

Narrativas míticas em jogo: um estudo do game “Iracema Aventura” a partir da tradução intersemiótica

Aline R. A. Soares Carmen L. C. Cavalcante Raimundo B. L. Lima Jr.

Universidade de Fortaleza Centro de Comunicação e Gestão CE, Brasil



Figura 1: Imagem de abertura do game “Iracema Aventura”.

Resumo

Este trabalho é parte das produções do MUVIC – Museu Virtual do Índio Cearense¹, grupo de pesquisa alocado na Universidade de Fortaleza. Pretende abordar a narrativa mítica como elemento diferencial na concepção de um game. Parte de uma análise do game nacional “Iracema Aventura”², baseado no livro “Iracema”, de José de Alencar, romance que se vale de muitos elementos da narrativa mítica e é considerado mito da fundação do estado do Ceará. Utilizamos a tradução intersemiótica como ponte entre o game e a obra literária, numa tentativa de estabelecer os critérios utilizados nesta tradução livro – game, bem como discorrer sobre os possíveis interpretantes. Acreditamos que a tradução intersemiótica pode nos permitir compreender o game como mídia tradutora da narrativa, ressignificando conteúdos.

Palavras-chave: games; narrativa mítica; tradução intersemiótica.

Contato:

reboucas24@gmail.com
kaluchaves@gmail.com
limajunior83@gmail.com

1 Introdução

Considerada por Benjamin [1987] a forma mais arcaica de comunicação, a narrativa estabelece um envolvimento entre quem conta e quem escuta a

¹ Criado e coordenado pela Prof^a. Dr^a Carmen Luisa Chaves Cavalcante, o MUVIC está em vigor desde o ano de 2005. Possui um portal que agrega trabalhos científicos voltados a estudos que envolvem culturas indígenas cearenses: <www.muvic.com.br>.

² O game pode ser baixado gratuitamente por acesso ao link: <http://games.contato.net/?acao=downloads&proj_game_codigo=000272>.

história que leva a um “se reconhecer” ao esquecer-se de si: “contar histórias sempre foi a arte de contá-las de novo (...). Quanto mais o ouvinte esquece de si mesmo, mais profundamente, se grava nele o que é ouvido” [Benjamin 1987, p. 205].

Esquecer-se de si mesmo na escuta da narrativa implica em “entrar” no mundo que ela apresenta e partilhar das sensações, desventuras e conquistas de seus personagens. Murray [2003] utiliza o termo “imersão” para discorrer sobre esta experiência, que pode ser identificada nos mais diversos meios onde a narrativa se apresenta.

‘Imersão’ é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferentes quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial [Murray 2003, p.102] [grifo da autora].

Quando a narrativa é apropriada pelo game, a imersão sofre mudanças significativas com a inclusão de um aspecto – a interatividade. O jogador experiencia a narrativa, intervindo diretamente nela ao entrar no círculo mágico³ construído pelo game. Não se trata apenas de ouvir uma história ou explorar um mundo novo, mas pôr essa história em movimento. Ainda que seja preciso respeitar as regras impostas pelo jogo, que costumam limitar suas possibilidades de

³ Huizinga [2000] designa como círculo mágico o espaço do jogo, que pode ser físico (um tabuleiro ou um campo de futebol, por exemplo) ou imaginário. Uma vez dentro de um círculo mágico, as regras do jogo devem ser respeitadas, sob pena de “estragar o jogo”.

ação, podemos afirmar que no game, o jogador torna-se um interator.

(...) o interator é o personagem e a história acontece para ele, com ele e através dele. Mesmo tendo em mente que toda interação se dá em diálogo com o que o(s) autor(es) propõe(m) e a máquina atualiza, sem a navegação do interator pelo mundo narrativo não há jogo, não há história. [Gomes 2003, p. 37].

As narrativas dos games podem ser facilmente associadas aos mitos e, conseqüentemente, à tradição oral – tão fortes nas sociedades ditas primitivas. O “contar uma história”, “ouvir uma história” ou “reconhecer-se em uma história”, bem como a identificação do interator com personagens que assumem características de heróis míticos, são uma nítida ressignificação de antigos modos de ver e estar no mundo.

Gomes [2009], por exemplo, nos lembra que a narrativa já nasce fluida justamente por compor a tradição oral. Ela menciona os antigos bardos, que cantavam suas histórias de forma padronizada para trazer de volta à memória os seus conteúdos e ainda assim, quando repetidas, não era de forma precisamente igual. Essas variações conferiam à narrativa um aspecto mais orgânico, além do que, enquanto pertencendo unicamente à oralidade, era necessária a voz do narrador.

A padronização ocorre com o advento da escrita, em que passamos a ter como referência um registro externo ao narrador [Gomes 2009]. No entanto, a autora também afirma que a narrativa se adequa às linguagens dos diferentes meios que dispomos sem, contudo, perder os principais traços que lhe tornam narrativa: forma expressiva que busca sistematizar uma experiência, evocando imagens mentais no intérprete.

Murray [2003] já havia recorrido à imagem do bardo para designar contadores de histórias do futuro: “ciberbardos” que, dispondo das tecnologias do meio digital, irão desenvolver narrativas cujos caminhos e desfechos vão se desdobrar de acordo com as decisões do interator. Serão aventuras para as quais poderemos voltar encarnando diferentes personagens, tomando diferentes decisões, como que elevando a fluidez de nascença da narrativa.

Acreditamos que, ao se apropriar da narrativa de um modo novo, criado a partir da experiência imersiva com um novo suporte – o de plataforma digital –, o game esteja exercendo uma função de tradutor. Tradução se partirmos do conceito de Julio Plaza [2003], que a entende como (re) leitura e (re) criação que estabelecem diálogos entre passado e presente, vislumbrando o futuro: “(...) a tradução para nós se apresenta como ‘a forma mais atenta de ler’ a história

porque é uma forma produtiva de consumo, ao mesmo tempo em que relança para o futuro aqueles aspectos da história que realmente foram lidos e incorporados ao presente” [grifo do autor] [Plaza 2003, p. 02].

Um dos aspectos que nos chama atenção no game “Iracema Aventura” é ele constituir-se em tradução de uma obra literária de José de Alencar que, ao falar do nascimento das origens e de seres extraordinários, se apropria de elementos da narrativa mítica. Este game traz, portanto, em sua composição, a releitura de um romance que, por dialogar de forma tão próxima com a estrutura do mito, é mencionado como lenda da criação e da formação do estado do Ceará. Outro aspecto que atraiu nosso olhar a este game é que ele recria a etnia indígena cearense tabajara – especialmente em sua heroína –, bem como paisagens que compreendiam seu território.

Levando em consideração que o MUVIC – Museu Virtual do Índio Cearense se propõe a estudar formas de disseminação da cultura indígena cearense em meio digital, começamos a trabalhar em 2012 com o uso de mitos indígenas cearenses na concepção de roteiros de games. Assim, entendemos “Iracema Aventura” como um objeto de estudo pertinente tanto com a proposta como o momento do cronograma do grupo de pesquisa.

Julio Jeha [2004] lembra-nos de que o tradutor é um traidor pela própria função, pois traduzir é também recriar, ação que faz da obra traduzida uma constante referência à original. Aquilo que dela foi evidenciado, modificado ou suprimido estará relacionado com seu estado primordial, com a obra de origem. Interessante ressaltar que Haroldo de Campos (1990) demonstrou o posicionamento de José de Alencar como tradutor da cultura indígena no posfácio de “Iracema”:

(...) o poeta brasileiro tem de traduzir em sua língua as idéias, embora rudes e grosseiras, dos índios; mas nessa tradução está a grande dificuldade; é preciso que a língua civilizada se molde quanto possa à singeleza primitiva da língua bárbara; e não represente as imagens e pensamentos indígenas senão por termos e frases que ao leitor pareçam naturais na boca do selvagem [Alencar 2012 - Carta ao Dr. Jaguaribe].

Plaza [2003] entende a tradução intersemiótica como forma crítica e criativa de reelaborar a história: “(...) concebemos a Tradução Intersemiótica como prática crítico-criativa, como metacriação, como ação sobre estruturas e eventos, como diálogo de signos, como um outro nas diferenças, como síntese e re-escritura da história” [PLAZA 2003, p. 209].

Seguindo os passos de Plaza [2003], propomos uma abordagem do game como tradutor de narrativas, em que o interator do game em questão assume a posição da heroína Iracema. Procuramos recriar, portanto, traduzir “Iracema Aventura” na medida em que o

analisamos de forma intersemiótica, buscando não estabelecer uma comparação direta entre game e obra literária, mas compreender o processo que recriou “Iracema” de José de Alencar ao produzir o game “Iracema Aventura”.

2. A Iracema de José de Alencar

Gilbert Durand [1997] usa os termos “herói solar” e “herói lunar” para estabelecer uma dualidade entre dois tipos básicos de herói – aquele que desafia o destino e sai em busca da aventura (solar) e aquele que sofre as vicissitudes do destino e entrega-se em sacrifício pela redenção/salvação de algo, alguém ou si próprio (lunar).

O perfil de Iracema como heroína lunar se mostra na obra de José de Alencar quando ela conhece Martim, que a encontra banhando-se e a observa às escondidas. Ao notar sua presença, Iracema acerta-lhe uma flecha no rosto. Ao perceber que não lhe representa ameaça, quebra a flecha em sinal de paz. A partir deste momento, todas as ações de Iracema giram em torno de Martim, da importância em protegê-lo e do desejo em ser sua mulher, a despeito das proibições impostas devido sua condição de sacerdotisa.

Iracema é uma índia tabajara, filha do pajé Araquém e guardiã do segredo da jurema⁴ – preparo de uma bebida sagrada – devendo manter-se virgem em reverência ao deus Tupã: “Estrangeiro, Iracema não pode ser tua serva. É ela que guarda o segredo da jurema e o mistério do sonho. Sua mão fabrica para o pajé a bebida de Tupã”.

É importante ressaltar esta função de sacerdotisa que a protagonista possui, pois se trata de uma semelhança com o herói da narrativa mítica: ele é portador de características sobre-humanas. Em Iracema essas características se mostram no status de sacerdotisa – que faz dela a prometida de um deus, assim como nas habilidades extraordinárias com o arco e flecha, na coragem e ousadia próprias de uma guerreira e na beleza física que personifica a graciosidade da natureza.

⁴ Entre as notas de Alencar no final de “Iracema”, ele menciona a jurema e o uso de seu fruto entre os índios: “Árvore meã, de folhagem espessa; dá um fruto excessivamente amargo, de cheiro de acre, do qual juntamente com as folhas e outros ingredientes preparavam os selvagens uma bebida, que tinha o efeito do haxixe, de produzir sonhos tão vivos e intensos, que a pessoa fruía neles melhor do que na realidade. A fabricação desse licor era um segredo, explorado pelos pajés (...)”. No romance o preparo desta bebida é mencionado como “segredo da jurema”, o qual somente Iracema conhecia. A bebida, ainda hoje usada pelos atuais índios da região Nordeste, no livro é oferecida aos guerreiros tabajara em rituais.

Iracema, a virgem dos lábios de mel, que tinha os cabelos mais negros que a asa da graúna, e mais longos que seu talhe de palmeira.

(..). Mais rápida que a corça selvagem, a morena virgem corria o sertão e as matas do Ipu (...). O pé grácil e nu, mal roçando, alisava apenas a verde pelúcia que vestia a terra com as primeiras águas [Alencar 2012, p. 05].

Alencar situa o território dos tabajaras na região da serra de Ibiapaba e entorno. O autor nos apresenta também os pitiguaras, tribo inimiga que domina o litoral cearense, dos quais Martim e seus homens são aliados. “O maior chefe da nação tabajara, Irapuã, descera do alto da serra Ibiapaba, para levar as tribos do sertão contra o inimigo pitiguara. Os guerreiros do vale festejam a vinda do chefe, e o próximo combate”.

Outra passagem que ressalta a inimizade entre as duas tribos encontra-se no primeiro diálogo entre Martim e Araquém, em que o português não hesita em revelar ao pajé tabajara sua identidade e, em consequência, a proximidade que possui com os pitiguaras: “Sou dos guerreiros brancos, que levantaram a taba nas margens do Jaguaribe, perto do mar, onde habitam os pitiguaras, inimigos de tua nação”. A despeito da inimizade entre as tribos, Araquém recebe Martim em sua cabana e o trata com honrarias, pois entende que o estrangeiro é um enviado de Tupã.

O romance ilustra e resalta o contexto de rivalidade entre tabajaras e pitiguaras no aspecto geográfico da ocupação territorial das duas tribos: enquanto uma detém o interior, a região serrana, a outra domina o litoral, as praias. Os nativos de uma tribo não costumavam adentrar o território da tribo rival:

(...)
— Escutou, Iracema, cantar a gaiivota?
— Iracema escutou o grito de uma ave que ela não conhece.
— É a atiati, a garça do mar, e tu és a virgem da serra, que nunca desceu às alvas praias onde arrebentam as vagas.
— As praias são dos pitiguaras, senhores das palmeiras.
(...)
[Alencar 2012, p.26].

Iracema cumpre o destino da heroína lunar – o sacrifício de si, que simboliza o sobrepujo da cultura européia sobre a cultura indígena para o nascimento de uma nova raça, representada na obra por Moacir, “filho da dor” de Iracema. Nem índio nem branco, mas mistura de ambos, Moacir inaugura esta nova raça “órfã de mãe”, que será criada e orientada pelos moldes de Martim, o “pai colonizador” [Moreira 2010].

3 A Iracema de Anderson Guedes e Odair Gaspar

“Iracema Aventura” é um game 3D demo, possui apenas duas fases. No entanto, como sua narrativa apóia-se em uma obra literária, acreditamos haver elementos suficientes que justifiquem uma análise a partir da tradução intersemiótica. As duas fases não estão condicionadas – o jogador pode escolher com qual delas jogar primeiro, ainda que exista, entre as duas, certa linearidade.

Na primeira fase Iracema deve encontrar Martim antes dos outros tabajaras e conduzi-lo, em segurança, até a cabana de Araquém. Caso os tabajaras encontrem-no primeiro, irão matá-lo e o jogo acaba. Se durante a missão Iracema e Martim forem encontrados pelos tabajaras, ela estará apta a defendê-lo com seu arco e flecha. Já na segunda fase, a heroína deve levar Martim da cabana de Araquém até o lago da Jurema para que ele encontre Poti, seu fiel amigo Pitiguara. A dinâmica é semelhante: Iracema deve evitar os tabajaras no trajeto, sob a pena de matarem Martim, mas para defendê-lo pode usar o arco e flecha.

Observa-se que em ambas as fases os guerreiros tabajaras não apresentam ameaça a Iracema, apenas a Martim. No entanto, como é preciso proteger a integridade física do guerreiro português para prosseguir no jogo, Iracema, ainda que não diretamente ameaçada, é dotada do poder de matar seus irmãos tabajaras.

Nesta breve descrição do fluxo do game é possível delinear algumas recriações a partir da obra de José de Alencar. Parece-nos que a Iracema de Anderson Guedes e Odair Gaspar já não se enquadraria tanto nos moldes da heroína lunar. Somos apresentados no game a uma Iracema que, sozinha e armada, recebe a incumbência de encontrar e conduzir Martim em segurança à cabana de Araquém, seu pai e pajé dos tabajaras. Ela é responsável por toda a ação do game, cabendo a Martim seguir Iracema no trajeto de ambas as fases. O jogador não incide diretamente sobre as ações do guerreiro português, como se elas fossem “efeitos colaterais” dos movimentos dela.

Diante disso, parece-nos ter ocorrido em “Iracema Aventura” uma assimilação de traços da heroína solar, uma vez que, unindo as duas fases, vemos que a narrativa do game é centrada na missão de encontrar, proteger e conduzir Martim ao seu destino.

4. O game enquanto mídia tradutora da narrativa

Santaella [2009] nos fala da natureza intersemiótica do game, que consiste na propriedade de aproveitar-se de linguagens e tecnologias de outros meios e traduzi-las – recriarem-nas de modo a tornarem-se partes de seu

próprio meio. A autora entende que este processo é consequência do caráter híbrido do game.

Games são híbridos porque envolvem programação, roteiro de navegação, design de interface, técnicas de animação, usabilidade, paisagem sonora. Da hibridização resulta a natureza intersemiótica dos games, a constelação e intersecção de linguagens ou processos sógnicos que neles se concentram e que abrangem os jogos tradicionais (como o jogo de cartas, por exemplo), os quadrinhos, os desenhos animados, o cinema, o vídeo e mesmo a televisão. Todas essas linguagens passam por um processo de tradução intersemiótica, quer dizer, transposição de um sistema de signos a outro, para se adequarem aos potenciais abertos pelas novas tecnologias que são atraídas para a linguagem dos games (...) [Santaella 2009, p. 02].

Considerando Benjamin [1987] quando afirma ser a narrativa o meio mais arcaico de comunicação e somando ao exposto acima por Santaella, podemos entender que a narrativa é um dos meios também apropriados pelo game. Mas ao traduzir uma narrativa, o game faz mais do que recriá-la aos moldes de suas tecnologias, ele recria o papel daquele que irá consumi-la, pois não teremos mais um ouvinte ou expectador, teremos o interator a que Gomes [2003] se refere: um alguém que atua na história enquanto a conhece (ou reconhece).

O game enquanto mídia tradutora apropria-se da narrativa e ao recriá-la, concede-lhe propriedades novas – como a interatividade, que contribui com o aumento em grau até então desconhecido da imersão. Ao viabilizar a interatividade, o game faz com que o ouvinte da história torne-se o eixo dela, adquirindo o status de interator. Temos, assim, uma tradução que altera e ressignifica a experiência que a narrativa oferece, de forma tão intensa que não podemos mais nos referir a um ouvinte ou espectador porque estes termos não abarcam a experiência de jogar um game de narrativa. Foi necessária a aplicação do termo “interator”, para dar conta deste processo.

Quando Anderson Guedes⁵ planejou um game baseado em “Iracema”, pretendia oferecer ao jogador a oportunidade de explorar os ambientes descritos por Alencar e proporcionar uma aventura, uma experiência que pudesse ser lembrada com a leitura da obra. O

⁵ O projeto de Anderson Guedes, intitulado “Iracema, o Game”, foi indicado ao Prêmio Icograda, na Alemanha, em 2004, e vencedor do I Concurso JogosBR, realizado no mesmo ano pelo Ministério da Cultura. Em conversa via email, o designer esclareceu que foi o criador idealizador de “Iracema Aventura”, mas não participou de seu desenvolvimento. Existem diferenças entre as propostas dos dois games, de modo que Guedes afirma ter pretensões de desenvolver “Iracema, o Game”.

designer disse que não intencionava um “jogo por jogo”, mas fazer as pessoas “navegarem por dentro da narrativa” do romance de José de Alencar (...). “Penso num jogo como uma aventura bem grande, mas que, quando o jogador ler o livro após o game ele se lembrar como um ‘déjà vu’ de algo que já vivenciou, tanto nas palavras doces descrevendo a índia dos lábios de mel, como dos guerreiros lutando pela terra do Ceará”. Esta perspectiva de Guedes para o game que idealizou seria um possível interpretante⁶ de “Iracema Aventura”.

Assim, temos no game “Iracema Aventura” uma tradução fazendo referência ao original, trazendo uma releitura de uma leitura de Alencar [2012]. Esta releitura se constitui numa semiose que se lança ao futuro quando traz do passado para o presente, notadamente reatualizado, uma nova heroína-sacerdotisa, desta vez menos passiva e mais guerreira, menos sofrida e mais buscadora..

5 Da tipologia

Plaza [2003] propõe uma tipologia das traduções intersemióticas, cuidando de ressaltar que não pretende que ela se constitua num esquema classificatório engessado, mas “(...) uma espécie de mapa orientador para as nuances diferenciais (...)” [Plaza 2003, p. 89]. O autor observa também que esta tipologia apresenta categorias que podem estar presentes simultaneamente em uma mesma tradução, devendo ser compreendida como um instrumento de suporte da análise intersemiótica.

Dentro da tipologia apresentada por Plaza, compreendemos que “Iracema Aventura” pode ser considerada predominantemente uma tradução do tipo indicial⁷ ⁸ porque faz recortes, modificações e deslocamentos na obra literária ao transpô-la para o game. Temos também uma transposição de um meio (livro/meio impresso) para outro, diferente (game/meio digital).

Sobre a tradução indicial, Plaza diz:

(...) se pauta pelo contato entre original e tradução. Suas estruturas são transitivas, há continuidade entre original e tradução. O

⁶ O interpretante, na visão da semiótica de C.S. Peirce, seria o efeito que o game (neste caso, o signo), ao representar o seu objeto (aquilo para o qual ele aponta ou substitui), causa nos intérpretes (neste caso quem joga, analisa o jogo, entre outros).

⁷ O índice, para C.S. Peirce, é o signo que representa o seu objeto por continuidade, numa relação de causa-consequência [Plaza, 2003].

⁸ Vale ressaltar que por termos identificado predominância de tradução indicial, não implica afirmar a ausência de outros tipos de tradução intersemiótica, seja icônica ou simbólica. Este trabalho, no entanto, irá se ater a considerações acerca do que foi identificado como tradução indicial.

objetivo imediato do original é apropriado e transladado para um outro meio. Nesta mudança, tem-se transformação de qualidade do Objeto Imediato, pois o novo meio semantiza a informação que veicula. Na operação de translação, pode-se deslocar o todo ou parte [Plaza 2003, p. 92].

Da obra de Alencar, o game transpõe dois momentos (correspondentes às suas duas fases) que fazem parte da primeira metade do livro:

1. O encontro de Iracema e Martim, que sofreu modificações, pois no romance Martim encontra Iracema e a observa às escondidas, até ela dar-se conta de sua presença e flechar-lhe o rosto. No game, por sua vez, ela recebe a missão de encontrar Martim e levá-lo em segurança a cabana de seu pai, Araquém. Da condição de ser encontrada, (elemento passivo), Iracema passa a ser imbuída de encontrar (elemento ativo);
2. A travessia de Iracema e Martim até o Lago da Jurema, onde ele deve encontrar Poti, seu amigo pitiguara, tribo inimiga dos tabajaras. No romance, esta fuga planejada por Iracema ocorre durante a noite, despercebida. No game, eles precisam chegar a este destino durante o dia. Os guerreiros tabajaras estão correndo por todos os lados e podem encontrá-los a qualquer momento. No entanto, aqui a função de guia de Iracema ocorre tanto no romance como no game.

5.1 A tradução de Iracema

Vamos, a partir desta seção, abordar alguns elementos identificados na análise intersemiótica de “Iracema Aventura” que ilustram uma tradução indicial, a começar pela nossa protagonista.

“Iracema Aventura” é um jogo em terceira pessoa, exposto em termos de codificação visual e cinética com os movimentos e características de uma câmera acompanhante – segue o personagem por trás. Este posicionamento se dá de forma que durante todo o jogo tenhamos Iracema invariavelmente de costas para o jogador. No entanto, a abertura do game fornece uma imagem frontal da heroína, de meio corpo, acompanhada de uma trilha sonora instrumental. O rosto oval e pintado de tinta vermelha apresenta feições que não retratam uma índia pretensamente “pura”, autenticamente “nativa”. O formato dos olhos apenas lembra vagamente o tracejado dos olhos indígenas – por serem bem mais abertos e arredondados. O cabelo parece buscar correspondência mais fiel ao texto Alencar [2012, p. 05]: “(...) mais negros que a asa da graúna, e mais longos que seu talhe de palmeira”.

Trata-se de um desenho um tanto estilizado, que também nos remete a uma pintura. O tom da pele de Iracema, em geral, parece mais claro – ao menos no que se estabeleceu, em termos de estereotipia, como

sendo a cor da pele de um indígena. Ela expõe uma magreza e um porte longilíneo que condizem muito mais com o ideal de beleza século XXI do que com o corpo belo e atlético que Alencar idealizou. É fato que uma índia arqueira, ágil e que habitualmente corre grandes distâncias deveria, ao menos, apresentar ombros mais largos e musculatura melhor definida. No entanto, o que se verifica é que apenas a região muscular dos glúteos é ressaltada no desenho. Este parece ser o resultado do esforço em oferecer ao jogador o biotipo da mulher brasileira que possui maior aceitação em nosso tempo.

Os seios de Iracema são ornados com o que aparenta ser uma pintura de tinta vermelha, provavelmente feita da planta urucum, em duas largas faixas, que principiam nos ombros, cruzam-se e formam um “X”. Curioso é que a suposta tinta cobre o busto da heroína como se fosse uma vestimenta, uma faixa de tecido talvez. Para nós, essa ambiguidade remete ao pudor ou a uma autocensura daqueles que elaboraram o desenho, com vistas à aceitação ou não aceitação do game no mercado.

A imagem de Iracema na abertura do game denota certa fragilidade, principalmente pela magreza e palidez do corpo. Mas esses aspectos que remetem a vulnerabilidade chocam-se com o olhar incerto e a tinta vermelha no rosto (uma linha horizontal por cima dos olhos), bem como com o vermelho que cobre seus seios. A dualidade que se manifesta nesta imagem condiz com o perfil de Iracema descrito por Alencar, tendo em vista que a vulnerabilidade da heroína se mostra apenas no amor por Martim. A sacerdotisa guerreira, filha do pajé e guardiã do segredo da jurema, define (emocional e fisicamente) ao sentir-se abandonada pelo guerreiro branco.

5.2 Da tradução do arco e flecha

Iracema é uma exímia arqueira. Trata-se de uma característica importante porque simbolicamente o “arco e flecha” é uma arma reservada a grandes guerreiros, ligados, de alguma forma, ao divino [Chevalier e Gheerbrant 2012]. Alencar não discrimina forma ou material de que é feito o arco e flecha da heroína, exceto quando indica que as flechas possuem um adorno específico: “Enquanto repousa, [Iracema] empluma das penas do gará⁹ as flechas de seu arco” [Alencar 2012, p. 05]. Não há muita preocupação em descrições de seu arco e flecha ou mesmo dos demais índios. No entanto, trata-se da arma indígena de maior relevância na obra.

O arco e flecha tem destaque no romance logo no início, quando Iracema se sente ameaçada por Martim e agilmente lhe atira uma flecha no rosto: “Foi rápido, como o olhar, o gesto de Iracema. A flecha embebida no arco partiu. Gotas de sangue borbulhavam na face

⁹ Mais conhecido como guará, pássaro que habita o litoral do Brasil. Possui plumagem de um vermelho muito intenso.

do desconhecido” [Alencar 2012, p. 05-06]. Mais adiante, ele entra novamente em evidência na resposta aos avanços e intimidações de Irapuã:

— (...) Irapuã vai ser punido pela mão de Iracema. Seu primeiro passo, é o passo da morte. A virgem retraiu d’um salto o avanço que tomara, e vibrou o arco. O chefe cerrou ainda o punho do formidável tacape; mas pela vez primeira sentiu que pesava ao braço robusto. O golpe que devia ferir Iracema, ainda não alçado, já lhe trespassava, a ele próprio, o coração [Alencar 2012, p. 16].

De acordo com Chevalier e Gheerbrant [2012], a ação de atirar com o arco simboliza o destino irrefutável. Isso nos leva a entender que o arco e flecha de Iracema atua nos momentos em que ela sela o próprio destino diante dos homens que a tem como objeto de amor.

No game, não temos visibilidade da flecha porque a personagem percorre seus caminhos de costas para o jogador. Vemos parte do arco, que é comprido, mas sem adereços que chamem atenção. Trata-se do meio que a heroína dispõe para defender Martim. Ela percorre as distâncias necessárias munida dele, apta a fazer-lhe uso diante da aproximação de um tabajara.

Parece-nos que houve no game uma maior exploração do uso arco e flecha, tendo em vista que nele há situações de embate, de forma que o jogador precisará, em determinados momentos, utilizar a arma para prosseguir no jogo. Em contrapartida, no romance, Iracema efetivamente utiliza-o apenas uma vez, ao atingir Martim. A obra literária parece utilizar o arco e flecha para nos remeter ao caráter divino e guerreiro de Iracema. Já “Iracema Aventura” propõe efetuar, exercer tais competências durante todo o fluxo do jogo.

5.3 Da tradução de Martim e de outros elementos pertinentes

Martim é retratado fisicamente com fidelidade – traja roupas da época –, mas sua função no jogo difere de sua função na obra, onde é claramente um guerreiro branco – inclusive no nome, que deriva de Marte, deus romano da guerra: “Meu nome é Martim, que na tua língua diz como filho de guerreiro”. No game, este personagem limita-se a ser encontrado e conduzido por Iracema, na primeira fase à cabana de Araquém, na segunda fase ao Lago da Jurema.

Se por um lado a Iracema do game assume traços de heroína solar, Martim sequer possui atuação suficiente para ser considerado um protagonista. Poderíamos afirmar que no game ele age como coadjuvante. As características que fazem de Martim um guerreiro branco parecem diluir-se no game. O campo de legendas no canto superior direito da interface mostra como sua primeira fala: “vou fugir”. Trata-se de uma discrepância considerável no perfil do

personagem quando confrontado com o original de Alencar, que mostra um guerreiro branco, disposto a combater sozinho os tabajaras liderados por Irapuã:

- Aonde vai o guerreiro branco?
 - Adiante de Poti.
 - O hóspede de Araquém não pode sair desta cabana, porque os guerreiros de Irapuã o matarão.
 - Um guerreiro só deve proteção a Deus e a suas armas. Não carece que o defendam os velhos e as mulheres.
 - Não vale um guerreiro só contra mil guerreiros; valente e forte é o tamanduá, que morde os gatos selvagens por serem muitos e o acabam. Tuas armas só chegam até onde mede a sombra de teu corpo; as armas deles voam alto e direito como o anajê.
 - Todo o guerreiro tem seu dia.
- (...) [Alencar 2012, p. 27]

No livro, o estrangeiro concorda em esconder-se e fugir somente após as insistências e súplicas de Iracema, que se prontifica a guiá-lo até os limites do território dos tabajaras. Na transposição de Martim para o game ocorreu como uma inversão: o guerreiro branco, orgulhoso, treinado para matar e disposto a morrer em batalha tornou-se o coadjuvante que toma a iniciativa de fugir. Vemos então que esta mudança drástica de perfil ressalta os traços de heroína solar que Iracema adquire no game. A constatação da existência de uma nova relação entre Martim e Iracema, em que a passividade de um ressalta a ação do outro, pode também ser considerada um novo interpretante do game.

A cabana do pajé Araquém, pai de Iracema, é situada no romance em lugar diferenciado em relação às demais habitações da aldeia tabajara: “(...) eles descobriram no vale a grande taba; e mais longe, pendurada no rochedo, à sombra dos altos juazeiros, a cabana do pajé”. Martim recebe do pajé o cachimbo da paz, é convidado a entrar e acomodar-se na rede principal. Temos no fluxo desta cena não apenas o interior da cabana, mas também a fartura em alimento e bebida de que dispõem os tabajaras, oferecida ao guerreiro branco como prova de hospitalidade.

- (...) o pajé passou o cachimbo ao estrangeiro; e entraram ambos na cabana.
- O mancebo sentou-se na rede principal, suspensa no centro da habitação.
- Iracema acendeu o fogo da hospitalidade; e trouxe o que havia de provisões para satisfazer a fome e a sede: trouxe o resto da caça, a farinha d’água, os frutos silvestres, os favos de mel e o vinho de caju e ananás.
- Depois a virgem entrou com a igaçaba, que enchera na fonte próxima de água fresca para lavar o rosto e as mãos do estrangeiro [Alencar 2012, p. 07].

Após saciar a fome e a sede do corpo, é também na cabana de Araquém que Martim recebe oferta de prazer e de proteção pessoal: “O pajé vibrou o maracá, e saiu da cabana, porém o estrangeiro não ficou só. Iracema voltara com as mulheres chamadas para servir o hóspede de Araquém, e os guerreiros vindos para obedecer-lhe”.

A cabana de Araquém em “Iracema Aventura” é destino da primeira missão e ponto de partida da segunda. A aldeia tabajara foi transposta, passou a ser constituída por uma grande oca ao centro e cabanas menores ao redor, todas aparentando terem sido forjadas com palha. A de Araquém não difere das demais e o interior de todas elas é vazio. O game mantém o sentido da cabana de Araquém como lugar seguro a Martim, no entanto, não transpõe os elementos que criam a atmosfera de hospitalidade ofertada no romance.



Figura 2: captura de tela da segunda fase que mostra Iracema e Martim na cabana de Araquém.

O ambiente do game é um campo aberto, verde, muito vasto, que procura recriar as descrições que Alencar elaborou da natureza virgem da região serrana habitada pelos tabajaras: “Tupã deu à grande nação tabajara toda esta terra. Nós guardamos as serras, donde manam os córregos, com os frescos ipus onde crescem a maniva e o algodão” [Alencar 2012, p. 11]. A vastidão do cenário do game pode ser livremente explorada pelo jogador. No entanto, a ausência de um mapa ou qualquer instrumento de orientação dificulta o cumprimento das missões e estabelece um distanciamento entre jogador e personagem. Enquanto Iracema conhece muito bem a região, o jogador se perde com frequência.

A câmera acompanhante de “Iracema Aventura” permite o vislumbre e exploração do ambiente, ressaltando a vastidão da região serrana do território tabajara que o game recria. Oferece planos gerais do espaço, permitindo aproximações e afastamentos como o uso do mouse. Dentre as formas do plano geral de expressar relações dos personagens com a imensidão do espaço em que estão situados, as que foram citadas por Martim [1985] se assemelham aos efeitos encontrados no game:

- O plano geral exprimirá, portanto: a solidão,
- (...) a impotência às voltas coma fatalidade

(...), a integração dos homens a uma paisagem que os protege absorvendo-os (...), a inscrição dos protagonistas num cenário infinito e voluptuoso à imagem de sua paixão (...), a nobreza da vida livre e orgulhosa nos grandes espaços [Martim 1985, p. 38].



Figura 3: captura de tela como exemplo de um plano geral de “Iracema Aventura”.

Seguindo o texto de Martim [1985], outro efeito que a câmera virtual acompanhante permite ao jogador, agora enquanto movimento de câmera, são ângulos *plongéé* – de cima para baixo, que nos dá a visão do céu limpo, claro e vasto; e *contra-plongéé* – de baixo para cima, que nos apresenta chãos de terra praticamente intocados. Esses ângulos podem ser alternados à vontade e combinados com movimentos de panorâmica tanto na horizontal como na vertical.

A panorâmica consiste numa rotação de câmera em torno de seu eixo vertical ou horizontal (transversal), sem deslocamento do aparelho (...) ela frequentemente se justifica pela necessidade de seguir um personagem ou um veículo em movimento [Martim 1985, p. 51].

O tipo específico de panorâmica que corresponde ao de “Iracema Aventura” é a panorâmica puramente descritiva: “(...) têm por finalidade a exploração de um espaço (...) evocam um personagem que varre o com o olhar o horizonte” [Martim 1985, p. 51]. Na busca por Martim, na fuga dos índios tabajaras, o jogador frequentemente lança o olhar na vastidão do cenário de natureza serrana em busca de orientação, de encontrar a direção certa do seu destino.

Em “Iracema Aventura” o céu é sempre limpo, vasto, claro e indica dia de sol. Efeitos sonoros constantemente reproduzem o canto de pássaros, o barulho do vento e o som de outros elementos à medida que nos aproximamos deles ou estabelecemos contato direto, como ondulações de água, crepitar da fogueira, roçar de um arbusto, ou disparo de flecha. Estas observações acerca do ambiente do game nos fazem inferir que a recriação (a partir de transposições) da “terra primitiva” de Alencar foi um dos aspectos privilegiados na tradução.

Diante do exposto, nos parece que a recriação visual do ambiente pelo game, principalmente no tocante à preocupação de elaborar um cenário vasto de natureza primitiva, constituiu-se em aspecto tão privilegiado quanto à recriação da forma física de Iracema, tanto pelo que foi transposto como pelo que foi suprimido em ambos os casos. Enquanto Iracema foi recriada com supressão de traços mais característicos de sua etnia, tornando-se uma índia com forma física considerada atrativa pelo nosso tempo, do ambiente foram retirados os elementos característicos da hospitalidade tabajara dispensada a Martim na cabana de Araquém. No entanto, temos no game uma índia tabajara, da mesma forma que temos um ambiente serrano de natureza praticamente intocada; e nele a cabana de Araquém como refúgio de Martim.

6 Considerações Finais

Este trabalho é resultado de estudos em andamento acerca do uso da narrativa mítica como diferencial na concepção de um game. Trabalhamos a narrativa mítica como conteúdo apropriado e traduzido pelo game por entendermos que ela encontra-se mais próxima da tradição oral do mito, contendo, portanto, a estrutura primordial da narrativa, os seus primeiros recursos que ainda nos envolvem, emocionam e ensinam.

Partimos da perspectiva do game enquanto mídia tradutora da narrativa, com base nos estudos de tradução intersemiótica elaborados por Julio Plaza [2003]. Optamos por trabalhar com uma análise intersemiótica de “Iracema Aventura” por tratar-se de um game cuja narrativa foi construída a partir de uma obra literária que dialoga com a narrativa mítica, sendo esta a forma de narrativa que vem nos instigando ao longo de nossos trabalhos e pesquisas sobre os games. Outro motivo que nos levou a trabalhar com “Iracema Aventura” foi por tratar-se de um produto brasileiro que nos traz de volta uma espécie de princípio mítico, forjado pela literatura de José de Alencar. Este, escritor cearense do século XIX, preocupado em pensar a questão da identidade de um país que acabara de se tornar independente de Portugal.

A análise da tradução intersemiótica do game – considerando que “Iracema Aventura” se constituiu como um novo sistema de signos por um processo tradutório de caráter predominantemente indicial –, aponta que os critérios utilizados neste processo de tradução se dividiram em dois grandes grupos:

1. Criação do ambiente de game a partir da transposição da região serrana habitada pelos tabajaras, num esforço de recriar elementos pertinentes à obra literária: vegetação, estrutura da aldeia, planos montanhosos e efeitos sonoros que correspondem a este cenário de natureza primitiva;

2. Concepção dos personagens Iracema e Martim a partir de uma transposição que inverteu suas principais características: Iracema sai do contexto de heroína lunar, que morre por amor, para assumir o perfil de uma heroína solar, que luta para proteger este amor. Já Martim é despojado da coragem e ousadia que faziam dele um guerreiro branco para tornar-se um coadjuvante que foge, precisando ser encontrado e protegido por Iracema.

Acerca da identificação dos possíveis interpretantes, optamos por enfatizar os seguintes: 1) a possibilidade, pensada por Anderson Guedes, de o jogador percorrer os caminhos do romance de Alencar e depois lembrar-se das aventuras do jogo ao ler o livro; e 2) a constatação da nova relação entre Iracema e Martim, em que as limitações de sua participação enquanto um coadjuvante passivo, à espera de ser encontrado, reforça os traços de heroína solar adicionados em Iracema. Mas poderíamos falar também da criação de uma relação entre o jogador e a câmera acompanhante do game como possível interpretante, tendo em vista que ela viabiliza ao jogador determinadas percepções, como a vastidão do ambiente do game ou as distâncias que ele precisa percorrer ou mesmo o receio de perder-se na mata durante as missões.

De acordo com o exposto neste trabalho, e seguindo os estudos de Plaza, reafirmamos que o game “Iracema Aventura” foi criado a partir de uma tradução intersemiótica de tipo predominantemente indicial. Acreditamos que o game em questão é um bom exemplo da relação entre tradução e original, por reinventar e ressignificar de modo interessante a narrativa da obra literária Iracema, de José de Alencar. Portanto, se traduzir é recriar, e se a tradução é uma espécie de coautoria, acreditamos que o game “Iracema Aventura”, embora ainda se encontre em fase inicial de feitura, pode ser visto como um exercício contundente de recriação de um mito fundador de nosso povo.

Agradecimentos

A Anderson Guedes, idealizador de “Iracema Aventura”, pela disponibilidade em conversar sobre o game, esclarecer dúvidas e manter contato, sempre com muita simplicidade e gentileza.

A Funcap - Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico pela concessão de bolsa de iniciação científica que viabiliza o desenvolvimento desta pesquisa.

Referências

ALENCAR, J., 2012. *Iracema*. Brasília: Ministério da Cultura, Fundação Biblioteca Nacional, Departamento Nacional do Livro. Disponível em: <<http://www.bibliografiainfantilejuvenil.prefeitura.sp.gov.br/handle/123456789/57685>>. Acesso em: 4 jan 2014.

BENJAMIN, W., 1987. O narrador. In: *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo, Editora brasiliense.

CHEVALIER, J. e GHEERBRANT, A., 2012. *Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, formas, figuras, cores, números*. Rio de Janeiro: José Olympio.

DE CAMPOS, H., 1990 "Iracema": uma arqueografia de vanguarda. *São Paulo: Revista USP*, n. 5.

DURAND, Gilbert., 1997. *As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia*. São Paulo: Martins Fontes.

GOMES, R., 2009. *Narratologia & Ludologia: um novo round*. In: VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21_09.pdf>. Acesso em: 10 jan 2014.

_____, 2003. *Imersão e participação: mecanismos narrativos nos jogos eletrônicos*. [dissertação de mestrado] São Paulo: PUC-SP. Disponível em: <<http://desdobramentos.files.wordpress.com/2009/01/renatagomeslivro2.pdf>>. Acesso em: 18 dez 2011.

JEHA, J., 2004. *Veja o livro e leia o filme: a tradução intersemiótica*. Revista Todas as letras n. 6, p. 123. Disponível em: <<http://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/tl/article/download/989/717>>. Acesso em: 07 abril 2014.

HUIZINGA, J., 2000 *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva.

MARTIM, M., 1985. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense.

MOREIRA, V, P., 2007. *Iracema: um romance de mito e fundação ao modelo virgiliano* In: Mito e Literatura. Fortaleza: Academia Cearense de Letras/Expressão Gráfica.

MURRAY, J. H., 2003. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: UNESP.

PLAZA, J., 2003. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva.

SANTAELLA, L., 2009. *A relevância dos games*. São Carlos: UFSCAR. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=2252>>. Acesso em: 04 de dez/2011