



THE RAVEN: EXEMPLO DE TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA PARA UM JOGO ELETRÔNICO

THE RAVEN: EXAMPLE OF INTERSEMIOTIC TRANSLATION FOR AN ELECTRONIC GAME

Andrêi Krasnoschecoff¹, Maria Silvia Cintra Martins²

RESUMO

O presente artigo apresenta um excerto da tradução intersemiótica do poema “The Raven”, de Edgar Allan Poe para um GDD (*game design document*). Partimos do ponto de vista de que a tradução é um fenômeno do cotidiano da cultura, como a teoria da Semiótica da Cultura (Torop, 2000) nos permite compreender. Dentro do fluxo de textos que compõem a Cultura, um mesmo texto (ou uma mesma mensagem) pode aparecer de diferentes maneiras, meios, materialidades, resultando na disseminação da mensagem em diferentes esferas da cultura. Fazer uma tradução intersemiótica de texto verbal para jogo mostrou-se um interessante exercício de tradução, particularmente no caso do poema “The Raven”, que possui característica de ser baseado na dor do eu lírico, trazendo o foco da ação para o monólogo do eu lírico disfarçado de diálogo. O texto verbal assume assim grande importância na construção do jogo. Porém, o jogo possui natureza multimodal, o que força o tradutor a preencher espaços. Outro desafio que se apresentou foi o de criar mecânicas de jogo, ou seja, atender as demandas do meio ao qual o texto original está sendo transposto. Esperamos que nossa proposta tradutória contribua para a reflexão em torno da tradução intersemiótica de modo geral.

Palavras-chave: tradução intersemiótica; jogos eletrônicos; the raven.

ABSTRACT

This article presents an excerpt from the intersemiotic translation of the poem “The Raven”, by Edgar Allan Poe for a GDD (game design document). We start from the point of view that

¹ Doutorando no Programa de Pós-Graduação PPGL/UFSCar. Bolsista CAPES. <https://orcid.org/0000-0002-6632-9138>

² Professora Doutora, atua no Programa de Pós-Graduação PPGL/UFSCar e Programa de Letras Estrangeiras e Tradução (LETRA/USP). <https://orcid.org/0000-0003-3911-418X>

translation is a phenomenon of everyday culture, as the theory of Semiotics of Culture (Torop, 2000) allows us to understand. Within the flow of texts that make up Culture, the same text (or the same message) can appear in different ways, means, materialities, resulting in the dissemination of the message in different spheres of culture. Making an intersemiotic translation of a verbal text for a game proved to be an interesting translation exercise, particularly in the case of the poem "The Raven", which has the characteristic of being based on the pain of the lyrical self, bringing the focus of the action to the monologue of the game. I-lyrical disguised as dialogue. The verbal text thus assumes great importance in the construction of the game. However, the game has a multimodal nature, which forces the translator to fill in spaces. Another challenge that arose was that of creating game mechanics, that is, meeting the demands of the medium to which the original text is being transposed. We hope that our translation proposal will contribute to the reflection on intersemiotic translation in general.

Keywords: *intersemiotic translation; electronic games; the raven.*

INTRODUÇÃO

A primeira observação necessária é que, quando um texto originalmente criado na modalidade verbal, como, por exemplo, um romance, é transportado para um jogo, esse processo geralmente recebe o nome de adaptação. Não estamos indo por esse caminho. Estamos partindo do suporte teórico existente na Semiótica da Cultura, não sendo assim necessário fazer a distinção entre tradução e adaptação, mesmo porque no volume de Jakobson (1969), clássico na área dos Estudos de Tradução, o pensador russo já previa as três modalidades de tradução: interlinguística, intralinguística e intersemiótica, e é desta que estamos tratando aqui.

Pensando sobre a noção de texto nesse caso, podemos dizer que existem duas possibilidades: o texto visto sob o enfoque do modelo discreto, quando é analisado como sendo composto por signos que podem ser decompostos em unidades menores, e o texto visto como unidade, sob o enfoque dos modelos contínuos. Nesse caso, o texto pode ser entendido como uma unidade sem que se preveja a necessidade da decomposição em signos. Os modelos do discreto têm predominado na análise de textos verbais, muito embora, em se tratando de textos literários, torna-se perceptível que a análise e segmentação se mostram insuficientes, seja na leitura, seja na tradução. Um quadro, por sua vez, seria um exemplo de um tipo de texto do qual costumamos fruir sem necessariamente nos dar conta das diferentes partes que o compõem. Já em produções audiovisuais, como no cinema e na televisão, por exemplo, é comum encontrarmos os dois tipos de texto coexistindo e se resignificando durante sua exibição. Jogos podem ser inseridos nesta modalidade de textos que utilizam ambas as opções.

A 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 semioticista 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 nossa).³

Neste 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 de uma cultura.

Aqui temos a porta de entrada para o projeto de tradução poema-jogo do qual trataremos nos próximos itens.

O POEMA “THE RAVEN” E A PROPOSTA DE SUA TRADUÇÃO

Tendo discorrido brevemente sobre o ponto de partida teórico, iremos agora focar no texto de origem, o poema “The Raven” escrito por Edgar Allan Poe, sendo uma das possíveis interpretações aquela de um eu lírico que, sofrendo por um amor perdido, tem um curioso encontro com um corvo, que acaba se tornando símbolo do lado racional, lembrando o eu lírico da impossibilidade de recuperar o amor perdido. Em “The Raven”, temos, conforme afirma Paulo Henriques Britto (2019) uma estrutura métrica incomum que sugere um tom hipnótico, mesmo no inglês, um octâmetro trocaico: “O termo ‘trocaico’ refere-se a ‘troqueu’, o pé (isto é, a célula métrica) composto por duas sílabas, sendo a primeira tônica e a segunda átona” (Britto, 2019, p. 36.). O refrão é a metade, um tetâmetro trocaico, quatro sílabas ao invés de oito.

Tal divisão forma células rítmicas que se estendem por todo o poema, com poucas variações durante o percurso. Além da estrutura métrica, há o esquema de rimas. Temos um esquema de rimas no final dos versos da segunda, quarta e quinta estrofes rimando com a sexta – que sempre traz a terminação *more*, seja com o refrão *nevermore* ou de outra forma, como por exemplo *nothing more* no primeiro verso, ou com *evermore* no segundo. Há também um jogo interno de rimas que ocorre no interior das primeira e terceira estrofes, “há sempre uma rima interna entre o quarto pé e o oitavo” (Britto, 2019, p. 37-38). Para finalizar a análise das rimas:

Porém às vezes, Poe se dá ao luxo de não apenas rimar os finais dos versos, como também criar uma rima entre o final do primeiro ou do terceiro verso e o quarto pé do verso seguinte. É o que ocorre com a estrofe citada [a primeira estrofe], com *rapping* no quarto pé do v.4 que rima com *napping* e *tapping* do v.3. Resta ainda uma última complicação: o final do v.5 sempre repete uma parte do verso anterior – por vezes o verso quase inteiro (como ocorre na terceira estrofe), por vezes apenas a palavra final (Britto, 2019, p 38).

³ 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*).

Após termos comentado brevemente sobre o suporte teórico que embasa o processo de tradução e sobre a obra, vamos agora para a tradução e os comentários sobre seu processo. Iniciaremos citando observações sobre a mecânica de jogo, entendida como o conjunto de ações a serem executadas pelo jogador para interagir com o estado do jogo.

Um jogo-tradução de “The Raven” não apresentaria, a nosso ver, momentos de ação. Poe, tanto nos poemas quanto nos contos, 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.

Dos vários gêneros de jogo existentes, um dos que focam a atenção do jogador nos diálogos (ou seja, no texto verbal) 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. O romance visual é composto por arcos de história alternados e cruzados cujo final depende das escolhas feitas pelo jogador em certos pontos de decisão cruciais (Cavallaro, 2010). 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.

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 em “The Raven”, que traz um pesar, uma dor, mas é necessária a presença do elemento enigma para a criação de uma atmosfera para o jogo. O sofrimento do eu lírico também precisa estar presente. A busca pela mulher amada, a não aceitação da morte, são temas que podem ser aproveitados na construção do jogo que se apoia numa história. Um obstáculo é o tamanho do poema. Há então a necessidade de trazer elementos externos para, tanto aumentar a duração do jogo, quanto possibilitar a criação de falsas expectativas para o jogador. A solução encontrada foi a de adicionar elementos de outras obras de Poe (“O escaravelho de ouro” e “A queda da casa de Usher”) para possibilitar um caminho maior para o jogador percorrer.

Faltaria dar um objetivo para o jogo, e o próprio objetivo pode ser manipulado de forma a causar um efeito poético para o jogador (Mitchel *et al.*, 2020). A solução encontrada para frustrar o jogador foi a de colocar um objetivo questionável desde o início: recuperar as páginas 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 poema 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 descrito nas páginas, ver que tudo foi em vão, pois o jogo é desenhado para passar falsos objetivos, enganando assim o jogador, que recebe um objetivo de jogo que, no final, se mostra mesquinho e impossível de ser cumprido. É uma forma de usar a mecânica do jogo para causar estranhamento, dando assim um novo sentido para o jogo (Mitchel

et al., 2020). Tendo definido um caminho principal para o jogador percorrer, iremos agora falar sobre aspectos visuais do jogo.

A cria o do aspecto visual tamb m apresenta algumas facilidades e alguns desafios. Poe mostrou em *The Philosophy of Furniture* (1840) como configura os lugares nos quais seus personagens residem, pois o ambiente   de alta import ncia na constru o da atmosfera, como se adquirisse personalidade pr pria. Os contos tamb m servem como material para refer ncia. No pr prio “The Raven” h  um exemplo: *Volume of forgotten lore*, presente na 1  estrofe, nos permite imaginar que o eu l rico possua alguma esp cie de biblioteca pessoal.

A primeira tela do jogo se mostrou  bvvia na hora de traduzir: a sala onde o eu l rico se encontra, com uma porta enfeitada com o busto de Pallas, uma janela, um rel gio marcando meia-noite, e uma estante com livros. A sala possui uma porta com um busto de Pallas (conforme aparece na 7  estrofe) e janelas (6  estrofe) – por onde o corvo entra – com cortinas roxas (3  estrofe). J  temos algum material com o qual trabalhar. A cor da parede, por m, n o nos   apontada. A ambienta o da sala deve ser escura, sabemos que   meia noite, como   apontado na primeira linha da primeira estrofe. No segundo verso da segunda estrofe h  a palavra *ember* (brasa). Provavelmente h  alguma lareira presente no ambiente, fornecendo luz.

Para facilitar a visualiza o do processo, abaixo temos um quadro, com as sete primeiras estrofes do poema. Do lado direito estar o coment rios que tratam de quest es gerais da constru o de uma atmosfera para o jogo. Quando houver uma descri o de a o (abrir janela, o personagem anda at  a porta, personagem olhando para o vazio etc.), significa que a a o deve ser traduzida para imagem.

Quadro 1 – As sete primeiras estrofes do poema “The Raven” com observa es de tradu o

“The Raven” (Edgar Allan Poe)	Coment�rios de tradu�o
1� Estrofe	
1. Once upon a midnight dreary, while I pondered, weak and weary,	Para mostrar que � meia noite, colocar um rel�gio 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 observa�es 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 altern�ncia entre tela preta e tela borrada para simular p�lpebras 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 � porta de minha c�mara. Deve ser s�o isso, e nada mais...”. O texto verbal n�o ser� uma tradu�o direta do original, mas quando poss�vel, ter� maior proximidade. Mais detalhes sobre o texto verbal est�o adiante.
6. “Only this and nothing more”.	Bal�o com texto verbal aparece na tela (resolvido na observa�o no verso anterior).
2� Estrofe	
1. Ah, distinctly I remember it was in the bleak December;	Mudan�a de tela: c�u cinza, neve, �rvores sem folhas. Um corvo repousa em um dos galhos da �rvore. Enquanto o panorama � mostrado de forma animada, um bal�o insere o contexto da lembran�a de Lenore (versos 5 e 6 desta estrofe). Caixa de texto verbal: “Eu ainda me lembro daquele desolado dezembro...”

(continuação Quadro 1)

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 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 deflagrar 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! Verdadeiramente seu perdão eu imploro! Mas eu estava cochilando, e você bateu tão gentilmente à minha porta, que eu mal ouvi você”.
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...”.

(continuação Quadro 1)

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 ao 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
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).

Fonte: os autores.

A figura a seguir (Figura 1), é uma imagem que mostra como seria 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.

Figura 1 – Sugestão de como uma tela de jogo baseada em “The Raven” seria

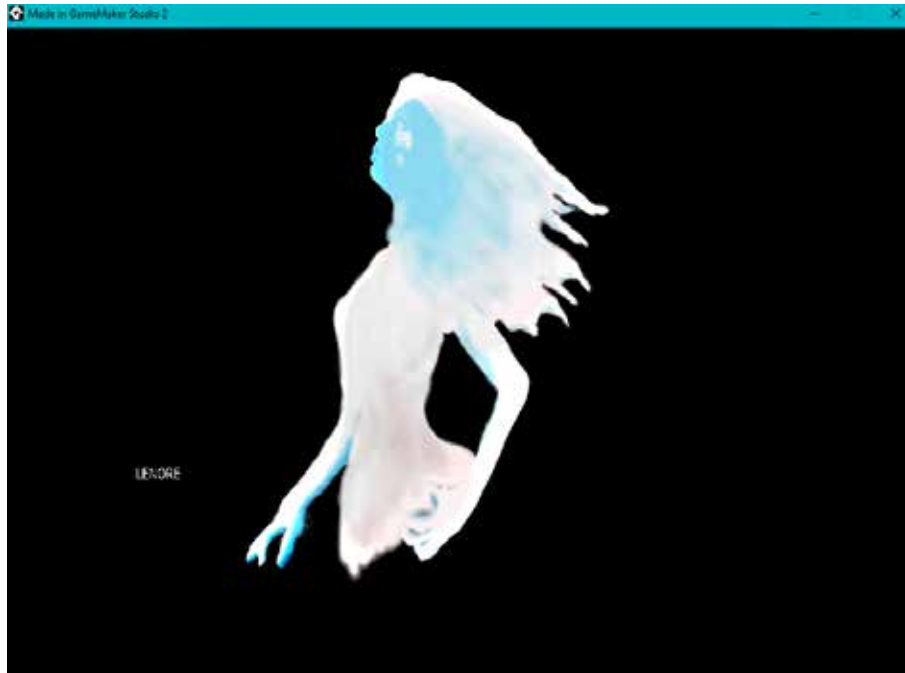


Fonte: os autores.

Mesmo sendo o gênero de jogo anteriormente citado baseado muito no texto verbal, as imagens são igualmente importantes. 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. A sala do personagem jogável possui pequenas interações que servirão de explicação, o texto verbal auxiliando a construção da atmosfera, no elo entre original e tradução.

A segunda tela precisa sair da sala, para simular a alternância entre o presente e o devaneio que é constante no poema. Na segunda estrofe do poema temos “Ah, distinctly I remember it was in the bleak December;”. No hemisfério norte (Poe era norte americano) 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 e árvores sem folhas. 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, se não, um fantasma ou uma lembrança.

Figura 2 – Sugestão de imagem para *Lenore*



Fonte: os autores.

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, criam-se preenchimentos quando necessário.

Abaixo, mostraremos um trecho de um documento mais detalhado sobre a criação de elementos do jogo, introduzindo aqui exemplos de textos verbais adicionais. Lembrando que não há um modelo específico de como um GDD (documento de design do jogo) deve ser:

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 POETA⁴

Tela 01:

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.

⁴ A palavra *Poeta* está sendo utilizada aqui como nome do personagem controlado pelo jogador.

No campo de visão estão presentes os seguintes itens clicáveis:⁵

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...”.
O jogo muda para a tela 02 automaticamente.

Tela 02:

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.

Caixa de texto: “Eu ainda me lembro daquele desolado dezembro... Procuo 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. Vai para a tela 03

Tela 03:

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 vai para a tela 04.

Tela 04:

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 tardio querendo entrar... preciso ver o que é...”

Tela 05:

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

“Senhor! Ou Senhora! Verdadeiramente seu perdão eu imploro! Mas eu estava cochilando, e você bateu tão gentilmente à minha porta, que eu mal ouvi você”.

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”.

⁵ Itens clicáveis são objetos na tela que interagem ao serem clicados com o ponteiro do mouse.

Tela 06:

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!”

Tela 07:

O som ouvido anteriormente aparece novamente. O jogador deve clicar na janela para desencadear a ação do Poeta, que se move em direção à janela. Caixa de texto:

“Novamente este barulho? Deve estar vindo da janela. Espero que eu resolva logo esta querela”.

O Poeta se aproxima da janela: “Devo estar delirando, preciso acalmar meu coração. Só pode ser o vento, e nada mais!”

Numa sequência de imagens o Poeta abre a janela, um corvo sobrevoa o recinto e pousa no busto de Palas. O corvo olha para o Poeta. Como estamos com a visão em primeira pessoa, há a impressão de que o corvo olha para o jogador.

Caixa de texto: “Corvo medonho, corvo sinistro, de aparência ancestral, o que te fez, nesta noite, cruzar o meu umbral?”

Caixa de texto: “Nunca mais”.

Caixa de texto: “Nunca mais?! Corvo, maravilhado fico com sua visita, pois rara me é essa ocasião, porém fico sem entender seu discurso sem noção. Devo parar de me distrair com você, e voltar à minha missão.

Tela 08:

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 09:

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.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mostramos brevemente como um jogo eletrônico demanda a atenção para o trabalho com diferentes linguagens ao mesmo tempo, e como é necessário, da parte do tradutor/game designer, encontrar soluções para traduzir o que de alguma forma está presente no poema original que lhe serviu como ponto de partida. Essa tradução, conforme mostramos, leva em conta o texto como um todo e trata de extrair dele diversas informações formais e conteudísticas, às vezes de forma mais pontual, outras vezes na proposta de soluções paralelas.

Nesse sentido, no que tange aos aspectos formais:

- A presença de métrica e rima no poema deu margem a algumas rimas no jogo, de modo a se preservar o efeito de eco como em “Esse livro é promissor, com ele acho que darei um jeito em minha dor.... poderei reencontrar Lenore!”

- O efeito de refrão pode ser explorado também pelas imagens. Fazer o corvo aparecer repetidamente na tela, em momentos diferentes, como se estivesse observando à distância, é uma alternativa para recuperar o refrão Nevermore.
- No que diz respeito ao conteúdo, tratamos de manter a narrativa básica e inserir elementos adicionais retirados de dois outros contos de Poe de modo a proporcionar ao jogo um formato mais condizente com esse gênero.

No momento contemporâneo o mercado de jogos eletrônicos vem adquirindo destaque. Ele mobiliza um capital financeiro considerável e atrai cada vez mais a atenção de crianças e de jovens.

Dentro desse contexto, nossa intenção não se resume à produção de um jogo por si mesmo, mas à mobilização de um circuito multiplataforma, pressupondo que a atração pelo jogo possa vir a tornar mais atraente a leitura de textos literários que cada vez mais estão presentes no formato de *ebooks*, de tal maneira que na mesma tela em que joga, o jogador possa ir em busca de elementos para os quais o jogo aqui sugerido lhe chamou a atenção. Seja o poema em inglês, seja uma de suas traduções em língua portuguesa, seja ainda os contos de Poe, seja outros volumes de literatura de terror/horror como “O Chamado de Cthulhu”, de Lovecraft, por exemplo, que também possui sua tradução em jogo digital. O recurso de misturar conteúdo oriundo diretamente da fonte original e adicionar elementos externos à obra, tanto elementos de outras obras de Poe quanto elementos criados para o jogo, também foi usado.

REFERÊNCIAS

BRITTO, P. H. Um raven e dois corvos. In: POE, E. A. *O corvo*. Tradução de Fernando Pessoa e Machado de Assis. Organização, posfácios e traduções dos ensaios Paulo Henriques Britto. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

CAVALLARO, D. *Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games*. Estados Unidos: McFarland & Company, 2010.

JAKOBSON, R. Aspectos linguísticos da tradução. In: *Linguística e comunicação*. São Paulo: Cultrix, 1969.

TOROP, P. Intersemiosis and intersemiotic translation. *European Journal for Semiotic Studies*, v. 12, n. 1, 2000.

POE, E. A. *O corvo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

POE, E. A. *The philosophy of furniture*. Disponível em: <https://www.eapoe.org/works/essays/philtfurn.htm>. Acesso em: 29 jan. 2022.

MITCHELL, A.; KWAY, L.; NEO, T.; SIM, Y. T. A preliminary categorization of techniques for creating poetic gameplay. *Game Studies*, v. 20, issue 2, June 2020. Disponível em: http://gamestudies.org/2002/articles/mitchell_kway_neo_sim. Acesso em: 12 maio 2022.