
1 <sup>a</sup> Estrofe	
1 Once upon a midnight dreary, while I pondered, weak and weary,	Para mostrar que é meia noite, colocar um relógio na tela, marcando meia noite.
2 Over many a quaint and curious volume of forgotten lore—	Uma mesa com livros, junto com uma estante de livros cria uma atmosfera interessante, seguindo as observações feitas por Poe em <i>The Philosophy of Furniture</i> .
3 While I nodded, nearly napping, suddenly there came a tapping,	O efeito de quase adormecer pode ser simulado com efeitos na tela: a alternância entre tela preta e tela borrada para simular pálpebras abrindo e fechando de sono.  Som de algo batendo pode ser reproduzido pelo computador.
4 As of some one gently rapping, rapping at my chamber door.	Uma porta na tela, compondo os objetos que aparecem na tela.
5 “’Tis some visitor,” I muttered, “tapping at my chamber door—	Caixa de texto verbal aparece na tela: “Deve ser algum visitante... batendo à porta de minha câmara. Deve ser só isso, e nada mais...”.  O texto verbal não será uma tradução direta do original, mas quando possível, terá maior

	proximidade. Mais detalhes sobre o texto verbal estão adiante.
6 Only this and nothing more.”	Balão com texto verbal aparece na tela (resolvido na observação no verso anterior).
2ª Estrofe:	
1 Ah, distinctly I remember it was in the bleak December;	Mudança de tela: céu cinza, neve, árvores sem folhas. Um corvo repousa em um dos galhos da árvore. Enquanto o panorama é mostrado de forma animada, um balão insere o contexto da lembrança de Lenore (versos 5 e 6 desta estrofe).  Caixa de texto verbal: “Eu ainda me lembro daquele desolado dezembro...”
2 And each separate dying ember wrought its ghost upon the floor.	Trecho cortado da sequência para manter a fluidez da imagem do inverno. Percebe-se aqui como, no original, o eu-lírico alterna entre o presente e o passado, ou ao aqui-agora e algum pensamento.  A palavra <i>ember</i> (brasa) está presente. Provavelmente é a brasa de uma lareira, esquentando o lugar e servindo como fonte de iluminação. Serve como informação de composição de ambiente: o lugar no qual o eu-lírico (e o personagem controlado pelo jogador) está sendo iluminado pela lareira.
3 Eagerly I wished the morrow;—vainly I had sought to borrow	Caixa de texto verbal: “Procuro nos livros um jeito de esquecer essa dor, essa tristeza, de ter perdido...”
4 From my books surcease of sorrow—sorrow for the lost Lenore—	Nova menção aos livros.  Aqui temos a chave do objetivo: buscar nos livros uma forma de esquecer a tristeza causada pela Lenore perdida.
5 For the rare and radiant maiden whom the angels name Lenore—	Mudança de tela. Fundo preto. Uma imagem da fantasmagórica Lenore (pois agora ela é apenas uma lembrança). A imagem de Lenore junto com sua citação no texto cria e reforça contexto para o jogador.  Caixa de texto verbal: “Lenore!”

	Som de coração batendo.
6 Nameless here for evermore.	Sem correspondência. Pular para próxima tela.
3ª Estrofe	
1 And the silken, sad, uncertain rustling of each purple curtain	Retorno à sala do início.  As cortinas já aparecem no início do jogo, na primeira tela, porém apenas agora que elas são citadas no poema. Sons podem sugerir o farfalhar das cortinas. Junto com o barulho das cortinas, o retorno do barulho antes introduzido (terceiro verso da primeira estrofe).
2 Thrilled me—filled me with fantastic terrors never felt before;	Os versos dois, três, quatro, cinco e seis foram condensados no texto a seguir. Caixa de texto verbal: "... preciso me acalmar..."
3 So that now, to still the beating of my heart, I stood repeating	Volume do som de coração batendo é diminuído até baixar.
4 "'Tis some visitor entreating entrance at my chamber door—	Caixa de texto verbal: "me lembro de ter ouvido alguém bater na porta".
5 Some late visitor entreating entrance at my chamber door;—	Caixa de texto verbal: "Deve ser algum visitante tardio querendo entrar..."
6 This it is and nothing more."	Caixa de texto verbal: "Preciso ver o que é..."
4ª Estrofe	
1 Presently my soul grew stronger; hesitating then no longer,	A estrofe anterior cria uma expectativa para que, nesta estrofe, aconteça alguma ação. Isso pode ser transposto para o jogo: uma sequência de texto construindo tensão para que o jogador seja cobrado a explorar os objetos da tela, até conseguir deflagar a ação para continuar o jogo. O jogador deve clicar na porta para avançar no jogo.
2 "Sir," said I, "or Madam, truly your forgiveness I implore;	Mudança de tela: personagem avançando para a porta.

	Caixa de texto: “Senhor! Ou Senhora! Deveras seu perdão imploro! Eu cochilava na verdade e você batia e batia com tal suavidade - que eu mal sua presença sentia”.
3 But the fact is I was napping, and so gently you came rapping,	O texto verbal foi resolvido na caixa anterior. Porém o texto continua estático enquanto a imagem na tela muda, o personagem se move em direção à porta.
4 And so faintly you came tapping, tapping at my chamber door,	Continuação da animação iniciada anteriormente.
5 That I scarce was sure I heard you”—here I opened wide the door;—	Porta sendo aberta. O texto desse verso foi resolvido na caixa de texto anterior.
6 Darkness there and nothing more.	Mudança de tela. O eu-lírico observa a escuridão externa. Caixa de texto verbal: “... escuridão... e nada mais...”.
5ª Estrofe	
1 Deep into that darkness peering, long I stood there wondering, fearing,	Personagem olhando para o vazio.
2 Doubting, dreaming dreams no mortal ever dared to dream before;	Verso não aproveitado.
3 But the silence was unbroken, and the stillness gave no token,	O silêncio pode ser transformado em uma imagem estática, na qual o personagem fica olhando para o escuro vazio.
4 And the only word there spoken was the whispered word, “Lenore?”	Som: voz sussurrando: “Lenore?”
5 This I whispered, and an echo murmured back the word, “Lenore!”—	O personagem dá as costas para a escuridão.
6 Merely this and nothing more.	Verso não aproveitado. Como dito anteriormente, os passos do jogo não estão seguindo à risca os passos do poema.
6ª Estrofe	
1 Back into the chamber turning, all my soul within me burning,	Mudança de tela, de volta ao interior da sala.  O poeta volta à mesa. Caixa de texto: “Esse livro é promissor, com ele acho que darei um jeito em minha dor.... poderei reencontrar Lenore!”
2 Soon again I heard a tapping somewhat louder than before.	Repetir o som de algo batendo utilizado anteriormente. “Novamente este barulho? Deve estar

	vindo da janela. Espero que eu resolva logo esta querela”.
3 “Surely,” said I, “surely that is something at my window lattice;	Janela como elemento constituinte da sala. Reparar que diferente do que acontece na poesia, na qual o quarto do eu-lírico é apresentado aos poucos para o leitor, no jogo a sala aparece completamente para o jogador. O jogador deve clicar na janela para dar continuidade no jogo. Caixa de texto verbal mencionando a janela: “Novamente este barulho? Deve estar vindo da janela. Espero que eu resolva logo esta querela”.
4 Let me see, then, what thereat is, and this mystery explore—	O texto verbal foi resolvido na caixa de texto acima, porém há mudança de imagem: o personagem se move para a janela, para abri-la.
5 Let my heart be still a moment and this mystery explore;—	Caixa de texto verbal: “Devo estar delirando, preciso acalmar meu coração”
6 ‘Tis the wind and nothing more!”	Caixa de texto verbal “Só pode ser o vento, e nada mais!”  Personagem mais perto da janela
7ª Estrofe	
1 Open here I flung the shutter, when, with many a flirt and flutter,	Novamente a janela da estrofe anterior é mencionada.  Personagem abre a janela
2 In there stepped a stately Raven of the saintly days of yore;	Um corvo entra no recinto. “Flirt and flutter” da linha anterior pode ser representado por som de asas batendo.
3 Not the least obeisance made he; not a minute stopped or stayed he;	Sequência de imagens mostrando o trajeto do corvo dentro do recinto
4 But, with mien of lord or lady, perched above my chamber door—	Corvo pousando diretamente no busto de Palas.
5 Perched upon a bust of Pallas just above my chamber door—	O corvo se ajusta no busto após pousar.
6 Perched, and sat, and nothing more.	O corvo, pousado no busto, olhando diretamente para o personagem (como se estivesse olhando para o jogador).
8ª Estrofe	Aqui teremos uma quebra. O Poeta volta a atenção para a busca das páginas. Posteriormente, após ter conseguido as páginas, ele retorna à sua casa. Ao

	retornar, o corvo também retorna, porém o Poeta não ficará tanto tempo nesse monólogo disfarçado de diálogo. As estrofes seguintes ficam dissolvidas nas falas, não necessariamente em ordem.
1 Then this ebony bird beguiling my sad fancy into smiling,	Após retornar de sua jornada, o Poeta pode agora fazer o ritual. O corvo volta a visitá-lo. O poeta então o cumprimenta, não muito feliz:  Você uma vez mais! Pássaro de ébano medonho e antigo vagando desde praias ancestrais ... diga-me afinal como se chama lá nos confins de Plutão! Disse o corvo: Nunca mais.  Aproveitou-se a expressão pássaro de ébano.
2 By the grave and stern decorum of the countenance it wore,	
3 “Though thy crest be shorn and shaven, thou,” I said, “art sure no craven,	
4 Ghastly grim and ancient Raven wandering from the Nightly shore—	
5 Tell me what thy lordly name is on the Night’s Plutonian shore!”	Poeta: “Você uma vez mais! Pássaro de ébano medonho e antigo vagando desde praias ancestrais ... Diga-me afinal como se chama lá nos confins de Plutão!
6 Quoth the Raven “Nevermore.”	

**Tabela 3:** As oito primeiras estrofes do poema *The Raven* com observações de tradução.

O roteiro não segue necessariamente a ordem do poema devido à natureza do meio selecionado. No anexo II há uma árvore mostrando as possibilidades de continuação da narrativa.

A criação do aspecto visual apresenta algumas facilidades e alguns desafios. Além dos detalhes presentes no próprio poema, Poe deixou escrito, em seu texto *The Philosophy of Furniture*, (1840) como configura os lugares nos quais seus personagens residem, pois, o ambiente é de alta importância na construção da atmosfera, possuindo quase que uma personalidade própria. Os contos também servem como material para referência. No próprio *The Raven* há um exemplo: *Volume of forgotten lore*, presente na primeira estrofe, tende a ser encontrado em bibliotecas, em estantes. Elas não são explicitamente citadas, temos apenas a menção de livros- *books*- na segunda estrofe, mas a ideia de colocar estantes com livros para ajudar a denunciar características da pessoa que habita a casa, contribuindo para uma melhor construção de atmosfera.

A sala possui uma porta com um busto de Pallas (conforme aparece na 7ª estrofe) e janelas – por onde o corvo entra- com cortinas roxas. Já temos algum material com o qual trabalhar. A cor da parede, porém, não nos é apontada. A ambientação da sala deve ser escura, sabemos que é meia noite, como apontado no primeiro verso da primeira estrofe. Não são citadas velas acesas, nem a luz da lua, mas são citadas, no segundo verso da segunda estrofe, cinzas, provavelmente de algum tipo de lareira. Aqui temos um exemplo de como Poe dá informações de forma que é necessário inferir detalhes.

Os jogos da série Dark Tales apresentam um estilo interessante de imagem, pois é sombrio. Esse jogo é um ótimo referencial gráfico para um jogo 2d que necessite ser sombrio.

O jogo começa com um corvo voando do canto esquerdo para o canto direito da tela. A tela seguinte é o menu do jogo, onde o jogador pode selecionar se de fato quer começar o jogo ou sair dele. O fundo do menu é uma ilustração de uma casa, numa colina, iluminada pela lua cheia, o céu estrelado. A colina faz fronteira com a água, provavelmente um lago ou um rio. Preto e azul são as cores predominantes. A intenção é, já na tela do menu, introduzir o jogador na atmosfera do jogo.

A primeira tela do jogo se mostrou óbvia na hora de traduzir: a sala onde o eu lírico se encontra, com uma porta enfeitada com o busto de Pallas, uma janela, um relógio marcando meia-noite, e uma estante com livros (como mostrado em diferentes versos de diferentes estrofes). Utilizar as imagens para substituir o texto verbal da poesia se mostrou o caminho mais natural para traduzir o início do poema. O jogo, da forma como está sendo montado, se apoia muito nas imagens. Elas possibilitam a inserção de informação no lugar do texto verbal. Neste sentido, perde-se o poder da rima verbal, da estrutura, porém abre-se a possibilidade da exploração da imagem. Porém, multimodal como o jogo é, podemos brincar com o texto verbal. Um projeto desse, idealmente, necessitaria de uma equipe: enquanto uma pessoa cuidaria especificamente de aspectos verbais, outra pessoa estaria fazendo o desenho dos cenários, outra pessoa estaria cuidando do código.

A sala da casa do autor possui pequenas interações que servirão de explicação, o texto verbal auxiliando na construção da atmosfera, no elo entre original e tradução. Aqui temos uma questão: como apresentar o texto verbal? Optamos por não usar a métrica de Poe. Para compensar a falta do texto verbal, optamos pela manipulação da mecânica de

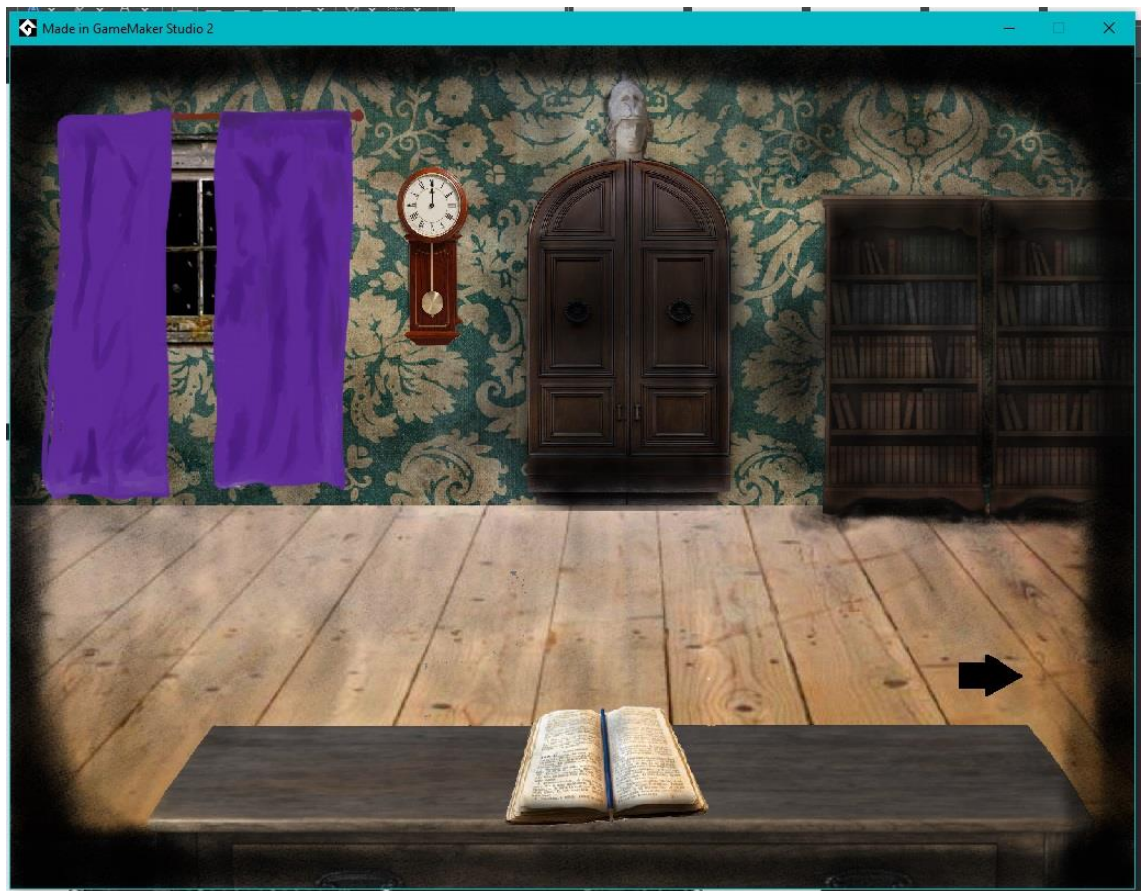


jogo. Idealmente, seria interessante ter uma equipe cuidando de diferentes aspectos do jogo.

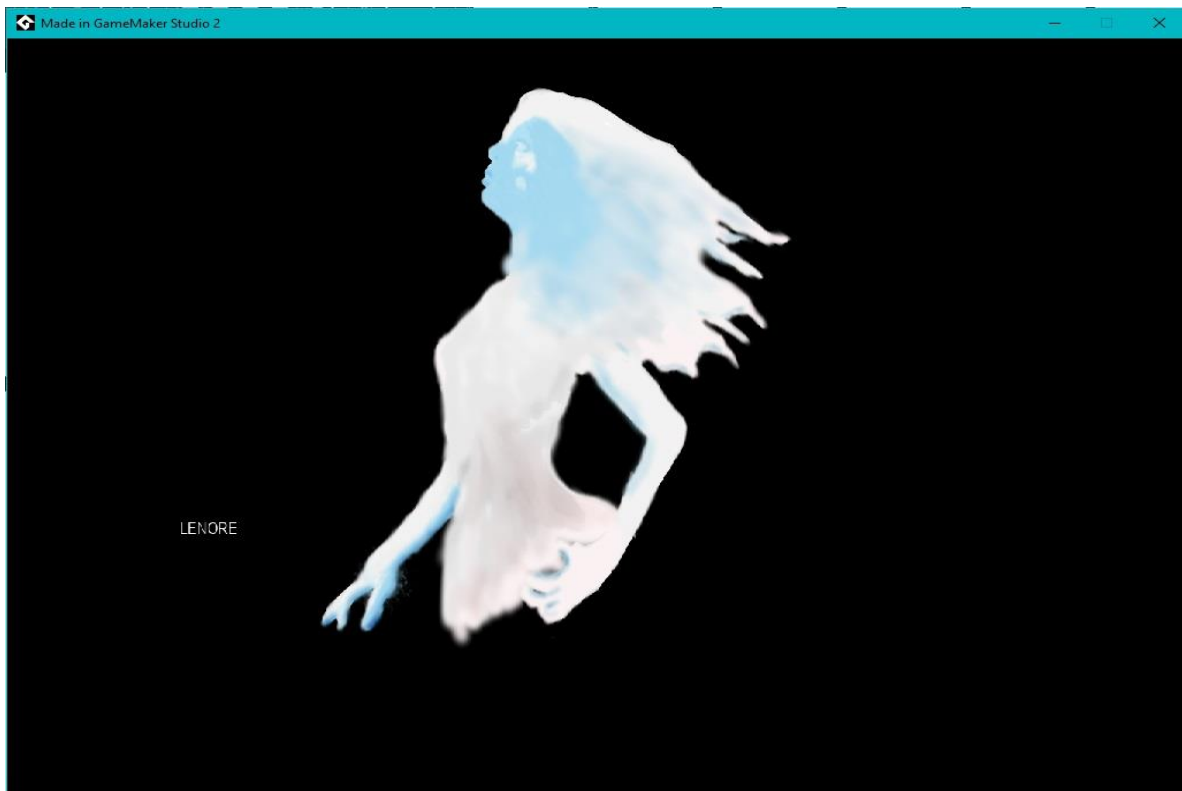
A segunda tela precisa sair da sala, para simular a alternância entre o presente e o devaneio que é constante na poesia. Na segunda estrofe do poema temos “Ah, distinctly I remember it was in the bleak December;”. No hemisfério norte o mês de dezembro é inverno, a associação que nos pareceu mais lógica para criar uma tela que mostrasse isso foi a associação com a neve. Uma segunda tela deve, então, mostrar neve. O jogo alterna entre momentos nos quais o jogador pode interagir e momentos nos quais ele deve assistir, quase que como um filme ou uma animação. É na segunda estrofe que o nome Lenore é citado pela primeira vez. Nenhuma característica física é citada, e isso é interessante, pois podemos jogar com a imagem, escondê-la ou não dar características claras: Lenore é um fantasma ou uma lembrança, e assim ela deve ser representada no jogo.

De forma geral, é assim que a poesia serve como linha básica para a criação de aspectos visuais e sonoros. Aproveita-se o que nos é dado pelo autor, cria-se preenchimentos quando necessário. Porém não se deve explicar tudo: em alguns casos, nos textos de Poe, informações não são dadas, ou são dadas apenas quando é interessante dar, o que ajuda a construir tensão no leitor. Como exemplo, na sequência de eventos ocorridos entre a quarta e a quinta estrofe, após o eu-lírico finalmente tomar coragem para resolver o mistério do barulho e abrir a porta, o eu-lírico abre a porta e se depara com a escuridão. O eu lírico sussurra pelo nome da amada. Porém a sequência de eventos não nos é apresentada reta dessa forma como escrevemos aqui. Ao olhar para a escuridão, o eu lírico fica *pensando, temendo, duvidando, sonhando sonhos que nenhum mortal jamais ousou antes sonhar* (tradução minha dos versos 1 e 2 da quinta estrofe). Cria-se uma tensão, não fica claro, em um primeiro momento, o que está acontecendo, até um sussurro pronunciar o nome Lenore (verso nº 4 da 5ª estrofe). Apenas no verso seguinte é que o leitor descobre que foi o eu-lírico quem sussurrou o nome de Lenore. Além do trabalho com a estrutura métrica e rítmica, há a forma como a informação nos é apresentada. É como se o leitor estivesse seguindo migalhas de pão cuidadosamente deixadas pelo escritor, que calculou o caminho que ele queria que fosse seguido. É um modo de proceder que funciona em jogos também. As coisas não devem ser totalmente explicadas, pois isso mataria o suspense do jogo.

A figura 1 abaixo é uma imagem ilustra um exemplo de uma tela de jogo, trazendo os elementos citados na construção da sala com base nos elementos presentes no poema, junto com as adições, por parte do tradutor, necessárias.



**Imagem 6:** sugestão de como uma tela de jogo baseada em *The Raven* seria.



**Imagem 7:** sugestão de imagem para *Lenore*.

Acima, *Lenore*, a lembrança apagada dela. Com esses exemplos, é possível ter algum vislumbre do que está sendo comentado a respeito da tradução.

#### 4.3: Comentando os contos mesclados à poesia para a criação do jogo

Como anunciado anteriormente, foi entendido que seria necessário, para tornar *The Raven* jogável, adicionar conteúdo. Vimos que os criadores do jogo *Dark Tales* se utilizaram do mesmo recurso de adicionar conteúdo para tornar a poesia jogável. Optamos, porém, por misturar contos com a poesia de forma a fazerem parte de um todo, sendo que a poesia é a estrutura principal, ou o fio condutor do jogo: o jogador é o eu lírico da poesia. Essa é uma manobra que tem por objetivo tentar aproximar o jogador ao eu lírico do jogo, que por sua vez possui elos com o eu lírico da poesia. Colocar os objetivos do jogo dentro dos contos foi a maneira encontrada para amarrar, ou, criar uma coesão interna entre os três elementos, de forma que o caminho que o jogador percorra fique mais natural. Isso difere do que foi feito com o jogo *Dark Tales*, que apesar de trazer elementos de outros contos dentro do jogo, estes não fazem parte da estrutura principal da narrativa, são apenas elementos acessórios. Duas foram as razões que me fizeram

escolher esses contos: a presença de bibliotecas na casa dos personagens e a impressão que elas causam ao usar o mesmo mecanismo de alternar momentos que aparentam ser delírios (ou sobrenaturais) para depois o leitor descobrir uma explicação lógica por detrás dos acontecimentos. Essa alternância de momentos aparece também em *The Raven*.

#### 4.3.1 A Queda da casa Usher

O motivo da escolha de inserir o conto foi a tensão de escolher sepultar a irmã de Roderick, que ficará, no jogo, dúbio se está ou não viva (no conto aparentemente ela está morta pois breve é sua aparição e raras as informações sobre ela), e a biblioteca de Roderick Usher, que possui livros antigos, dando a possibilidade de imaginar que ele tenha algum livro que traga conhecimentos sombrios. A questão da irmã acontece no conto original. Há uma espécie de véu na forma como foi escrito o conto que não nos deixa entender, em um primeiro momento, se a irmã morreu ou não. Quem o leitor encontra em declínio é o irmão (que, de alguma forma está ligado ao declínio da casa). No conto, o protagonista sem nome é convidado por Roderick Usher para passar um tempo em sua casa. Antes de entrar na casa, o protagonista comenta a estranha impressão que a mansão lhe causou. Roderick está doente física e mentalmente, com hipersensibilidade nos sentidos, mudanças de humor e baixa disposição. Sua irmã gêmea, Madeline, aparece brevemente, mas nada se fala dela por um tempo, até que Roderick pede ajuda para o protagonista levar o corpo de Madeline para a cripta da família, que fica nas dependências da mansão. Em certo momento, o protagonista lê para Roderick um conto, e, enquanto lê, os sons do romance ficam audíveis na casa, quando se percebe que os sons na casa foram feitos por Madeline, que havia sido enterrada ainda viva. Enquanto Madeline cai em cima do irmão, a mansão, que também tinha um aspecto doente como os irmãos, começa a ruir. O protagonista foge, e a casa Usher desmorona. Não há necessidade de fazer grandes mudanças na sequência original dos acontecimentos.

O conto apresenta algum material para pensar os aspectos visuais externos da casa, porém não é muito detalhado. Poe gastou mais tempo descrevendo o desconforto sentido pelo eu-lírico do que detalhando o exterior da casa, mas mesmo assim existem algumas direções. O interior, por outro lado, é um pouco mais detalhado. Descrevendo a parte externa da casa, há passagens como:

Olhei para a cena que se abria diante de mim – para a casa simples e para a simples paisagem do domínio, para as paredes frias, para as janelas paradas como olhos vidrados, para algumas moitas de junças e para uns troncos alvacentos de árvores mortas(...) dirigi meu cavalo para a borda escarpada de uma lagoa, ou, antes, de um charco sombrio e lúgubre que formava um sereno espelho perto da residência... (POE, E. A. 2017, p. 156-157).

É um exterior simples, mas causou péssima impressão para o narrador, externando seus sentimentos sobre a casa usando adjetivos como *melancolia*, *insuportável angústia*, *tristeza*. Essa impressão negativa, melancólica e pesada presente na descrição da parte externa da casa aparece também dentro dela, tanto quando se está falando dos móveis e detalhes internos quanto dos moradores que nela residem.

Já o interior segue mais detalhado:

A peça em que me encontrava era muito espaçosa e alta. As janelas eram compridas, estreitas e pontudas, posicionadas a uma distância tão grande do sombrio soalho de carvalho que se tornavam inteiramente inacessíveis pela parte de dentro. Débeis raios de luz avermelhada coavam-se através das vidraças e das rótulas, servindo para tornar suficientemente distintos os objetos mais proeminentes em torno; a vista, contudo, esforçava-se em vão por alcançar os cantos mais remotos do aposento ou os recessos do teto abobadado e cheio de ornatos. Tapeçarias escuras permeiam as paredes. A mobília era profusa, sem conforto, antiquada e encontrava-se em estado precário (POE, E.A. 2017, p.159-160).

Outro trecho descritivo interessante para pensar nos aspectos visuais, saindo da casa e indo para os personagens, há uma descrição do rosto de Roderick Usher (lembrando que Roderick e Madeline são gêmeos, e essa informação é dada no momento em que Madeline está sendo sepultada), o que facilita a tradução em imagem:

Entretanto, os traços de sua face sempre haviam sido notáveis. Um rosto de cor cadavérica, uns olhos grandes, líquidos, além de qualquer comparação; lábios um tanto finos e muito pálidos, mas que descreviam uma curva de beleza notável; um nariz com uma delicada feição hebreia, mas com uma largura de narinas incomum em semelhante tipo; um queixo muito bem modelado, cuja pouca proeminência lembrava falta de energia moral; os cabelos, de uma tenuidade e delicadeza de teia- todas essas características, além da expansão irregular acima das fontes, tornavam sua cabeça difícil de ser esquecida (POE, E. A., 2017, p.160)

Há também a descrição do lugar no qual Madeleine é sepultada, porém os detalhes físicos da sala são poucos e constantemente costurados com descrição de sensações do narrador:

A pedido de Usher, ajudei-o pessoalmente nos preparativos para o sepultamento temporário. Posto o corpo num ataúde, nós dois, sozinhos, levamo-lo até seu repouso. A cripta onde o colocamos (e que permanecera fechada por tanto tempo que nossas tochas, quase extintas pela atmosfera opressiva, deram-nos pequena oportunidade para investigação) era pequena, úmida e inteiramente privada de luz; ficava a grande profundidade(...). Em épocas feudais, aquele subterrâneo fora utilizado como cárcere e, em tempos mais próximos, como depósito de pólvora ou alguma substância altamente combustível, visto que uma parte do chão e todo o interior de uma longa arcada através da qual chegamos à cripta estavam cuidadosamente forrados com cobre. A porta, de ferro maciço, recebera a mesma proteção. Seu peso enorme causava um rangido de insólita aspereza, irritante, quando ela se movia nos gonzos (POE,2017, p. 169).

É interessante perceber como Poe mistura descrição de objetos com as impressões do eu lírico, mudando o foco do leitor constantemente, construindo assim a atmosfera de suspense.

A ordem dos acontecimentos não será alterada, porém a criação de finais diferentes é necessária para que as escolhas do jogador o façam trilhar difentes caminhos narrativos. A menção aos livros *Vigiliae Mortuorum Secundum Chorom Ecclesiae Maguntinae* e Mad Trist é necessária, pois são elementos que de alguma forma, no conto, estão associados à acontecimentos importantes no enredo (o sepultamento e o reaparecimento de Lady Madeleine). Terminamos assim os comentários sobre a *Queda da Casa Usher*. Iremos agora olhar para a obra *O escaravelho de Ouro*, olhando o que pode ou não ser aproveitado para o jogo.

#### 4.3.2: O escaravelho de ouro

O conto já nos facilita a questão do desafio, pois nos oferece um enigma a ser descoberto, e para decifrar o enigma basta conhecer o conto. Nele um dos personagens encontra uma mensagem criptografada e a decifra, porém no jogo temos a opção de deixar o papel da decifração nas mãos do jogador. Resumindo o conto do “Escaravelho de Ouro” (*The Gold-Bug*, publicado em 1843), temos um narrador que se encontra com um amigo, Willian Legrand, filho de uma família outrora rica. Possuía muitos livros, mas tinha como hobbies principais a caça, a pesca, e atividades ao ar livre. Tinha uma coleção de espécimes que encontrava em suas saídas: era uma espécie de entomólogo. Em uma de suas saídas (o narrador do conto resolve encontrá-lo justamente nessa saída) encontrou um espécime raro de escaravelho dourado e um pedaço de papel que se revelou ser, na

verdade, um pergaminho, com uma mensagem cifrada e escondida apontando a localização de um tesouro. O conto pode ser dividido em três partes, uma primeira parte na qual as coisas parecem incertas e misteriosas. Somos levados a desconfiar, junto com o narrador, da sanidade mental do senhor Willian. O servente de Willian, Júpiter, também desconfia da sanidade de seu senhor. A busca e descoberta do tesouro escondido surge como um divisor entre partes, ou uma quebra de atmosfera, pois após sua descoberta surge uma explicação perfeitamente lógica. Qualquer desconfiança que foi levantada sobre a sanidade mental do senhor Willian Legrand é apagada: nos é mostrado que Willian é na verdade muito esperto e observador. A atmosfera de estranhamento e desconfiança que surge na primeira parte do conto é substituída por uma explicação lógica de como o enigma fora decifrado, quase que como um deboche de quem acredita em coisas sobrenaturais. O conto termina com Willian reclamando do erro de Júpiter durante a caça ao tesouro.

Passemos para a mensagem cifrada e para seu processo de decifração, processo necessário para o jogador prosseguir no jogo. No conto, a descoberta da mensagem é acidental. Há uma tinta invisível no pergaminho que é ativada pelo calor, e por acaso o pergaminho foi colocado perto de uma lareira, ativando parcialmente a mensagem. Nesse momento Willian, sem o escaravelho em mãos, desenha no pergaminho, para o narrador, como o escaravelho parecia. Porém, como o pergaminho foi aproximado ao calor, uma caveira, antes invisível, surge dentro do corpo do escaravelho, o que resulta em um leve desentendimento e desconfiança por parte do narrador. Posteriormente Willian decifra o enigma da tinta e aquece o pergaminho por inteiro, revelando novamente a caveira e a mensagem invisível e cifrada:

53‡‡‡‡305))6\*;4826)4‡.4‡);806\*;48‡8¶(60))85;  
 1‡(:;‡\*8‡83(88)5\*‡;46(;88\*96\*?;8)\*‡(;485);5\*‡2:  
 \*‡(;4956\*2(5\*-4)8¶8\*;4069285);)6‡8)4‡‡;1(‡9;48  
 081;8:8‡1;48‡85;4)485‡528806\*81(‡9;48;(88;4(‡?34  
 ;48)4‡;161;:188;‡?;

No próprio conto temos a resolução. Trata-se de um tipo de criptografia que substitui as letras por outros símbolos (conhecida como cifra de César). O primeiro problema é descobrir em qual idioma se encontra a mensagem, mas um trocadilho no pergaminho (o desenho de um cabrito no pergaminho) denuncia que se trata do inglês: é

um trocadilho com a palavra “Kidd”. Tanto o escaravelho quanto o pedaço de pergaminho foram encontrados em uma região na qual se sabia que aconteceram alguns naufrágios. Willian logo ligou o pergaminho e os naufrágios a um famoso pirata, Capitão Kidd. Assim foi possível para o personagem do conto descobrir em qual idioma estava o pergaminho. Com a certeza do idioma o próximo passo é fazer a substituição dos símbolos. No caso do idioma inglês a letra que é mais usada é a letra “e”. Assim sendo, basta separar os símbolos e contabilizá-los. O símbolo que aparecer em maior quantidade (no caso “8”, que é repetido 33 vezes) tem grandes chances de ser a letra “e”. Substitui-se o símbolo pela letra, e caso haja alguma ocorrência de dois es seguidos, pode-se suspeitar de algumas palavras (tree, meet, fleet, speed, seen etc.). O próximo passo é saber qual palavra é a que mais se repete em inglês, que é *the*. Busca-se então sequencias repetidas de três símbolos que terminam com e (8). Ao encontrá-las, temos então descoberto as letras “t” e “h”.

Assim, desta forma, através de processo de eliminação, vai-se descobrindo a mensagem secreta. Pode ser um obstáculo complicado, porém é explicitado no diálogo do jogo o fato do enigma estar em inglês e ser uma cifra de César. Além do jogo dar essas dicas, a mensagem cifrada está igual à mensagem cifrada do conto: caso o jogador resolva ler o conto, conseguirá a resposta facilmente.

Com todas as partes do ritual, O Poeta<sup>40</sup> retorna para sua casa. Após um tempo colhendo os materiais, o Poeta finalmente consegue fazer o ritual. Que dá errado: nada acontece, e desanimado, triste, o Poeta percebe a bobeira que estava fazendo. No fundo, é possível ver um corvo, que diz *Nevermore*.

#### 4.4. Game Design Document

Aqui temos um exemplo de GDD curto, ou GDD de uma página. Segundo Rogers (2012) não há um modelo único de GDD e diferentes modelos podem possuir diferentes números de páginas. O aqui exemplificado resume bem os objetivos e caminhos do jogo. Após esse GDD temos os diálogos por completo, mostrando mais detalhadamente os acontecimentos dentro do jogo, os caminhos e desafios que o jogador encontra. Vale dizer que o foco de um GDD é apenas mostrar a ideia geral do jogo, com exemplo de mecânicas, enredo resumido (se o jogo tiver um enredo). Por se tratar de um jogo simples,

---

<sup>40</sup> Nome dado para o personagem controlável pelo jogador.



com poucas mecânicas, poucos personagens, lugares, nenhum item a não ser as páginas do livro, não há muito o que preencher.

### **Nome do jogo: Corvus Paginae**

Para PC

Classificação: para todas as idades

### **História do jogo:**

O Poeta quer ressuscitar (ele acredita ser possível) sua amada Lenore utilizando um feitiço encontrado em um livro obscuro. Porém faltam algumas páginas no livro. Por sorte o Poeta tem amigos que também possuem livros obscuros. O Poeta procura esses amigos para ver se ele consegue encontrar e copiar as páginas que faltam. Conseguirá O Poeta realizar o feitiço e ressuscitar sua amada?

### **O jogo:**

O jogador irá assumir o controle do personagem Poeta e, através de escolhas de respostas, irá tentar resolver o problema que lhe aflige. O jogo é separado em quatro capítulos: Introdução, visita à casa de Usher, decifrando o pergaminho, e o retorno para casa. O jogador controla o eu lírico da poesia *The Raven* e interage, através de diálogos, com personagens da *Queda da Casa de Usher* e do *Escaravelho*, ambos contos de Poe.

### **Ritmo<sup>41</sup>:**

*The House in Fata Morgana, Doki Doki Literature Club.*

### **Personagem do jogador:**

O Jogador controla *O Poeta* (nome do protagonista). Não há um desenvolvimento de personagem durante o jogo, pois ele está fortemente preso em sua convicção de que é possível ressuscitar Lenore, e isso o impede de mudar de pensamento durante as ações do jogo.

### **Controles do jogador:**

A interação se dá por mouse e teclado.

### **Mundo do jogo:**

---

<sup>41</sup> Ritmo aqui no caso significa jogos parecidos.

O mundo do jogo é criado com as informações dadas pelos textos de Poe. O aspecto gráfico pode ser algo próximo de *House in Fata Morgana* ou *Dark Tales: Edgar Allan Poe The Raven*.

### **Experiência do jogo:**

Os primeiros e últimos capítulos não apresentam desafios. Os capítulos do meio (segundo e terceiro) possuem desafios a serem vencidos. O jogador deve tanto acertar as respostas corretas quanto resolver enigmas/quebra-cabeças para poder avançar para o final verdadeiro do jogo.

**Personagem do jogador:** O Poeta. Uma figura que deve lembrar Poe, com mesmo tipo de roupas da época, assim como aspectos físicos do escritor.

**Mecânicas do jogo:** O jogo, em primeira pessoa, conta com a escolha de respostas (árvore de diálogo). O jogador interage com os NPCs através de diálogos e isso faz com que o jogador tenha acesso a diferentes acontecimentos dentro do jogo.

## 4.5. Exemplo mais detalhado do uso das árvores de diálogo e da construção de elementos dentro do jogo.

Itens clicáveis: são partes das imagens que, quando são clicadas, abrem uma caixa de diálogo com um texto dentro.

Opção de salvar o jogo: há a necessidade de permitir que o jogador possa salvar o jogo em alguns momentos do jogo

No romance visual o jogador seleciona o que o personagem principal deve responder. Diferentes respostas levarão o jogo para diferentes direções. Existem escolhas erradas, que levam para um final prematuro do jogo, e escolhas certas, que levam para o final pretendido. Como comentado anteriormente, o final pretendido é a derrota. O jogo foi desenhado para que o jogador não consiga alcançar seu objetivo.

Personagem principal: “O poeta”. Esse nome é provisório, serve apenas para facilitar o processo de descrição dos acontecimentos.

### **Abertura (animação):**

Fundo preto, um corvo passa voando do lado direito para o lado esquerdo da tela. Passa para a tela do menu.

Fundo da tela do menu: figura de uma visão panorâmica de uma casa com mais de um andar. Noite (céu em azul escuro), céu estrelado, presença de lua cheia. Centralizado na parte superior da tela o nome do jogo em branco. No meio da tela, as opções iniciar, carregar, opções, sair. Iniciar começa o jogo, vai para a tela 01.

### **Capítulo 01: O Quarto do poeta.**

**Tela preta.** Barulho de alguém batendo gentilmente na porta. Efeito de fade in revela a sala de uma casa. Nota-se que é uma casa antiga (pelo tipo de papel de parede, decoração).

**Sons:** barulho do relógio antigo funcionando.

No campo de visão estão presentes os seguintes itens clicáveis:

Um relógio de parede marcando meia-noite. Ao ser clicado revela o seguinte texto: “Meia-noite... o tempo passa rápido quando estamos pesquisando algo...”.

Uma mesa com vários livros empilhados. Um deles está aberto. Ao clicar no livro aberto surge o seguinte texto: “Livros antigos... de lendas desconhecidas de tempos distantes. De autores esquecidos. Será uma busca em vão?”

Uma porta com o busto de Pallas em seu topo. Ao clicar em Pallas surge o seguinte texto: “Pallas... sempre olhando para mim...”

Uma janela com cortinas roxas. Texto: “Apesar da luz da lua, não dá para ver muita coisa lá fora...”.

Após clicar em todos os itens clicáveis uma batida gentil na porta (mão batendo em madeira) toca. Surge uma caixa de diálogo com o seguinte texto:

“Deve ser algum visitante... batendo à porta de minha câmara. Deve ser só isso, e nada mais...”.

**Tela:** Visão de algum tipo de campo nevado, com árvores sem folhas. Um corvo se encontra pousado em um dos galhos. Uma imagem do inverno no hemisfério norte.

**Poeta (pensando)**<sup>42</sup>: “Eu ainda me lembro daquele desolado dezembro... Procuro nos livros um jeito de esquecer essa dor, essa tristeza, de ter perdido...” A tela muda quando o jogador clicar em qualquer lugar da tela.

**Tela:** Fundo preto. No centro da tela a figura de um vulto feminino (cabelos compridos, roupas de mangas longas, esvoaçantes). O vulto é branco com certos detalhes em tons azuis e roxos. Os detalhes, porém, não são o suficiente para denunciar características. Não temos acesso ao rosto ou características de Lenore. A caixa de texto aparece repentinamente, tremendo por poucos segundos até parar. Na caixa de texto estará escrito “Lenore!”.

Ao clicar em qualquer lugar da tela, o jogo muda de tela.

**Tela : De volta ao quarto do poeta.** Barulho de cortina/vento. Caixa de texto:

“... preciso me acalmar... me lembro ter ouvido alguém bater na porta. Dever ser algum visitante atrasado querendo entrar... preciso ver o que é...”

**Tela : Outra visão interna do quarto do Poeta**

Poeta se levanta da cadeira indo em direção à porta. Caixa de texto:

Senhor! Ou Senhora! Deveras seu perdão imploro! Eu cochilava na verdade e você batia e batia com tal suavidade - que eu mal sua presença sentia

Poeta abre a porta e vê que não tem ninguém do lado de fora. Caixa de texto:

“... escuridão... e nada mais...”.

Som sussurrado: Voz dizendo “Lenore”.

**Tela: visão inicial (Sentado à mesa)**

O poeta volta à mesa. Caixa de texto:

“Esse livro é promissor, com ele acho que darei um jeito em minha dor... poderei reencontrar Lenore!”

---

<sup>42</sup> A caixa de texto que expressa o pensamento do Poeta deve conter algum elemento diferente, como por exemplo, letras em itálico ou uma caixa de texto diferente das falas ditas para os outros personagens.

**Tela 07:** Imagem de um livro com páginas rasgadas. Caixa de texto: “Essa não! Faltam páginas neste livro.... é um livro raro... mas tenho amigos que possuem bibliotecas como a minha... talvez eles possam me ajudar...”. “Primeiro vou visitar meu amigo Usher...**Tela:** Novamente a mesa do poeta, semelhante à tela 01. Porém dessa vez o único item clicável é a porta, que deve ser clicada para que o jogo prossiga.

**Ao clicar na porta:**

**Tela: O Poeta, mostrado de costas, arrumando mochila de viagem.**

Poeta: Sei que tenho amigos interessados em conhecimentos ocultos. Roderick Usher, um colega de infância, é um deles, nunca entendi a razão, mas sei que ele tem acesso a livros raros. Recebi uma carta de Usher, pedindo para que eu o visite: ele está doente. Faz muito tempo que não o vejo. Acho que posso resolver dois problemas com uma visita. Meu outro amigo, Willian, visitarei caso seja necessário. Ele tende a ir mais para o conhecimento tido como racional, mas mesmo assim guarda uma seção de conhecimentos ocultos. -Só por curiosidade-, diz ele.

**Capítulo 02: A Casa de Usher**

Saindo da casa do Poeta, chegando à casa da família Usher

Mudança de cenário. É necessária uma imagem que mostre a casa do lado de fora, com um aspecto desagradável, melancólico como descrito: “(...) e finalmente me encontrei ... à vista da melancólica Casa de Usher. Não sei como foi – mas, ao primeiro olhar que lancei à construção, uma sensação de insuportável angústia invadiu meu espírito” (POE, 2017, p. 156). A casa causa péssima impressão ao narrador do conto, tendo janelas que causavam a impressão de serem olhos. Tal efeito deve ser reproduzido tanto no texto verbal quanto no texto imagético.

**Personagens:**

Roderick Usher. Dono da Casa, está pálido, triste, doente.

Madeline Usher, irmã gêmea de Roderick Usher, também pálida, também doente.

**Tela:** O poeta, montado em um cavalo, andando em direção à casa Usher, uma mansão sombria, melancólica, rodeada de árvores mortas, com um charco ao lado, e uma

rachadura, em uma das paredes, que vai do teto, em zigue-zague, até o chão<sup>43</sup>. Fim de tarde nublado.

**Tela:** Dentro da sala de Usher. Poltronas, estantes cheias de livros. Uma figura fantasmagórica feminina passa no fundo, se locomovendo de um cômodo para outro. Nenhum comentário é feito sobre ela.

**Usher:** Olá, caro amigo! Sua visita é esperada e bem-vinda. Fico feliz que pôde atender meu pedido!

**Poeta:** É mesmo? O que aconteceu? Vejo que você está meio pálido...

**Usher:** Sim, de fato não tenho me sentindo bem... Te chamei para me ajudar a passar um pouco do tempo... tocar música, ler livros....

**Escolher:** duas opções aparecerão para a escolha do jogador. Serão caixas clicáveis, com texto dentro.

**Opção 1:** contar para que veio. O seguinte texto estará na caixa de texto:

Poeta: Claro que te ajudo! Inclusive, vim para cá pois preciso de sua ajuda.

**Opção 2:** simplesmente aceitar, sem contar o porquê veio. O seguinte texto estará na caixa de texto:

**Poeta:** Claro que te ajudo! O que te aflige?

**Caso tenha escolhido a opção 1:** Ação ruim (interesseiro)

**Poeta:** Claro que te ajudo! Inclusive, vim para cá pois preciso de sua ajuda.

**Usher:** Ajuda? Pensei que tinha vindo por causa de nossa amizade...

**Poeta:** estou procurando certo tomo específico, pois me faltam certas páginas para resolver certo problema....

A face de Usher fecha, o frágil sorriso desvanece da face, o olhar, antes pálido, fraco e distante, enrijece com uma cólera doentia. Fiquei assustado, pois comecei a me sentir penetrado, como se minha alma estivesse sendo devassada pelo gélido brilho sombrio que

---

<sup>43</sup> Informações retiradas de Poe (2017p.156-157). A rachadura (ou fenda) é citada pela primeira vez na página 159.

saía do olhar de Usher. Será que ele sabe o que eu quero? Será que ele recebeu a notícia do que aconteceu?

**Final ruim 1:**

Poeta sentado de volta em sua cadeira, na sala inicial.

Caixa de texto: Usher me expulsou de sua casa, me acusando de coisas terríveis, de trapaceiro, de necromante, e de outros adjetivos que me recuso a reproduzir. Fiquei sem as páginas, fiquei sem esperança, sem forças, sem...

**Muda para tela** com fundo escuro, e com um corvo na tela, com os seguintes dizeres, em branco: Nunca mais.

O jogo retorna para a tela inicial.

**Caso tenha escolhido a opção 2:**

**Poeta:** Claro que te ajudo! O que te aflige?

**Usher:** Um mal tomou conta de mim. Não sei explicar o que é. A vontade que antes tinha de viver não está mais aqui. Meu corpo dói, meus músculos não respondem com o mesmo ânimo de antigamente. Meu paladar está sensível, tenho dificuldades de colocar certos alimentos na boca. Os sons também estão me afetando mais do que deveriam. Consigo suportar sons suaves, como os dos instrumentos de corda. Meu olfato também está mais sensível do que deveria: certas flores me causam náuseas. Um sentimento de medo me aflige. Ajude um moribundo a passar o tempo.

**Poeta:** Medo?

**Usher:** Medo.

No mesmo fundo de tela, tirar o Poeta e Roderick em primeiro plano e fazer aparecer Lady Madeleine no fundo.

**Poeta (pensando):** Eu percebo uma mulher passando no fundo da sala. De aparência frágil, quase fantasmagórica. Roderick acompanhando meu olhar, percebe o que estava passando na minha cabeça.

**Roderick:** É minha querida irmã Madeline. Ela também está doente. Além de estar com constante apatia, seu corpo definha a olhos vistos, além da catalepsia... Os médicos não conseguem definir um diagnóstico.

**Poeta (pensando):** Não sei... me pergunto se chegarei a vê-la viva novamente...

**Mudança de tela:** Sequência de imagens passando na tela, dando a ideia de passagem do tempo: Usher e Poeta sentados em sofás, conversando; Roderick Usher tocando violão na frente do Poeta; Roderick pintando quadro. Os pensamentos do personagem principal, ou, o texto verbal deve estar sincronizado com as imagens aparecendo na tela.

**Poeta (pensamento):** Os dias iam passando, enquanto eu tentava confortar meu amigo. Ele me informou que sua doença misteriosa, de alguma forma, lhe aguçara os sentidos. Sua audição tornou-se curiosamente aguçada, a ponto de trazer desconforto. O som do violão era um som suportável, e isso o ajudava a passar o tempo. Pintar quadros era uma atividade que ajudava a passar o tempo. Ler livros também é uma atividade que lhe agrada. Acho que vou pegar algum para ler com ele.

**Poeta:** Preciso escolher alguns livros para ler com Usher:

### **Mudança de tela**

A imagem na tela deve mostrar vários livros em uma estante de madeira. Os nomes dos livros devem ser visíveis de alguma forma, seja graficamente na imagem da tela, seja por um balão de texto, lista com os nomes dos seguintes livros: *Vervet e Chartreus de Gresset*; *Belfagor de Maquiavel*; *Céu e Inferno de Swedenborg*; *A Viagem Subterrânea de Nicolas Klimm, de Holberg*; *Quiromancia, de Robert Fludd, Johannes Indagine e de la Chambre*; *Viagem ao Azul, de Tieck*, *A cidade do sol, de Campanella*; *Directorium Inquisitorium, de Eymerich de Giorona*; *Pomponius Mela*; *Vigiliae Mortuorum Secundum Chorum Ecclesiae Maguntinae* A escolha do livro correto acarretará na continuação para o final pretendido como final correto. A escolha de qualquer outro livro acarretará no fim prematuro da seção.

### **Escolhendo o livro errado:**

#### **Tela : (a mesma da seleção de livros)**

**Poeta(pensamento):** Talvez esse livro ajude a passar o tempo. Quando Roderick estiver descansando, eu volto aqui para procurar o livro que vim aqui pesquisar.



**Tela preta:**

Poeta (pensamento): Lemos o livro que escolhi. O tempo passou com certa lentidão. Cansado da leitura, Roderick comentou que iria descansar um pouco em seu quarto. Percebi que eu estava com fome, e fui à cozinha pegar algo para comer. Enquanto preparava minha refeição, sinto um mal estar, o qual eu atribuí à fome. Comi e me dirigi à sala. Na sala, escuto gritos e algum tipo de batida, de impacto. Me dirijo ao corredor que leva aos quartos dos Usher. Chamando por Roderick, sem resposta. Vejo a porta do quarto de Lady Madeleine entreaberta. Meu peito pesa. Começo a suar. Parte de mim quer espiar, enquanto parte de mim quer fugir da casa.

Tela de escolha aparece:

**1: Dar meia volta****2: Espiar o quarto****Escolher Dar meia volta:**

**Poeta:** Talvez seja melhor eu não me aproximar... Acho que vou voltar. Estranho, fico pior quando penso em me afastar da porta... Mas mesmo assim vou me afastar. Acho que vou atrás do livro que vim procurar

**Tela: Externa da casa**

**Poeta(pensando):** Enquanto me decidia se me afastava ou não do quarto, senti um tremor no chão. Sem entender o que estava acontecendo, o chão cedeu. A casa desmoronou. Minha busca chegou ao fim, mesmo sem ter terminado. Os escombros da casa destruíram meu corpo. E nesses últimos suspiros, tudo o que consigo ver são dois olhos de um corvo, zombando de mim, falando nunca mais.

**2 escolher: Espiar o quarto**

**Poeta:** Não consigo. Preciso entrar no quarto.

**Imagem:** interior do quarto. Escuro. Cama no centro. Dois corpos na cama, em posição estranha, sugerindo luta.

**Poeta:** Roderick? Lady Madeleine? Vocês estão acordados? RODERICK! Humm, não estão respondendo, vou me aproximar, não consigo enxergar direito daqui.

**Poeta:** Estão mortos? Sem pulso, não respiram, estão terrivelmente gélidos...

**Poeta (pensando):** Não deu tempo. Quando me aproximei dos corpos para tentar enxergá-los melhor, tive a impressão que os braços dos dois estavam nos pescoços um do outro, como se estivessem se enforcando. Mas não deu tempo de investigar muito.

**Som:** coisas desmoronando

### **Tela preta**

**Poeta (pensando):** Um estrondo ensurdecedor, junto com um tremor fortíssimo, denunciaram que a casa veio abaixo. Não pude fazer nada, o chão que sustentava meus pés ruiu. O teto prensou meu corpo. Estou muito ferido e preso em um lugar no qual eu sei que não serei resgatado. Apenas vejo, por uma brecha, um corvo que, com os olhos fitados no meu, diz *nunca mais*

### **Escolhendo o livro certo (ao escolher o livro certo segue o seguinte diálogo):**

**Poeta:** *Vigiliae Mortuorum Secundum Chorum Ecclesiae Maguntinae* ... hum... Lembro que Roderick disse que queria ler esse livro novamente... parece que tem algum ritual ou procedimento que ele quer relembrar... Vamos ver o que é... O que vejo aqui?!

**Poeta:** Finalmente parece que a sorte resolveu me dar alguma atenção... eis que do lado desse livro encontro o livro que eu procurava... vou aproveitar que agora tenho algum tempo e posso copiar o conteúdo que me falta...

**Roderick:** Ah! Finalmente te encontrei! Venha, traga o livro!

**Poeta:** (não consegui copiar tudo o que precisava... mas preciso atender ao chamado de Roderick. Ele parece mais perturbado do que de costume...

**Poeta:** Quando eu saí da biblioteca e fui para a sala, descubro a razão da perturbação de Roderick: Madeleine. Ela falecera, e Roderick queria seguir os passos ritualísticos do manual que eu havia pego na biblioteca, o *Vigiliae Mortuorum Secundum Chorum*

*Ecclesiae Maguntinae*, parece que ele estava prevendo o que iria acontecer. Será que além dos sentidos aguçados Roderick desenvolveu algum outro tipo de talento?

**Roderick:** Vamos, preciso que você me ajude a levar o corpo de minha irmã para a cripta da família.

**Poeta:** Claro! Que tipo de amigo eu seria se negasse tal pedido?

**Tela:** Dentro da cripta. Roderick e Poeta olham para o corpo de Madeline que está dentro do catafalco, ainda aberto.

**Poeta (pensamento):** Pela primeira vez consigo olhar direito para Madeleine, prestar atenção em suas feições. Sempre soube que Roderick tinha uma irmã, mas não sabia que eles eram gêmeos!

**Poeta:** Mas o que estou vendo? Será que o ar antigo dessa cripta carrega algum tipo de alucinógeno? Estou sendo atacado por algum tipo de substância tóxica? Aparentemente Lady Madeline ainda respira...

**Caixa de escolha:**

**Opção 01:**

Será que devo avisar Roderick sobre a impressão que estou tendo?

**Opção 02:**

Não sei se estou me sentindo bem. Essa situação estranha, esse ar pesado, mofado, deve estar me fazendo mal. É só impressão, não vou piorar a situação.

**Escolhendo a opção 01 (fim antecipado):**

**Poeta:** Roderick, espere! Veja! Tem certeza de que sua irmã está morta? Não estaria ela respirando?

**Roderick:** Você está com algum tipo de problema? Ela está morta! Eu tenho certeza! O ar pesado que respira está tirando o seu julgamento?

**Poeta:** Mas veja! Ela ainda respira!

**Roderick:** Não diga besteira! Já não basta toda a desgraça que me aflige você ainda vem brincar com meus sentimentos?

**Mudança de tela:** fundo preto. Texto:

**Poeta (pensamento):** Não pude aguentar a loucura de Roderick. Sufocado com o ar, a escuridão e com a situação, resolvi me retirar da catacumba. Um corvo estava pousado em uma árvore, me olhando. Estava tão afetado que não peguei todas as minhas coisas. Minhas anotações, mais valiosas do que qualquer dinheiro que eu pudesse carregar, deixei no quarto. Grande erro. Em certa altura, percebi o erro, e resolvi, agora mais calmo, voltar. Para a minha surpresa...

**Final ruim. Imagem da casa destruída:**

Texto: No lugar da casa, escombros. Tento encontrar algum sobrevivente, sem sucesso. Perdi meu amigo, perdi minhas anotações. Perdi minha esperança. Enquanto procuro nos escombros alguma esperança, escuto o corvo dizendo nunca mais.

**Opção 02: Não dizer nada a respeito da irmã.**

**Poeta:** Me refresque a memória, o que estamos fazendo mesmo?

**Roderick:** Seguindo o ritual descrito naquele livro que você pegou na biblioteca: o *Vigiliae Mortuorum Secundum Chorum Ecclesiae Maguntinae*. Não vou entrar em detalhes, são rituais de uma igreja esquecida, mas senti que seria o ritual correto a seguir. Segundo o livro, o corpo precisa ficar dois dias aqui, neste sepultamento temporário, para então ser enterrado de forma permanente. Precisamos agora fechar e parafusar o caixão.

**Poeta(pensamento):** Concordei silenciosamente com Roderick. Não estava mais conseguindo olhar para o frágil corpo de Madeline. Aquele corpo tinha um aspecto que eu não entendia. Parece que dava para perceber um leve rubor na pele, assim como um tênue sorriso. Junto com a impressão de tê-la visto respirando me causou uma péssima impressão. Saímos da cripta.

**Tela: de volta ao interior, à sala da mansão.**

**Poeta (pensamento):** Passado alguns dias da morte de sua irmã, Roderick mudou completamente de comportamento. Seu frágil psicológico ficou mais abalado. Amargura e angústia, era apenas isso que eu consegui ver saindo do vazio que existia em seus olhos. Passava horas a fio olhando para o nada, falava pouco, comia menos ainda.

**Tela: quarto onde o Poeta está hospedado, noite (penumbra)**

**Poeta (pensamento):** Devo admitir que algo me atingiu também. Já se passaram sete ou oito dias após o encerramento do corpo de Lady Madeline na cripta, e o sono foi me abandonando. Não estou conseguindo dormir, algo me incomoda. Não sei se é a imagem dela na minha cabeça, o comportamento de Roderick, se é a mobília e seu aspecto austero, ou a tapeçaria desgastada e triste, mas algo aqui me incomoda profundamente. Será que tento dormir? Será que vou conseguir dormir?

**Som:** quando aparecer o texto *Será que vou conseguir dormir?* um som baixo e indefinido (ruídos, vozes) deve ser reproduzido.

**Poeta:** Acho melhor sair desse quarto... Vou pegar minhas anotações, vou terminar de copiar as páginas. Não estou aguentando mais ficar aqui...

**Tela: Sala da mansão:**

**Poeta:** É... acho que não vou dormir mesmo.

**Sons de passos**

**Poeta:** Roderick!

**Roderick (perturbado):** É, pelo jeito não sou o único que não está conseguindo dormir... Você já viu o que está acontecendo lá fora? Não viu? Pois espere e verá!

**Poeta:** Lá fora? Não...

**Roderick:** Vamos, aproxime-se da janela. Veja.

**Poeta (pensando):** Roderick, protegendo a luz de sua lanterna, se aproxima da janela, eu também.

**Tela:** exterior, tempestade.

**Poeta (pensamento):** Em um simples movimento, Roderick a escancara para a tempestade que, com uma impetuosa, furiosa rajada de vento, quase nos leva ao chão. É uma bela noite de tempestade, que, de forma singular consegue unir beleza e horror, e com constantes rajadas de ventos, o que me fez desconfiar que há algum redemoinho por perto. As nuvens aparentavam estar mais baixo do que deveriam, extremamente densas fluindo em velocidade, porém bloqueando qualquer fonte de luz noturna, como a lua e as estrelas. Eu não entendo, que mesmo com essas nuvens bloqueando a luz, as coisas pareciam emanar algum tipo de luz. Eu conseguia ver nos olhos de Roderick um certo terror doentio.

**Poeta:** Roderick! Pare de olhar para a janela! É um fenômeno natural! Vamos, sente-se, vamos ocupar nosso tempo com a leitura e esquecer dessa tempestade. Vamos, que livro que é esse que está na mesa? Mad Trist, de sir Launcelot Canning. Vamos lê-lo.

**Tela:** sala (mesma tela usada anteriormente).

**Poeta (pensando):** Comecei a ler Mad Trist. Cheguei na parte na qual Ethelred, o herói do romance, tentou em vão entrar no lar do eremita. Chego, então, em certa parte do livro.

**Poeta:** O valente Ethelred, herói do romance, estava cansado de esperar o eremita para conversar. Tomado de coragem e com a força que o vinho que dera, e sentindo a chuva (que poderia piorar) nos ombros, golpeou, com uma maçã, a porta do obstinado e maligno eremita. O golpe foi tão potente e certo que estourou a tranca, e com a força de seu braço, terminou de empurrar furiosamente a porta, que no impacto contra a parede, quebrou em pedaços, fazendo ecoar um barulho de madeira seca pela floresta.

Barulho de madeira batendo.

**Poeta (pensando):** Escutei um barulho de madeira batendo?

**Roderick:** Aconteceu algo? Porquê parou de ler?

**Poeta:** Nada... acho que me distraí. Mesmo sem conseguir dormir tenho algum cansaço. Vamos continuar...

**Poeta (pensando):** Acho que é o barulho da tempestade...

**Poeta:** Bom, voltando, o campeão Ethereld entrou pela porta. Não encontrou nenhum sinal do eremita, o que o deixou muito confuso e irritado. Havia, no lugar dele, porém, um gigantesco dragão, de escamas grossas e ígnea língua. O dragão bloqueava a entrada para um palácio de ouro e chão prateado. Um escudo de bronze reluzente, pendurado na parede, estava marcado com uma inscrição que dizia que quem conseguisse derrotar o dragão teria o escudo como prêmio.

**Roderick:** um escudo como prêmio por derrotar um dragão...

**Poeta:** Ethereld conseguiu acertar a maçã na cabeça do dragão, derrotando-o. como último suspiro o dragão soltou um guincho horrível, agudo, cortante. Tão alto que Ethereld se viu forçado a tapar os ouvidos e...

### **Som agudo estridente**

**Poeta (pensando):** Eu... realmente ouvi isso? Um som agudo, estridente? Eu OUVI o dragão? Eu... Hum, Roderick está virando a cadeira. Acho que ele também ouviu algo... Ele ouviu algo sim. Está procurando com os olhos, pulando de canto em canto, como se estivesse caçando algo. O que me incomoda é esse sorriso. Ele não estava assim antes. Estava apenas preocupado, mas agora, esse sorriso... Agora começou a movimentar a boca...

**Roderick:** Ouviu agora? Sim, ouvi e venho ouvindo. São horas ouvindo, dias, semanas. Mas não ousava... Tenha piedade de mim! Eu não ousava falar! *Nós a colocamos viva no túmulo!* Faz tempo que escuto, mas não tive coragem... E agora, com esta coisa de Ethereld, a destruição da porta do eremita, a morte do dragão, o som do escudo, do ataúde abrindo, das correntes da porta da cripta e do metal das paredes do subterrâneo forradas de cobre. Só que ela já entrou na casa, ela já atravessou os corredores... ela já está na porta.

**Tela:** Porta aberta, lady Madeleine com a roupa branca rasgada e suja de sangue e terra

**Roderick:** Madeleine!

**Tela:** poeta caminhando em lugar externo, campo.

**Poeta (pensando):** Madeleine apareceu na sala, foi em direção ao irmão e caiu em seus braços. O que encostou em Roderick já não era mais Madeleine, mas um cadáver. Eu não aguentei aquela sucessão de acontecimentos. Saí o mais rápido possível da sala, da casa. Quando estava alguns metros distante, olho para trás e vejo a pequena rachadura da casa crescer preocupantemente. Uma rajada de vento veio impetuosa, derrubando a casa com um grande estrondo. Não havia mais Roderick, não havia mais lady Madeleine, nem casa. Enquanto pensava nos acontecimentos recém acontecidos e no destino dos Usher, vejo um corvo acomodado em um galho de árvore. Não sei se foi impressão minha ou se realmente ouvi, mas acho que ele disse *nunca mais*. Fiz questão de apressar o passo. Tive sorte de sair carregando minhas preciosas anotações. Perdi muito tempo com os Usher, preciso passar para a segunda parte do plano.

### **Capítulo 03: O escaravelho de outro**

**Tela:** visão afastada de uma ilha.

**Poeta (pensando):** Alguns meses depois do incidente na casa dos Usher, tomei coragem para ir visitar William Legrand. Ele mora na ilha de Sullivan, que fica nas regiões da Carolina do Sul. Foi um pouco complicado encontrar Legrand: ele construiu uma cabana em uma parte remota da ilha. Tinha um pouco de misantropia, e alternava facilmente entre vivacidade e melancolia. Possuía muitos livros em casa (fica claro quando se conversa com ele que ele recebeu uma educação diferenciada), mas preferia gastar seu tempo se aventurando em pescas e passeios. Tinha predileção pela entomologia. Junto com ele morava seu criado, Júpiter, que mesmo alforriado não teve coragem de abandonar seu senhor.

**Tela:** parte externa de uma cabana na floresta. Porta visível, fechada.



**Poeta:** ah, finalmente cheguei na cabana. Espero que Legrand esteja aí. (som: mão batendo na porta) Olá! Alguém em casa? Legrand? Ninguém responde... A porta está trancada... Mas, por sorte, Legrand me falou onde costuma esconder a chave.

(minijogo: encontrar a chave?)

**Tela:** interior da cabana, lugares para sentar, lareira acesa.

**Poeta:** pronto, aqui está. Oh! Mas o que eu vejo! Que bela surpresa! A lareira está acesa! Bem a calhar nesse dia levemente frio. Se está acesa significa que Legrand tem a intenção de voltar logo, então vou aproveitar e esperar sentado, me aquecendo.

**Fade out**

**Fade in(mesma tela do interior da cabana)**

**Legrand:** Aha! Vejo que meu amigo lembrou do lugar secreto da chave!

**Poeta:** Claro! Como poderia esquecer? Mas vejo um certo brilho em seus olhos e grande sorriso na sua boca, diga logo o que aconteceu! Tudo isso é alegria em me ver?

**Legrand:** Claro que estou alegre com sua chegada, mas também estou alegre com a coincidência: no mesmo dia que você chega eu encontro um espécime de escaravelho bem raro! Jupiter me ajudou a capturá-lo! Mal vejo a hora de mostrar para você!

**Poeta:** Não pode mostrar agora?

**Legrand:** Ah! Se eu soubesse que você viria hoje! Acontece que eu encontrei, enquanto voltava para casa, um certo general. Deixei com ele, temporariamente. Ele ficou encantado com aquele espécime. Fique aqui, amanhã, quando o sol nascer mando Jupiter buscar o escaravelho. É uma maravilha da natureza!

**Poeta:** O Nascer do sol?

**Legrand:** Demônios! Me refiro ao escaravelho! Ele tem cor dourada, brilhante, quase do tamanho de uma grande noz, com duas manchas pretas nas extremidades opostas do dorso. As antenas também, parecem ser feitas...

**Jupiter:** De ouro, sinhozinho Will! Ele é todo de ouro, patas, cascas, menos as asas.

**Poeta (pensando):** Ah! Finalmente Jupiter aparece!

**Legrand:** Sim, Jup, de ouro... Bom, quando tivermos o exemplar de volta, veremos que realmente ele parece ser feito de ouro! Enquanto não temos o exemplar real aqui, vou tentar desenhar pra você o formato dele. Tenho tinta aqui na mesa. Só o papel que não estou encontrando... hum, tenho aqui no meu paletó algo para rabiscar.

Poeta (pensando): Nossa, que papel sujo... Parece bem antigo... bom, enquanto ele desenha, vou ficar do lado da lareira. Estou com frio mesmo...

**Som:** grunhido e arranhão na porta.

**Poeta:** Ouvi algo? Que foi isso?

**Jupiter:** Não se preocupe sinhô, é só o cachorro querendo entrar! Deixa que eu abro a porta.

**Poeta:** Ah! Um terra nova! Não, espere! Não pule em mim!

**Jupiter:** Acho que ele gostou do sinhô!

**Legrand:** Pronto! Está aqui, veja como ele se parece.

**Poeta:** É... esse escaravelho... parece uma caveira...

**Legrand:** Uma caveira... é... essas manchas que ele tem nos lados podem fazer o espaço dos olhos, e a mancha inferior lembra uma boca.

**Poeta:** acho que vou esperar ver o original. Esse desenho não está legal.

**Legrand:** Eu não sou nenhum artista, mas também não sou uma besta. Esse desenho não está tão horrível assim...

**Poeta:** Bom, mas que parece um crânio bem desenhado parece... com detalhes anatômicos até... Não consigo é achar as antenas que você mencionou...

**Legrand:** Mas eu as fiz... Você está é tirando sarro de mim.

**Poeta:** Bom, talvez você as tenha desenhado, mas não consigo identificá-las... Mas eu insisto: é uma caveira.

**Legrand:** Ah, me devolva esse papel, deixa eu jogar essa porcaria no fo...

**Poeta:** Go? Que foi? Porquê essa pausa tão dramática? Está me ouvindo? O que vai fazer com esse candeeiro?

**Poeta (pensando):** ele simplesmente pegou o papel, um candeeiro, seitou na mesa e agora está me ignorando, totalmente hipnotizado pelo papel, examinando-o em cada centímetro de sua existência. Eu ia dormir aqui na cabana, mas pela cara que Legrand está fazendo ele vai passar a noite toda acordado, examinando o papel. Volto aqui outro dia. Não vou conseguir fuçar na biblioteca dele tão cedo.

**Poeta:** Jupiter, acho que vou embora, diga a Legrand que volto aqui outro dia para ver o escaravelho.

**Legrand:** Sim, volte, mas isso não significa que não vou deixá-lo ir sem pelo menos me despedir. Deixe-me, pelo menos, apertar sua mão.

**Fade out**

**Fade in**

**Tela: Quarto do Poeta.**

**Poeta:** Vejamos, se eu...

**Som: porta batendo**

**Poeta (pensando):** Mas quem será? De novo isso? Aquela noite me assombra novamente? Porém agora de dia? Não estou esperando ninguém.... Será que...

**Desconhecido:** “Sinhô”! Pur Favô, abra a porta!

**Poeta:** Hum, conheço essa voz e essa forma de falar. Vou abrir a porta.

**Poeta:** Olá Jupiter! O que faz aqui em casa? Como vai o seu senhor?

**Jupiter:** “Sinhô”, pra dizer a verdade, ele num tá bem não

**Poeta:** É mesmo? Que triste ouvir isso. Ele está reclamando do quê?

**Jupiter:** Esse é qui é o problema! Ele não reclama, mas eu sei que ele tá doente!

**Poeta:** Não estou entendendo Júpiter. Ele tem algum sintoma? Está de cama?

**Júpiter:** Oh “sinhô”! Ele anda pra lá e pra cá, pálido, pensativo, cabeça baixa, diz que não tem nada, mas vive perdido com um monte de letras.

**Poeta:** Perdido com letras?

**Júpiter:** Fica escrevendo umas letras na lousa. Umas letras esquisitas, não sei o que são. Só sei que não posso tirar os olhos dele se não ele apronta

**Poeta:** Apronta?

**Júpiter:** Sim! “Otro” dia ele escapou da minha vigília e ficou o dia inteiro desaparecido no meio do mato, voltou só a noite. Pensei em puní-lo pela escapada, mas não tive coragem.

**Poeta:** Não precisa punir ninguém. Mas, me diga, quando que ele começou a ficar assim?

**Júpiter:** Foi no dia que o “sinhô” foi lá.

**Poeta:** No dia? Mas o que aconteceu no dia?

**Júpiter:** O escaravelho. Pronto, falei!

**Poeta:** E o que tem o escaravelho?

**Júpiter:** Tô certo que ele foi mordido na cabeça pelo escaravelho!

**Poeta:** Mordido? Tem certeza?

**Júpiter:** Sim “sinhô”! Eu lembro que, quando o sinhô Will foi pegar o escaravelho, com rapidez teve que largá-lo! Eu não queria tocar no escaravelho, não gostei dele, então dei um pedaço de papel para ele morder e com o resto do papel peguei ele. Foi assim que eu consegui pegar ele.

**Poeta:** Então você acha que o seu senhor foi mesmo mordido pelo escaravelho e ficou doente em seguida.?

**Júpiter:** Eu não acho, eu tenho certeza! Ele vive falando de ouro depois da mordida.

**Poeta:** Falando de ouro? Bom, não vou mais discutir. Mas, me diga, sua visita deve ter alguma razão para acontecer. Por qual motivo tenho a honra de te receber?

**Júpiter:** Will me mandou te entregar isso.

**Poeta:** Um recado? Deixa-me ver.

**Tela preta. Papel no centro da tela, formato de mensagem manuscrita com a seguinte mensagem:**

**Mensagem:** Meu caro, porquê faz tempo que não aparece? Espero que não seja bobo o suficiente para ter se sentido ofendido com alguma grosseria de minha parte. Mas eu sei que isso não aconteceu. Fiquei possuído por grande inquietação desde a última vez que nos vimos. Tenho coisas para te dizer, porém não encontro palavras para tal.

Já são alguns dias que não venho me sentindo bem, e o coitado do velho Júpiter me atormenta insuportavelmente com seus cuidados. Acredita? Bom, não tenho nenhuma nova aquisição, mas preciso que venha, se puder, com Júpiter. Venha hoje, preciso que você venha aqui *hoje à noite*.

Do seu amigo,  
William Legrand

**Tela: de volta ao quarto do poeta:**

**Poeta (pensando):** Tem algo estranho nesta história. Algo não está legal, estou incomodado, mas ainda não consigo definir realmente o que me incomoda... Acho que Júpiter está certo em ficar preocupado com Willian. Definitivamente é algo com Willian.

**Poeta:** Júpiter! Espere um pouco! Vou com você até a casa de Willian.

Tela: cais. Há um pequeno barco a vela com várias ferramentas e objetos (entre eles uma foice e três picaretas) espalhados no chão do barco.

**Poeta:** Júpiter, é nesse barco que vamos para a ilha?

**Júpiter:** Sim 'sinhô'!

**Poeta:** E o que é essa bagunça?

**Júpiter:** Não sei sinhô! Não estava assim quando eu saí. Acho que alguma onda deve ter feito o bote balançar. Não era pra estar assim. Agora vou ter que encontrar a encomenda do sinhô Wil.

**Poeta:** Encomenda?

**Júpiter:** Sim, uma foice e três picaretas!

**Poeta:** Bom vamos então encontrar essa encomenda, arrumar essa bagunça e sair logo daqui!

**Minijogo:**

Encontrar a foice e as três picaretas na bagunça de objetos presente no barco. Esse mini jogo é baseado nos chamados *Hidden object games*.

**Tela:** chão do barco cheio de itens espalhados. Com o mouse o jogador deve encontrar no meio dos itens embaralhados a foice e as picaretas. Após encontrar os itens a linha principal continua.

**Poeta:** Pronto, encontramos a tal da encomenda, agora quero mesmo é saber a razão da encomenda desses itens. Will vai praticar jardinagem? Tem tanta pedra assim para quebrar?

**Júpiter:** Foi o sinhô que mandou eu levar.

**Poeta:** E o que Willian fará com essas coisas?

**Júpiter:** Não sei. Acho que ele também não. Acho que isso tem algo a ver com o escaravelho! Foi obra dele! Toda essa maluquice foi obra dele!

**Poeta:** Do escaravelho?

**Júpiter:** Sim!

**Poeta:** Bom Júpiter, logo vamos chegar à cabana e descobrir o que está acontecendo.

**Fade out: tela preta**

**Poeta (pensando):** A viagem foi rápida e tranquila, as velas do bote foram bem recebidas pelo vento, que nos levou ligeiro para a direção que queríamos. Depois andamos por poucos quilômetros, até chegamos à cabana.

**Fade in**

**Tela: Exterior da cabana. Willian já está do lado de fora, esperando.**

**Poeta (pensando):** Hummm, Já vejo Willian fora da cabana. Será que posso interpretar que ele está ansioso? Vejo a cara dele. Ele está pálido, muito pálido, quase que um fantasma. E esse brilho nos seus olhos? Não é o brilho costumeiro. É algo... indescritível.

**Poeta:** Olá William? Como vai a saúde?

**Willian:** Ah, finalmente você aparece! Já era hora!

**Poeta:** (nossa, ele ignorou minha pergunta completamente) Mas me diga, qual a razão de tanta pressa?

**Willian:** O tenente devolveu o escaravelho. Tive mais tempo de observá-lo, e sabe... Júpiter estava certo!

**Poeta:** Certo no quê? (temo pelo que será dito por ele)

**Willian:** Que o escaravelho é de ouro! Ouro real! Esse escaravelho será o responsável pela recuperação da riqueza que minha família uma vez teve! A Fortuna voltou a sorrir-me! Júpiter! Traga o escaravelho!

**Júpiter:** Hã? O senhor quer que eu pegue o escaravelho? Sinto muito, mas naquilo eu num encosto mais não!

**Willian:** Hum, então eu mesmo pego.



**Mudança de tela:** escaravelho de ouro dentro de um globo de vidro como objeto central da tela.

**Poeta (pensando):** De fato é um escaravelho que causa uma certa impressão para quem o vê. Essa espécie muito provavelmente é desconhecida. Em uma das extremidades do dorso possui duas manchas pretas arredondadas. Tem uma mancha alongada também. Os élitros passam uma impressão de serem duros, e são bem lustrosos. De fato, parecem ser de ouro polido. Agora, o que me incomodou foi o peso. Esse besouro não devia pesar tanto. Acho que esse peso todo foi o que fez Júpiter pensar que o escaravelho era de ouro. O que me preocupa é que Willian começou a concordar com ele.

**Willian:** Pois bem, aqui está o escaravelho. Te chamei aqui para me ajudar a resolver os próximos passos.

**Poeta:** Próximos passos?? Pensei que você faria com ele o que geralmente faz com os espécimes interessantes que encontra: guarda. Não entendi, porém, o seu pedido de trazer as picaretas e foice... Você tem certeza que está tudo bem?

**Willian:** Estou bem. Não é necessário se preocupar.

**Poeta:** Deixa pelo menos eu chamar o mé..

**Willian:** Não deixe que meu estado de animação, de excitação te engane. Se realmente quer me ajudar, me ajude a executar meu plano. Apenas isso.

**Escolha: Concordar em ir com Willian ou Não concordar.**

**Não concordar com William**

Poeta: Escuta, acho que talvez não seja uma boa ideia... Não estou gostando dessa estória...

Willian: Não está acreditando em mim?

**Poeta:** Veja bem, estou só um pouco preocupado com...

**Willian:** Com? Com o que? Minha lucidez? Já não basta Júpiter desconfiar de mim, agora você também? Pensei que podia confiar em você...

**Poeta:** Por favor, tenha calma! Não quero brigar com você, eu apenas não acho que seja uma boa ideia sair por aí com foices e picaretas.

**Willian:** Não acha boa ideia?! Cadê seu espírito de aventura?

**Poeta:** Espírito de aventura? Eu acho que nunca tive. Gosto de tranquilidade...

**Escolher: Mudar de ideia ou continuar relutante.**

**Continuar relutante:**

**Poeta:** Veja, não quero me indispor com você, mas realmente não acho boa ideia. Se quiser, ir vá, mas não conte comigo.

**Willian:** Pois bem, então pode voltar para sua casa. Quando eu tiver encontrado o que eu acredito que vou encontrar, te aviso. Mas não queira parte nenhuma do espólio.

**Mudança de tela: de volta ao quarto do Poeta**

**Poeta(pensando):** Voltei para casa. Triste, desanimado, sem saber o que fazer. Não consegui as páginas. Não pude continuar com meus planos. Desisti de me comunicar com William. Me restou apenas a dor e a solidão.

**Som: algo batendo na janela.**

**Mudança de tela: Poeta abrindo a janela, corvo entrando, pousando no busto de Pallas.**

**Poeta:** Você novamente! É aparente que você gosta de me atazanar! Veja, seu retorno até me alegria, assim não fico tão sozinho. O que fazem aqui, procura algo? Gosta de fazer companhia para um moribundo? Sois tão sádico que o sofrimento alheio alimenta vossa energia? És caçador de elegias, e assim vem me acompanhar? Diga-me, sombrio navegador dos céus, há algo que possa me dizer sem fazer escarcéu?

**Corvo:** Nunca mais!

**Tela preta, Fim.**

**Concordar (em qualquer momento) em ir com Willian**

**Poeta:** Bom, então me diga, o que vamos fazer?

**Willian:** Primeiro, quero que você me ouça. Precisamos ir às colinas!

**Poeta:** Colinas?

**Willian:** Sim. Eu prometo que tudo fará sentido no final.

**Mudança de tela: visão aérea de uma colina com árvores.**

**Poeta (pensando):** Apesar de minha resistência, fomos às colinas. Eu, Willian, Júpiter e o cão. Somente assim deixaria Willian calmo. Ele iria sozinho se eu deixasse, achei melhor acompanhá-lo, pois se o delírio piorar eu posso dar suporte. Júpiter foi o caminho inteiro resmungando algo sobre o “escaravelho do diabo”, como ele insistia em chamar. Willian, por sua vez, escolheu o silêncio. Por mais que eu perguntasse, ele não queria explicar quais eram seus planos. Estava focado em chegar logo aonde quer que seja. Chegamos em um lugar que me passou uma impressão ruim. Era na base de uma montanha. Tinha uma vegetação alta, com muitas árvores. Willian apontava para a direção de uma grande e vistosa árvore. Se não fosse pela foice, não teríamos conseguido passar pela vegetação espinhosa.

**Tela: Grande árvore, com outras árvores em volta.**

**William:** Júpiter, vê essa árvore? Consegue subir nela?

**Júpiter:** Consigo! Claro que consigo! Mas até onde o sinhô quer que eu suba?

**William:** Ótimo! Comece por aquele galho que eu vou te guiando. Não se esqueça de levar o escaravelho com você.

**Poeta(pensando):** Eu tive que esperar mais alguns bons minutos vendo Willian argumentando com Júpiter. No final Willian conseguiu convencer Júpiter a escalar a árvore carregando o escaravelho demoníaco, amarrado num pedaço de corda. Eu sentia um misto de curiosidade e temor. Ou Willian estava de fato ficando louco, ou ele realmente está consciente. Willian fez Júpiter escalar até uma certa altura. Ignorando a contagem de galhos menores, Júpiter chegou ao sexto galho grosso.

**William:** Muito bem Jup, agora vá até ao final do galho. Se encontrar algo incomum avise.

**Poeta(pensando):** Não é possível. Willian está louco mesmo. Vai matar o Júpiter se isso continuar assim...

**Júpiter:** Sinhô! Não vai dar para ir muito longe! O galho está podre!

**William:** Podre? Humm... mas está muito podre? Corte um pedaço com sua faca, veja como está por dentro.

**Júpiter:** Muito podre! Tenho medo de continuar e cair.

**Poeta(pensando):** Eu comecei a ficar feliz, pois por um momento Willian pareceu ficar ponderar em tudo o que estava acontecendo. Pensei que ele ia desistir dessa loucura, até sugeri que voltássemos para casa, porém ele prometeu para Júpiter um dólar de prata. Júpiter recuperou o ânimo, e foi até o final do galho. Para sua surpresa, havia um crânio preso no final do galho.

**Mudança de tela: Crânio amarrado no final do galho**

**Poeta(pensando):** Júpiter encontrou um crânio. Willian pediu para que Júpiter passasse o escaravelho pelo buraco do olho esquerdo, de forma devagar e com cuidado, para ver onde o escaravelho cairia. Júpiter o fez, não sem antes ter que se lembrar qual era o lado esquerdo e qual era o lado direito. O escaravelho ficou pendurado, uma ponteira brilhante apontando para um ponto específico no chão. Willian mandou Júpiter soltar o escaravelho e descer da árvore. No lugar onde o escaravelho caiu, Willian colocou uma estaca e mediu com uma fita métrica a distância entre a árvore e o ponto onde o escaravelho caiu. Depois disso, mandou Júpiter limpar a área entre os dois pontos. Depois da limpeza, Willian nos deu as picaretas e falou para começarmos a cavar.

**Mudança de tela: terreno com buracos cavados (dia).**

**Willian:** Não entendo... Não estou entendendo, não é possível...

**Poeta:** Acho que essa empreitada, essa busca ao tesouro, pelo que me parece, pelo que entendi dos seus comentários esparsos, chegou ao fim. Vamos embora...

**Willian:** Não pode ser...

**Poeta (pensando):** Começamos a guardar as ferramentas quando, num surto de ira, Willian pulou em cima de Júpiter, agarrou a roupa ao redor do pescoço do pobre empregado, e balançou-o freneticamente, espumando.

**Willian:** Seu maldito! Seu burro! Idiota! Me responda! Qual é o seu olho esquerdo?

**Júpiter:** Tenha calma sinhô! Tenha calma! Meu olho esquerdo é esse aqui!

**Willian:** É! É lógico que é! É lógico que você não sabe qual é o lado direito e qual é o esquerdo!

**Poeta (pensando):** Eu tinha esperança de voltar pra cabana. Afinal, não desisti de emprestar o livro de Willian. Diferente da loucura metódica do meu amigo, meu objetivo tem bases sólidas. Ainda posso fazer o que planejo, mas Willian, esse se perdeu... Agora ele está interpelando o pobre Júpiter sobre a real posição da caveira.

**Willian:** Caro amigo. Peço desculpas, mas teremos que cavar de novo!

**Poeta:** S\u00e9rio? Temos mesmo?

**Willian:** S\u00e9rio. Eu prometo que tudo ser\u00e1 explicado. Foi um mero erro de c\u00e1lculo ocasionado pela imbecilidade de J\u00fabiter.

**Mudan\u00e7a de tela:** Terreno com buracos cavados, noite, dois esqueletos e pe\u00e7as de prata e ouro.

**Poeta (pensando):** Todos cavamos novamente. At\u00e9 o cachorro. Ele encontrou os esqueletos, e isso deu mais for\u00e7a para n\u00f3s continuarmos cavando. Ent\u00e3o encontramos o tal tesouro. Pe\u00e7as de ouro e prata. Eram um tesouro muito grande. Tivemos que deixar o c\u00e3o tomando conta do tesouro, que escondemos na vegeta\u00e7\u00e3o, voltamos para a cabana e arrumamos tr\u00eas grandes sacos para poder resgatar o tesouro. Claro, tivemos que descansar por duas horas para dar conta da tarefa. Por fim, recuperamos o tesouro e o levamos para a cabana de Willian, onde contabilizamos tudo o que pegamos.

**Mudan\u00e7a de tela:** Interior da cabana.

**Poeta:** Estou admirado caro amigo. Pensei que voc\u00ea havia ficado louco. Mas tem algo que realmente me incomoda. Como voc\u00ea chegou do escaravelho ao tesouro?

**Willian:** Lembra do desenho que eu fiz do escaravelho? Ent\u00e3o, eu fiquei muito incomodado com o tal cr\u00e2nio que voc\u00ea apontou. Quando eu fiz o desenho n\u00e3o tinha caveira nenhuma. E meu desenho n\u00e3o estava t\u00e3o ruim. Por\u00e9m quando eu olhei o pergaminho novamente, ap\u00f3s ter dado para voc\u00ea ver o desenho, tamb\u00e9m percebi a caveira.

**Poeta:** Pergaminho? Voc\u00ea n\u00e3o quis dizer papel?

**Willian:** N\u00e3o, \u00e9 pergaminho mesmo. Repare que s\u00e3o fibras diferentes, mais resistentes. Voltando \u00e0 caveira que aparecera onde antes n\u00e3o havia nada. Pois bem, resolvi investigar o ocorrido. Primeiro: de onde veio esse pergaminho? Eu n\u00e3o lembrava direito, mas

quando encontrei o escaravelho, fui logo mordido por ele, e, não aguentando a dor, larguei-o. Júpiter, antes de tentar pegar o escaravelho, procurou por qualquer coisa que pudesse colocar na mordida, e achou na areia esse pergaminho. Veja, estávamos na praia. Perto daquela localidade eu me lembro de ver os restos de um naufrágio, ou o que parecia ser um. Pois bem, Júpiter capturou o escaravelho. Depois, como eu disse, deixei o escaravelho com o tenente, mas o pergaminho ficou comigo. Na hora de fazer o esboço para você, foi a única coisa que encontrei na hora para gravar o desenho.

**Poeta:** Hum... Interessante... Continue...

**Willian:** Pois eu comecei a juntar os fatos. Um naufrágio, um pergaminho e o desenho de uma caveira. Veja, são coisas que se ligam, quando nos lembramos que caveira é um símbolo que foi muito utilizado por piratas. A um pergaminho se confia coisas importantes, devido a sua natureza durável.

**Poeta:** Um momento, se entendi direito, não havia a caveira no pergaminho anteriormente. Como ela apareceu?

**Willian:** Quando deixei o pergaminho com você e o meu querido Wolff adentrou na cabana pulando em seu colo, você aproximou o pergaminho do fogo da lareira. Lembrei-me que existem certas composições químicas que reagem ao calor. Pois bem, existem certas tintas que ficam invisíveis em temperatura ambiente, mas que, quando aproximadas ao calor, aparecem. Expus o pergaminho novamente ao calor. Logo, a caveira apareceu novamente, depois, em outro pedaço, um cabrito.

**Poeta:** Não faz muito sentido. Veja, o que um cabrito tem a ver com uma caveira ou piratas?

**Willian:** Kidd. Capitão Kidd.

**Poeta:** Hum? Quem?

**Willian:** Famoso pirata que acumulou muita riqueza.

**Poeta:** Continuo sem entender.

**Willian:** Veja, veja o pergaminho completamente aquecido. Além da caveira e do cabrito, o que mais aparece:

**Poeta:** Um monte de símbolos estranhos.

**Willian:** Exato

**Poeta:** E?

**Willian:** Cifra de César!

**Poeta:** Hum, sim, já ouvi falar...

**Willian:**...

**Poeta:** Ah! Entendi! É uma mensagem cifrada!

**Willian:** Isso!

**Poeta:** E o que significa?

**Willian:** E se você tentar decifrar?

**Poeta:** Pode ser, mas tem que ter uma boa recompensa...

**Willian:** Você quer uma recompensa para decifrar o enigma? O dinheiro que vou compartilhar com você não é o suficiente? Vou dar uma dica. A mensagem está em inglês. Há um trocadilho com a palavra Kidd que só é possível no inglês, e foi assim que eu tive facilidade para descobrir o idioma. Saber o idioma facilitará sua vida no processo de decifração.

**Mini jogo:** decifrar a mensagem cifrada.



O jogador deve decifrar a cifra de César. A resposta está no conto,

**Mudança de tela: mesa com o pergaminho e a seguinte mensagem cifrada:**

53###305))6\*;4826)4#.)4#);806\*;48+8¶60))85;  
 1#(;;#\*8+83(88)5\*+;46(;;88\*96\*?;8)\*#(;;485);5\*+2:  
 \*#(;;4956\*2(5\*-4)8¶8\*;4069285);)6+8)4##;1(#9;48  
 081;8:8#1;48+85;4)485+528806\*81(#9;48;(88;4(#?34  
 ;48)4#;161;;188;#?;

Deve ter, do lado da mensagem cifrada, uma coluna com todos os símbolos em fileiras. Do lado dos símbolos, um espaço no qual o jogador deve digitar a letra ou número que ele acredita ser. Um botão escrito ‘decifrar’ deve também estar presente. Após preencher os espaços, ao apertar o botão decifrar, os caracteres preenchidos pelo jogador devem parecer na mensagem, de forma que ele possa visualizar se as frases estão fazendo ou não algum sentido.

**Após decifrar o enigma o jogo continua:**

**Poeta:** É, deu trabalho, mas acho que consegui. Aqui está a mensagem:

*A good glass in the bishop’s hostel in the devil’s seat — forty-one degrees and thirteen minutes — northeast and by north — main branch seventh limb east side — shoot from the left eye of the death’s-head — a bee-line from the tree through the shot fifty feet out.*

Pode ser traduzido como:

Um bom vidro no hotel do bispo na cadeira do diabo — vinte e um graus e treze minutos — nordeste e quarto de norte — principal tronco sétimo ramo lado leste — descer do olho

esquerdo da caveira — uma linha de prumo da árvore através da bala cinquenta pés ao largo.<sup>44</sup>

**Mudança de tela: interior da cabana.**

**Willian:** Ahá! Vejo que conseguiu decifrar!

**Poeta:** É, só que continuo sem entender nada. Continua sem fazer sentido essa mensagem para mim.

**Willian:** Sim, também fiquei sem entender num primeiro momento. Tive que fazer uma pesquisa para entender. Comecei procurando por algum hotel ou estalagem do bispo. Dei sorte de encontrar uma antiga moradora da ilha que já havia ouvido algo assim, o *Castelo de Bessop*. Só que é uma formação rochosa, e não um hotel ou castelo. Bom, cheguei ao castelo. Me faltou um bom vidro. Eu estava no topo da formação rochosa. Encontrei uma formação cavada por humanos, algo que parecia uma cadeira. Bom, fez sentido olhar pra aquilo e entender que é a *cadeira do diabo*. Logo me ficou claro que o *bom vidro* era uma luneta, daquelas usadas por navegadores e piratas. Pois bem, era necessário estar na cadeira e usar a luneta. Mas eu devia olhar para onde? *Vinte e um graus e treze minutos – nordeste e quarto de norte*. Estava claro que era o lugar para onde eu deveria me voltar. Seguindo as instruções do enigma, e com a ajuda de uma bússola, olhei para a direção descrita no pergaminho. Minha visão foi atraída pela grande árvore presente na direção apontada, e pela falha na vegetação dessa árvore. Após ajustar minha luneta, percebi que se tratava de uma caveira! Veja! As palavras do enigma estão fazendo sentido! Como estava no tronco da árvore, logo entendi que *principal tronco sétimo ramo* estava relacionado à árvore com a caveira.

**Poeta(pensando):** Você não é normal...

**Poeta:** Caro amigo, você tem o hábito de andar com lunetas e bússolas por aí?

---

<sup>44</sup> Tradução retirada da edição da companhia das letras.

**Willian:** Não! Claro que não! Nesse percurso todo eu tive que voltar pra cabana para me equipar melhor! Onde eu estava? Há, sim! *Descer do olho esquerdo da caveira uma linha de prumo da árvore através da bala cinquenta pés ao largo:* A caveira foi propositalmente deixada lá para servir como guia para descer uma bala- ou seja, um peso- do olho esquerdo da caveira, formando uma linha reta (linha de prumo) partindo da árvore e andando mais quinze metros até o local do provável tesouro.

**Poeta:** poxa... Agora entendo ... tem toda uma explicação lógica... e demoramos para encontrar pelo erro de lado direito-esquerdo de Júpiter.

**Willian:** Sim...

**Poeta:** E os dois esqueletos adultos que encontramos?

**Willian:** Só posso imaginar que foram as pessoas que ajudaram Kidd a esconder o tesouro. Ele deve tê-los matada para evitar testemunhas, ou que eles o roubassem.

**Poeta:** Faz sentido.

**Willian:** Você falou sobre uma certa recompensa...

**Poeta:** Sim. Se não me engano vi um certo tomo em sua biblioteca, gostaria de emprestá-lo....

**Mudança de tela: Sala do poeta:**

**Poeta:** Finalmente... depois de tanto tempo... depois de tanta espera... finalmente poderei executar meu plano. Tive desvios no caminho. Mas a sorte sempre recompensa quem persiste! Finalmente tenho todas as partes do ritual! Willian pensa que é o único capaz de decifrar mistérios? Pois eu também tenho minha sabedoria. Estou pronto para seguir o feitiço do livro!

**Som: algo arranhando a janela.**

**Poeta:** Mas... o que está acontecendo? Esse barulho... eu já o ouvi antes, não? Tenho a impressão que estou sendo visitado. Deixa-vú? Bom, vou abrir a janela, acho que tenho um visitante.

**Som de janela abrindo seguido por um farfalhar de asas. O corvo entra e pousa novamente no busto de Palas.**

**Poeta:** Você uma vez mais! Pássaro de ébano medonho e antigo vagando desde praias ancestrais ... diga-me afinal como se chama lá nos confins de Plutão!

**Corvo:** Nunca mais!

**Poeta:** Isso! Nunca mais! Não o veria nunca mais! Criatura pousada na minha porta! Quem que teve essa oportunidade? Uma criatura noturna, cujo o nome usado na Costa plutoniana da noite eu desconheço, pousada em minha porta. Quem pensaria nisso?

**Corvo:** ...

**Poeta:** Agora vai ficar quieto? Pois bem, fique quieto! Suas respostas são irrelevantes! De significado vazio! Vou continuar com meus experimentos!

**Corvo:** Nunca mais!

**Poeta(pensando):** Esse pássaro, sentado no busto, se prende a essa palavra, como se sua alma dependesse disso, como se fosse essa sua única possibilidade de existência...

**Poeta:** Então agora responde? Qual corvo se sentaria na minha porta, com o nome de 'Nunca Mais'? Isso não faz sentido, jamais!

**Poeta:** Não me importo com esse pássaro agourento! Sei o que estou fazendo! Depois do que o que aconteceu na casa Usher, sei que existem coisas que estão além da compreensão!<sup>45</sup>

**Tela preta:** Uma vez. Duas vezes. Três vezes. Ele repetiu o dito ‘feitiço’ por três vezes, se assegurando que estava pronunciando corretamente todas as palavras, fazendo todos os gestos, desenhado corretamente todos os símbolos mágicos. Nada aconteceu. Diferente do que acontecera na casa Usher, o Poeta não sentiu nenhum calafrio, nenhum tremor, nenhuma alegria. Ele havia se prendido no fantasma de uma falsa esperança. O corvo acompanhou os procedimentos, e sempre que o Poeta o interpelava, o corvo respondia em seu refrão já conhecido. Cansado, sem esperanças, sem energia, o Poeta se sentou em sua poltrona, afundando cada vez mais. Só restou o corvo dizer...

**Tela:** corvo em primeiro plano.

**Corvo:** Nunca mais

**Fim.**

---

<sup>45</sup> Aqui pode-se entender que o Poeta ficou impressionado com o episódio e não conseguiu entender de fato o que havia acontecido.

## Capítulo 05: Conclusão

Falar sobre jogos eletrônicos é algo pantanoso. Primeiro que a própria definição de jogo (o jogo de forma geral) é problemática. Pode-se olhar apenas para o jogo como objeto, e não há problema nenhum nisto. Há também as questões do jogo como processo e da subjetividade de quem joga. Estes dois últimos itens tendem a colocar qualquer tipo de categorização em questão. Como qualquer teoria em construção, há a tentativa de criar conceitos e categorizações para delimitar seu território e assim ser aceito como disciplina. Seu objeto- o jogo- também aparenta ser algo complexo de se trabalhar. Aqui optei por definições mais abrangentes de jogo, pois no caso dos jogos me pareceu uma escolha mais interessante para a discussão.

Definir arte é outro problema, Stateri (2017) mostra alguns momentos de como a arte foi entendida durante certos períodos, os quais ela chamou de paradigmas, mas ainda assim há algo na arte (assim como nos jogos) que escapa das definições.

Há a questão do encontro de semiosferas: o campo da literatura começou a olhar para os jogos como uma possibilidade e esse encontro é problemático na questão de encontrar equilíbrio entre as partes. É um momento de experimentação e revisão teórica.

Chamar de tradução o processo aqui desenhado é uma opção baseada na fundamentação teórica. Encontram-se expressões como *adaptação* ou *inspirado em*, por exemplo. Pode-se questionar o uso do termo tradução, mas também pode-se questionar o termo adaptação: a partir de quantos por centos de modificação deixa de ser tradução para se tornar adaptação? A Semiótica da Cultura permite que a utilização do termo tradução no processo aqui apresentado.

No trabalho com tradução também há um certo jogo de tensões: é uma atividade análoga à criação, mas não é um vale-tudo. O jogo e a arte também carregam essa característica de serem criativos, porém com a existência de regras. Jogo, linguagem e arte são atividades que lidam com esse lado da liberdade e criatividade, tanto que a poesia, ao mesmo tempo em que pode ser considerada jogo de palavras, também pode, dependendo das circunstâncias, ser considerada uma obra de arte. Ou seja, temos a possibilidade de encontrar a dualidade da poesia. Arte e jogo trabalhando com a possibilidade de abertura de horizontes, trazendo ressignificações nos diferentes campos da vida.

A questão da fidelidade da tradução é algo que deve ser repensada. A fidelidade não é um conceito tão simples de se pensar quando se está lidando com uma atividade

que é análoga à criação. É uma criação que tem sua parcela de cópia, e essa parcela de cópia serve como uma espécie de âncora para o tradutor. De certa forma a Semiótica da Cultura prevê essa movimentação de textos e sistemas dentro e entre semiosferas. Lembrando que quando um texto é traduzido ele primeiro passa por um momento de estranhamento para depois ser assimilado pela cultura que o recebe. Está acontecendo isso com os jogos e a literatura: já é possível encontrar jogos cujos objetivos não são (apenas) entreter (estamos recuperando o que foi dito brevemente sobre os *serious games* e os *art games*).

Já Meschonnic critica a ênfase que se dá a certos aspectos gramaticais, esquecendo assim do todo do texto. Métrica e esquema de rimas, por exemplo são importantes, mas não devem ser as únicas guias na tradução, pois o sentido das palavras surge no todo do texto, que por sua vez faz parte de um contínuo. O texto resultante (uma tradução, por exemplo) pode estar carregado da subjetividade do tradutor. O texto de origem, por sua vez, carregará algo da subjetividade do autor. Essas subjetividades possuem, cada uma de seu lado uma organização que lhe é única e aparece no texto, organização que Meschonnic chamou de ritmo e de função-sujeito. Como dissemos anteriormente, o ritmo ajuda a encontrar a função-sujeito, o que no caso entendemos ser esse eu lírico instável que alterna entre memórias e medo. Curiosamente o texto possui uma estrutura que estamos chamando de rígida: intrincado esquema de rimas e a presença de métrica. Esse encontro entre as partes é a organização do ritmo, que por sua vez possibilita encontrarmos a forma-sujeito. Procuramos trazer alguns elementos dessa forma-sujeito na nossa tradução. A Semiótica da Cultura e a Semiótica de Peirce preveem uma continuidade no funcionamento da linguagem. Com elas fica mais fácil olhar para textos não verbais como enunciados, algo que não fica tão evidente com Meschonnic. Esse contínuo acaba funcionando como uma espécie de regra do jogo. Se não como regra, como uma espécie de base, e aqui estamos nos referindo novamente à Historicidade já mencionada anteriormente.

Se a adição de elementos dos contos pode ser vista como algo negativo, por outro lado, a frustração que se espera gerar no jogador ao proporcionar um objetivo inalcançável é uma tentativa de recuperar o refrão *Nevermore*, mesmo que de forma condensada em um grande ato impossível de acontecer: trazer Lenore de volta à vida. É um delírio, e delírio é um sentimento comum nas obras de Poe. O próprio eu lírico da poesia aparenta passar por breves momentos de delírio na poesia, como já citado, em seu movimento de ir a alguma lembrança ou pensamento, para então voltar sua atenção para

o imediato que está ao seu redor. Vale mencionar que, enquanto no conto O Escaravelho de Ouro apresenta um momento em que aparentemente um dos personagens está perdendo a razão para posteriormente mostrar todo um raciocínio estruturado e lógico, terminando com um tom alegre, em A queda da casa Usher temos a constante construção de uma atmosfera misteriosa, a sensação de estranhamento é constante, e o final é trágico. Esse movimento interno das obras, essas formas-sujeito, permitem uma certa aproximação com a forma-sujeito presente em *The Raven*. Mas de forma alguma estamos afirmando que são iguais. A união dessas obras é um esforço tradutório tentando atender as demandas que surgiram por causa das escolhas tradutórias e por causa das características do meio escolhido para a tradução.

A mídia jogo permite o uso de texto escrito em rima, mas usar apenas a rima como forma de ligar jogo à poesia seria algo incompleto. O jogo permite o agenciamento e possui um funcionamento interno próprio, suas mecânicas. O jogo 'abraça' o jogador de forma diferente que um texto verbal faz com o leitor. Como escrito no início desta tese, jogo e poesia são manifestações importantes de atividade humana. Não vemos uma substituindo a outra. Ambas possuem seu peso, seu momento, seu brilho.

As linhas de diálogo presentes neste projeto são um experimento, uma sugestão para um caminho. O final se mostrou desafiador, pois no poema o humor do eu lírico muda, se havia algum resquício de bom humor, ele logo se esvai, restando apenas a dor. Cria-se então um monólogo, e achei difícil trabalhar com esse monólogo no qual o eu lírico fica se massacrando. No jogo, o Poeta já passou por aventuras, já esperou muito, então ir logo para a falha do ritual pareceu a melhor opção, ao invés de ficar remoendo a dor. Trabalhar com uma obra tão conhecida e aclamada é arriscado: geralmente mudanças executadas nesse tipo de obra podem ser malvistas (é comum ver fãs reclamando sobre as modificações e injustiças que fizeram com sua obra tão amada). Porém os textos possuem vida dentro da cultura, e o próprio *The Raven* já foi traduzido de diversas maneiras, o que mostra a vida e força de uma obra, assim como uma espécie de memória que ela cria. Podemos retomar o conceito de semiosfera: olhar para *The Raven* e suas traduções mostra como um texto se transforma, tanto ao entrar em contato com outras culturas, quanto pelo passar do tempo. Além disso, há uma certa memória, um acúmulo de informações ao redor do texto: *The Raven* não é só o poema de Poe, ele é o poema de Poe e tudo o que se falou ou fala sobre ele. Fazer uma nova tradução significa dialogar com essa memória, adicionando um elo à corrente. Nem sempre novos elos são aceitos.



Como dito anteriormente, a natureza do jogo é escorregadia: alguns tentam definir, outros entendem que é melhor não bater o martelo. Arte também se mostra uma atividade difícil de definir. Não bastasse isso, as fronteiras entre arte, jogo e cotidiano são envoltos por membranas permeáveis, e constantemente se contaminam, ou, se alimentam em um processo de troca que resulta na transformação e renovação de textos e informações. Pensar em traduções perfeitas, ou fiéis, neste caso, não funciona: muitas novidades surgem graças aos desvios que ocorrem nos percursos dos textos, fazendo com que o que poderia ser chamado de erro seja (ou possa vir a ser) repensado.

Temos noção de que o jogo pode ser criticado por conter muito texto perto de outros tipos de jogo, mas dentro do gênero de jogo romance visual isso é esperado. A ação é fortemente baseada em textos e escolhas de diálogos, e talvez seria necessário num segundo movimento colocar mais opções de caminhos para os jogadores, para dar maior impressão de liberdade de escolha. Podemos citar o jogo *The House in Fata Morgana* (2012, disponível para várias plataformas) como um jogo de romance visual com muitas linhas de texto. É uma zona limítrofe onde pode-se dizer que o jogo está sendo jogado e/ou lido, e por isso pode ser criticado, por não passar, para algumas pessoas, a impressão de ser jogo. Estamos em um lugar cinzento aqui, e não nos interessa, no presente trabalho, criar delimitações. Colocar a decifração da mensagem cifrada e a escolha dos livros foi uma tentativa de colocar alguma mudança de ritmo de ação, porém a base ainda é o romance visual. O presente trabalho é apenas um movimento inicial. Ele pede por uma continuidade, tanto em questões de materialização (maior detalhamento de imagens, sons, necessidade de fazer testes) quanto nas questões teóricas, no que tange a relação poesia-jogos.

É um encontro entre duas esferas de atividade humana que, por natureza, tem alguma resistência a definições fabricadas em grande escala. Um olhar mais próximo, preocupado em observar as especificidades de cada fenômeno, de cada produto ou interação, aparenta ser uma escolha mais interessante para esse tipo de corpus. Por fim, entendemos que o campo dos estudos da literatura e da linguagem precisam observar mais os jogos, tanto os digitais quanto os analógicos.

## Bibliografia

- BAER, Ralph. Genesis: How the Home Video Games Industry Began. Disponível em [http://www.ralphbaer.com/how\\_video\\_games.htm](http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm). Acesso em 23/03/2023.
- BAKHTIN, Mikhail. Estética da Criação Verbal. [1979] Trad.: Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BRITTO, Paulo Henriques. *Um Raven e dois corvos*. In: Poe, Edgar Allan. *O Corvo* São Paulo. Companhia das Letras. 2019.
- CAMPOS, Haroldo de. *Da transcrição poética e semiótica da operação tradutora*. FALE/UFMG, Belo Horizonte, 2011.
- CAMPOS, Haroldo de. *Metalinguagem e outras metas*. São Paulo, Perspectiva, 2018.
- CAMPOS, Haroldo de. *A língua pura na teoria da tradução de Walter Benjamin*. Revista USP, [S. l.], n. 33, p. 160-171, 1997. DOI: 10.11606/issn.2316-9036.v0i33p160-171. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/35052>. Acesso em 30/03/2023
- DJAOUTI, Damien; ALVAREZ, Julian; JESSEL, Jean-Pierre. Classifying Serious Games: the G/P/S model. 2011. Disponível em [https://www.researchgate.net/publication/266462473\\_Classifying\\_Serious\\_Games\\_the\\_GPS\\_model](https://www.researchgate.net/publication/266462473_Classifying_Serious_Games_the_GPS_model). Acesso em 20/02/2023.
- DOMINGUES, D. *O Sentido da gamificação*, in SANTAELLA, Lucia, NESTERIUK, Sérgio, FAVA, Fabricio. *Gamificação em Debate*. Blucher, São Paulo, 2018.
- ENGENFELDT-NIELSEN, Simon; SMITH, Jonas Heide; TOSCA, Susana Pajares. *Understanding Videogames*, The essential introduction. Nova Iorque: Taylor e Francis, 2009.
- ENSSLIN, Astrid. *Literary Gaming*. MIT Press, Londres, 2014.
- FRASCA, Gonzalo. *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric*. 213f. Trabalho de conclusão de Ph.D. (videogames studies) -Universidade de IT de Copenhagen. Copenhagen, 2007. Disponível em: <https://docplayer.net/12779385-Gonzalo-frasca-play-the-message-play-game-and-videogame-rhetoric-ph-d-dissertation-it-university-of-copenhagen-denmark.html> . Acesso em: 08 abr. 2023.
- FRASCA, Gonzalo. Ludologists love Stories, too: notes from a debate that never took place. Digital Game Research Conference 2003 Proceedings. Disponível em <http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/>. Acesso em 24/01/2023.

- FIORI, Fernando Martins. *'The Crow' (1994): James O'Barr revisto por Alex Proyas*. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som) Universidade Federal de São Carlos. 2017.
- GACKENBACH, Jayne, SNYDER, Teace. *Play Reality. How Videogames are Changing Everything*. Lulu Press, 2012. E-book.
- GRAETZ, J. M. The Origin of Spacewar. In: **Creative Computing magazine**, vol.7 n°8. Agosto, 1981. Disponível em: <<https://archive.org/details/creativecomputing-1981-08>>. Acesso em: 20/01/. 2023.
- HART, Richard Harry. *The Supernatural in Edgar Allan Poe: an address delivered At Westminster Church. Baltimore, 1936.* Disponível em: <https://www.eapoe.org/papers/psblctrs/pl19361.htm> acesso em 2/2/2023.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo, Perspectiva, 2019.
- IVÁNOV, Vjacheslav, LOTMAN, Iuri, PIATIGÓRSKI, Alexander, TOPOROV, Vladmir, USPIÊNSKI, Boris. *Teses para uma análise semiótica da Cultura (Uma aplicação aos textos eslavos) in MACHADO, Irene. Escola de Semiótica. A experiência de Tartu-Moscov para o estudo da cultura. Ateliê Editorial. Cotia, SP, 2003.*
- JAKOBSON, Roman. *Aspectos linguísticos da tradução in Linguística e comunicação*. São Paulo, Cultrix, 2010.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo, Aleph, 2009.
- KIM, Ji Yun. Tradução da Aula de Grego de Han Kang ao Português: o Corpo e o Ritmo. Tese (Doutorado, Letras) Programa de Pós-graduação em Letras Estrangeiras e Tradução da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas Universidade de São Paulo. 2022.
- LÉVY, Pierre, *Cibercultura*. Editora 34. São Paulo, 2010.
- LOTMAN, Yuri. *Universe of the Mind. A semiotic Theory of Culture*. Indiana University Press. Grã-bretanha, 2014.
- MACHADO, Irene. *Escola de Semiótica. A experiência de Tartu-Moscov para o estudo da cultura*. Ateliê Editorial. Cotia, SP, 2003.
- MACHADO, Irene. *modelização e semiótica como ciência humana*. Estudos Semióticos. [on-line]. Disponível em: (<https://www.revistas.usp.br/esse/article/view/69536/72118>). Volume 9, Número 2, São Paulo, dezembro de 2013, p. 77-87. Acesso em 05/1/2023.

- MARTINS, Maria Silvia Cintra. *Em defesa da literatura indígena: a atenção à literatura tradicional dos cantos xamânicos e das narrativas primordiais* in Verbo de Minas. v.20, n.36, p.122-144, ago/dez. Juiz de Fora, 2019.
- MARTINS, Maria Silvia Cintra. *A escrita e as outras linguagens*. Alfa – Revista de Lingüística, v.47(2). Araraquara, 2003. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/alfa/article/view/4241/3836>. Acesso em 15/04/2023.
- MESCHONNIC, Henri. *Poética do Traduzir*. São Paulo, Perspectiva, 2010.
- MITCHELL, Alex; KWAY, Liting, NEO, Tiffany, SIM, Yuin Theng. *A Preliminary Categorization of Techniques for Creating Poetic Gameplay*. In Game Studies. Volume 20, issue 2, June 2020. Available in [http://gamestudies.org/2002/articles/mitchell\\_kway\\_neo\\_sim](http://gamestudies.org/2002/articles/mitchell_kway_neo_sim). Acesso em 14/01/2023.
- NETTO, J. Teixeira coelho. *Semiótica, Informação e Comunicação*. São Paulo, Perspectiva, 2014.
- NEUMANN, D. A presença de Saussure e Benveniste em Henri Meschonnic. In: Anais do VII SENALE. Pelotas: Editora da Universidade Católica de Pelotas, 2013. Disponível em <https://docplayer.com.br/53731342-A-presenca-de-saussure-e-benveniste-em-henri-meschonnic.html>. Acesso em 19/02/2023
- PAZ, Octávio. *Tradução: literatura e literalidade*. Belo Horizonte: FALE/UFMG 2009 disponível em [http://www.letras.ufmg.br/padrao\\_cms/documentos/eventos/vivavoz/traducao2ed-site.pdf](http://www.letras.ufmg.br/padrao_cms/documentos/eventos/vivavoz/traducao2ed-site.pdf). Acesso em 15/02/2023.
- PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. Perspectiva, São Paulo, 2018.
- PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2018.
- POE, Edgar Allan. *O Corvo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.
- POE, Edgar Allan. *A queda da casa Usher* in Histórias Extraordinárias. São Paulo, Companhia das Letras, 2008.
- POE, Edgar Allan *O escaravelho de Ouro*. in Histórias Extraordinárias. São Paulo, Companhia das Letras, 2008.
- POE, Edgar Allan *The Philosophy of Furniture*. Disponível em: <https://www.eapoe.org/works/essays/philfurn.htm>. Acesso em 15/04/2023.
- PYM, Anthony. *Explorando teorias da tradução*. São Paulo, Perspectiva, 2017.
- SÜLISTE, Elin. *The functional roots of Jakobson's plural concept of translation*. In (Re)considering Roman Jakobson (p. 164-185). University of Tartu Press disponível em

[https://www.researchgate.net/publication/357582763\\_The\\_functional\\_roots\\_of\\_Jakobson%27s\\_plural\\_concept\\_of\\_translation](https://www.researchgate.net/publication/357582763_The_functional_roots_of_Jakobson%27s_plural_concept_of_translation). Acesso em 27/01/2023.

- TÁPIA, Marcelo; NÓBREGA, Thelma Médici (orgs). *Haroldo de Campos Transcrição*. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- THIBAUT, Mattia. *Lotman and play: For a theory of playfulness based on semiotics of culture*. Sign Systems Studies 44 (3), p. 195-325, Estonia, University of Tartu Press, 2016. Available in: <https://ojs.utlib.ee/index.php/sss/article/view/SSS.2016.44.3.01>. Acesso em 15/02/2023
- ROGERS, Scott. *Level Up. Um guia para o design de grandes jogos*. Blucher, São Paulo, 2012.
- STATERI, Julia. *Videogames e arte: discussões sobre paradigmas e complexidades possíveis*. Oficina Lúdica, Indaiatuba, 2017.
- TOROP, Peeter. *Intersemiosis and Intersemiotic Translation*. European Journal for Semiotic Studies, Vol. 12 (1), 2000.
- VOLOSHINOV, Valentin. *Marxismo e filosofia da linguagem. Problemas fundamentais de método sociológico na ciência da linguagem*. São Paulo, Editora 34, 2017.
- MURRAY, Janet H. *The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies*. Prefácio para palestra no DIGRA Canada, 2005. Disponível em <https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>. Acesso em 05/01/2023.
- WILLIAMS, Dmitri. *A Brief Social History of Game Play*. In: Vorderer, P & Bryant, J. (Eds.) *Playing Computer Games: motives, responses, and consequences*. Mahwah, Nova Jersey: Lawrence Erlbaum, 2006. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20090206204309/http://dmitriwilliams.com/WilliamsSocHist.doc>. Acesso em 13/03/2023.

## Anexo 1:

<i>The Raven</i> (Edgar Allan Poe)	Tradução de Fernando Pessoa
1ª Estrofe	
1 Once upon a midnight dreary, while I pondered, weak and weary,	Numa meia-noite agreste, quando eu lia, lento e triste
2 Over many a quaint and curious volume of forgotten lore—	Vagos, curiosos tomos de ciências ancestrais,
3 While I nodded, nearly napping, suddenly there came a tapping,	E já quase adormecia, ouvi o que parecia
4 As of some one gently rapping, rapping at my chamber door.	O som de alguém que batia levemente a meus umbrais.
5 “’Tis some visitor,” I muttered, “tapping at my chamber door—	"Uma visita", eu me disse, "está batendo a meus umbrais.
6 Only this and nothing more.”	É só isto, e nada mais."
2ª Estrofe:	
1 Ah, distinctly I remember it was in the bleak December;	Ah, que bem disso me lembro! Era no frio dezembro,
2 And each separate dying ember wrought its ghost upon the floor.	E o fogo, morrendo negro, urdia sombras desiguais.
3 Eagerly I wished the morrow;—vainly I had sought to borrow	Como eu qu'ria a madrugada, toda a noite aos livros dada
4 From my books surcease of sorrow—sorrow for the lost Lenore—	P'ra esquecer (em vão!) a amada, hoje entre hostes celestiais -
5 For the rare and radiant maiden whom the angels name Lenore—	Essa cujo nome sabem as hostes celestiais,

6 Nameless here for evermore.	Mas sem nome aqui jamais!
3 <sup>a</sup> Estrofe	
1 And the silken, sad, uncertain rustling of each purple curtain	Como, a tremer frio e frouxo, cada reposteiro roxo
2 Thrilled me—filled me with fantastic terrors never felt before;	Me incutia, urdia estranhos terrores nunca antes tais!
3 So that now, to still the beating of my heart, I stood repeating	Mas, a mim mesmo infundido força, eu ia repetindo,
4 "'Tis some visitor entreating entrance at my chamber door—	"É uma visita pedindo entrada aqui em meus umbrais;
5 Some late visitor entreating entrance at my chamber door;—	"É uma visita pedindo entrada aqui em meus umbrais;
6 This it is and nothing more."	É só isto, e nada mais".
4 <sup>a</sup> Estrofe	
1 Presently my soul grew stronger; hesitating then no longer,	E, mais forte num instante, já nem tardo ou hesitante,
2 "Sir," said I, "or Madam, truly your forgiveness I implore;	"Senhor", eu disse, "ou senhora, decerto me desculpais;
3 But the fact is I was napping, and so gently you came rapping,	Mas eu ia adormecendo, quando viestes batendo,
4 And so faintly you came tapping, tapping at my chamber door,	Tão levemente batendo, batendo por meus umbrais,
5 That I scarce was sure I heard you"—here I opened wide the door;—	Que mal ouvi..." E abri largos, franqueando-os, meus umbrais.
6 Darkness there and nothing more.	Noite, noite e nada mais.

5ª Estrofe	
1 Deep into that darkness peering, long I stood there wondering, fearing,	A treva enorme fitando, fiquei perdido receando,
2 Doubting, dreaming dreams no mortal ever dared to dream before;	Dúbio e tais sonhos sonhando que os ninguém sonhou iguais.
3 But the silence was unbroken, and the stillness gave no token,	Mas a noite era infinita, a paz profunda e maldita,
4 And the only word there spoken was the whispered word, "Lenore?"	E a única palavra dita foi um nome cheio de ais -
5 This I whispered, and an echo murmured back the word, "Lenore!"—	Eu o disse, o nome dela, e o eco disse aos meus ais.
6 Merely this and nothing more.	Isso só e nada mais.
6ª Estrofe	
1 Back into the chamber turning, all my soul within me burning,	Para dentro então volvendo, toda a alma em mim ardendo,
2 Soon again I heard a tapping somewhat louder than before.	Não tardou que ouvisse novo som batendo mais e mais.
3 "Surely," said I, "surely that is something at my window lattice;	"Por certo", disse eu, "aquela bulha é na minha janela.
4 Let me see, then, what thereat is, and this mystery explore—	Vamos ver o que está nela, e o que são estes sinais."
5 Let my heart be still a moment and this mystery explore;—	Meu coração se distraía pesquisando estes sinais
6 'Tis the wind and nothing more!"	"É o vento, e nada mais."
7ª Estrofe	
1 Open here I flung the shutter, when, with many a flirt and flutter,	Abri então a vidraça, e eis que, com muita negaça,



2 In there stepped a stately Raven of the saintly days of yore;	Entrou grave e nobre um corvo dos bons tempos ancestrais.
3 Not the least obeisance made he; not a minute stopped or stayed he;	Não fez nenhum cumprimento, não parou nem um momento,
4 But, with mien of lord or lady, perched above my chamber door—	Mas com ar solene e lento pousou sobre os meus umbrais,
5 Perched upon a bust of Pallas just above my chamber door—	Num alvo busto de Atena que há por sobre meus umbrais,
6 Perched, and sat, and nothing more.	Foi, pousou, e nada mais.
8ª Estrofe	
1 Then this ebony bird beguiling my sad fancy into smiling,	E esta ave estranha e escura fez sorrir minha amargura
2 By the grave and stern decorum of the countenance it wore,	Com o solene decoro de seus ares rituais.
3 “Though thy crest be shorn and shaven, thou,” I said, “art sure no craven,	"Tens o aspecto tosquiado", disse eu, "mas de nobre e ousado,
4 Ghastly grim and ancient Raven wandering from the Nightly shore—	Ó velho corvo emigrado lá das trevas infernais!
5 Tell me what thy lordly name is on the Night's Plutonian shore!"	Dize-me qual o teu nome lá nas trevas infernais."
6 Quoth the Raven “Nevermore.”	Disse o corvo, "Nunca mais".
9ª Estrofe	
1 Much I marvelled this ungainly fowl to hear discourse so plainly,	Pasmei de ouvir este raro pássaro falar tão claro,

2 Though its answer little meaning—little relevancy bore;	Inda que pouco sentido tivessem palavras tais.
3 For we cannot help agreeing that no living human being	Mas deve ser concedido que ninguém terá havido
4 Ever yet was blessed with seeing bird above his chamber door—	Que uma ave tenha tido pousada nos seus umbrais,
5 Bird or beast upon the sculptured bust above his chamber door,	Ave ou bicho sobre o busto que há por sobre seus umbrais,
6 With such name as “Nevermore.”	Com o nome "Nunca mais".
10 <sup>a</sup> Estrofe	
1 But the Raven, sitting lonely on the placid bust, spoke only	Mas o corvo, sobre o busto, nada mais dissera, augusto,
2 That one word, as if his soul in that one word he did outpour.	Que essa frase, qual se nela a alma lhe ficasse em ais.
3 Nothing farther then he uttered—not a feather then he fluttered—	Nem mais voz nem movimento fez, e eu, em meu pensamento
4 Till I scarcely more than muttered “Other friends have flown before—	Perdido, murmurei lento, "Amigos, sonhos - mortais
5 On the morrow he will leave me, as my Hopes have flown before.”	Todos - todos já se foram. Amanhã também te vais".
6 Then the bird said “Nevermore.”	Disse o corvo, "Nunca mais".
11 <sup>a</sup> Estrofe	
1 Startled at the stillness broken by reply so aptly spoken,	A alma súbito movida por frase tão bem cabida,
2 “Doubtless,” said I, “what it utters is its only stock and store	"Por certo", disse eu, "são estas vozes usuais,

3 Caught from some unhappy master whom unmerciful Disaster	Aprendeu-as de algum dono, que a desgraça e o abandono
4 Followed fast and followed faster till his songs one burden bore—	Seguiram até que o entono da alma se quebrou em ais,
5 Till the dirges of his Hope that melancholy burden bore	E o bordão de desp'rança de seu canto cheio de ais
6 Of 'Never—nevermore'."	Era este "Nunca mais".
12 <sup>a</sup> Estrofe	
1 But the Raven still beguiling all my fancy into smiling,	Mas, fazendo inda a ave escura sorrir a minha amargura,
2 Straight I wheeled a cushioned seat in front of bird, and bust and door;	Sentei-me defronte dela, do alvo busto e meus umbrais;
3 Then, upon the velvet sinking, I betook myself to linking	E, enterrado na cadeira, pensei de muita maneira
4 Fancy unto fancy, thinking what this ominous bird of yore—	Que qu'ria esta ave agoureira dos maus tempos ancestrais,
5 What this grim, ungainly, ghastly, gaunt, and ominous bird of yore	Esta ave negra e agoureira dos maus tempos ancestrais,
6 Meant in croaking "Nevermore."	Com aquele "Nunca mais".
13 <sup>a</sup> Estrofe	
1 This I sat engaged in guessing, but no syllable expressing	Comigo isto discorrendo, mas nem sílaba dizendo
2 To the fowl whose fiery eyes now burned into my bosom's core;	À ave que na minha alma cravava os olhos fatais,

3 This and more I sat divining, with my head at ease reclining	Isto e mais ia cismando, a cabeça reclinando
4 On the cushion's velvet lining that the lamp-light gloated o'er,	No veludo onde a luz punha vagas sombras desiguais,
5 But whose velvet-violet lining with the lamp-light gloating o'er,	Naquele veludo onde ela, entre as sombras desiguais,
6 She shall press, ah, nevermore!	Reclinar-se-á nunca mais!
14 <sup>a</sup> Estrofe	
1 Then, methought, the air grew denser, perfumed from an unseen censer	Fez-se então o ar mais denso, como cheio dum incenso
2 Swung by Seraphim whose foot-falls tinkled on the tufted floor.	Que anjos dessem, cujos leves passos soam musicais.
3 "Wretch," I cried, "thy God hath lent thee—by these angels he hath sent thee	"Maldito!", a mim disse, "deu-te Deus, por anjos concedeu-te
4 Respite—respite and nepenthe from thy memories of Lenore;	O esquecimento; valeu-te. Toma-o, esquece, com teus ais,
5 Quaff, oh quaff this kind nepenthe and forget this lost Lenore!"	Se há um bálsamo longínquo para esta alma a quem atrais!
6 Quoth the Raven "Nevermore."	Disse o corvo, "Nunca mais".
15 <sup>a</sup> Estrofe	
1 "Prophet!" said I, "thing of evil!—prophet still, if bird or devil!—	"Profeta", disse eu, "profeta - ou demônio ou ave preta!
2 Whether Tempter sent, or whether tempest tossed thee here ashore,	Fosse diabo ou tempestade quem te trouxe a meus umbrais,

3 Desolate yet all undaunted, on this desert land enchanted—	A este luto e este degedo, a esta noite e este segredo,
4 On this home by Horror haunted—tell me truly, I implore—	A esta casa de ânsia e medo, dize a esta alma a quem atrais
5 Is there—is there balm in Gilead?—tell me—tell me, I implore!”	Se há um bálsamo longínquo para esta alma a quem atrais!
6 Quoth the Raven “Nevermore.”	Disse o corvo, "Nunca mais".
16ª Estrofe	
1 “Prophet!” said I, “thing of evil!—prophet still, if bird or devil!	"Profeta", disse eu, "profeta - ou demônio ou ave preta!
2 By that Heaven that bends above us—by that God we both adore—	Pelo Deus ante quem ambos somos fracos e mortais.
3 Tell this soul with sorrow laden if, within the distant Aidenn,	Dize a esta alma entristecida se no Éden de outra vida
4 It shall clasp a sainted maiden whom the angels name Lenore—	Verá essa hoje perdida entre hostes celestiais,
5 Clasp a rare and radiant maiden whom the angels name Lenore.”	Essa cujo nome sabem as hostes celestiais!"
6 Quoth the Raven “Nevermore.”	Disse o corvo, "Nunca mais".
17ª Estrofe	
1 “Be that word our sign of parting, bird or fiend!” I shrieked, upstarting—	"Que esse grito nos aparte, ave ou diabo!", eu disse. "Parte!
2 “Get thee back into the tempest and the Night’s Plutonian shore!	Torna à noite e à tempestade! Torna às trevas infernais!

3 Leave no black plume as a token of that lie thy soul hath spoken!	Não deixes pena que ateste a mentira que disseste!
4 Leave my loneliness unbroken!—quit the bust above my door!	Minha solidão me reste! Tira-te de meus umbrais!
5 Take thy beak from out my heart, and take thy form from off my door!”	Tira o vulto de meu peito e a sombra de meus umbrais!"
6 Quoth the Raven “Nevermore.”	Disse o corvo, "Nunca mais".
18 <sup>a</sup> Estrofe	
1 And the Raven, never flitting, still is sitting, still is sitting	E o corvo, na noite infinda, está ainda, está ainda
2 On the pallid bust of Pallas just above my chamber door;	No alvo busto de Atena que há por sobre os meus umbrais.
3 And his eyes have all the seeming of a demon’s that is dreaming,	Seu olhar tem a medonha cor de um demônio que sonha,
4 And the lamp-light o’er him streaming throws his shadow on the floor	E a luz lança-lhe a tristonha sombra no chão há mais e mais,
5 And my soul from out that shadow that lies floating on the floor	E a minha alma dessa sombra que no chão há mais e mais,
6 Shall be lifted—nevermore!	Libertar-se-á... nunca mais!

## Anexo 2

Árvore de diálogo.

