

# O Diabo em Dante's Inferno

Lynn Alves      Marcos Pessoa



Figura 1: capa do jogo *Dante's Inferno* para PS3

## Resumo

O presente trabalho visa fazer uma análise contrastiva entre a figura do Diabo presente no game *Dante's Inferno* e em *A Divina Comédia*, poema do século XII que deu origem ao jogo. Para isso, levantamos três aspectos que distinguem essas duas representações: o aspecto físico do Diabo, sua participação na trama narrativa e a função simbólica que esse representa para os leitores do poema e para os jogadores do game. A teoria utilizada baseia-se na concepção da tradução criativa como prática fundamental da Tradução Intersemiótica sugerida por Plaza (2008).

**Palavras-chave:** game, tradução intersemiótica, representação visual, *Dante's Inferno*, Diabo.

### Contatos dos autores:

lynnalves@gmail.com

profmarcospessoa@gmail.com

## 1. Introdução

“O Diabo é a figura mais dramática da História da Alma. A sua vida é a grande aventura do mal.” (QUEIROZ, 1997, p. 203)

Ao entrar em uma loja de jogos eletrônicos não é difícil encontrar nas prateleiras títulos que se baseiam em obras do cinema, dos quadrinhos ou da literatura. Podemos dizer que essa relação entre os games e as outras linguagens midiáticas, principalmente com o cinema, acontece desde as primeiras gerações de videogames. Um exemplo é o jogo *Ghostbusters* (Activision) que foi produzido em 1985, apenas um ano após o lançamento do filme homônimo. A desenvolvedora do game produziu-o para o sistema Atari 2600. Este jogo faz referências claras ao filme

homônimo, dois anos depois a *Acclaim Entertainment* lançou o título *Rambo* para o NES baseado no primeiro filme da série que viria a se tornar um clássico hollywoodiano.

Outros exemplos de jogos baseados em filmes e livros, como *American McGee's Alice* (2000), *Avatar* (2009), os da série *Harry Potter*, já são bastante conhecidos do público jogador. Em 2010, a *Electronic Arts* lançou mais um: *Dante's Inferno*, inspirado no primeiro cântico da principal obra de Dante Alighieri – *A Divina Comédia*. Trata-se, portanto, de uma tradução intersemiótica entre literatura e game.

*Dante's Inferno* (2010) foi criado pela *Visceral Games*, estúdio de desenvolvimento que ficou conhecido por ter criado títulos como *The Godfather: the game* (2006) e *Dead Space* (2008), e distribuído no início de 2010 pela *Electronic Arts*. *Dante's Inferno* é um jogo de ação em que o jogador é convidado a lançar-se em uma aventura nas mais profundas regiões infernais. Além da versão *singleplayer*, em que o jogador assume o papel de Dante, o jogo oferece uma versão *multiplayer* em que se pode escolher jogar com a personagem Santa Lucia de Siracusa<sup>1</sup>.

## 2. Aspectos teóricos

Por tradução intersemiótica, entendemos a transmutação de um texto de um sistema de signo a outro. Como, por exemplo, da literatura à dança, ou da

<sup>1</sup> Sta. Lucia (ou Sta. Luzia) viveu em Siracusa no final do século III D.C. onde sofreu perseguição por ser adepta do cristianismo. Tornou-se mártir da igreja e modelo de virgindade para os católicos. Na *Divina Comédia*, ela aparece no paraíso como sinal de graça e iluminação, já no jogo (modo *multiplayer*) ela forma dupla com Dante para salvar Beatriz.

música para a escultura, ou ainda do teatro para o cinema. Esse termo foi utilizado, pela primeira vez, pelo linguista russo Jakobson (1970), mas foi Plaza (2008) quem primeiro se dedicou em escrever toda uma teoria a respeito desse tipo de tradução.

A tradução intersemiótica é a relação criativa entre sistemas de signos diferentes. É o diálogo entre o texto original, ou ainda, a recriação narrativa por meio outros códigos de algo já contado.

Vivemos em um momento cultural de *crossmídias*, *transmídias*<sup>2</sup> e traduções intersemióticas. Textos literários que viram filmes, quadrinhos que se transformam em *animes*, ou desenhos animados que são adaptados para o formato de games são fáceis de encontrar no mercado.

Todavia, diferentemente do que muitos possam imaginar, tais traduções devem fugir da armadilha da busca pela igualdade. Desenvolvedores de jogos eletrônicos, ao transpor a narrativa de uma determinada mídia para o meio videolúdica, não deve, de forma alguma, preocupar-se com a fidelidade ao texto de origem, pois esta preocupação com a fidelidade pode comprometer a qualidade do game.

Cada mídia explora singularmente os sentidos do receptor. Assim é ilusório pensar em uma fidelidade entre signos de características distintas como é o caso dos signos literários e dos signos videolúdicos. Um exemplo disso, é o caso *Dantes Inferno* e seu texto-fonte. Por ser um videogame, é impossível imitar fielmente o texto poético.

O objetivo do presente artigo é de alguma forma contribuir para a discussão sobre o constante diálogo entre games e outras mídias. Para isso, utilizamos o exemplo da representação do diabo nas referidas obras e observamos algumas inovações na representação diabólica do game em relação ao texto poético como veremos adiante.

Nos games, é comum encontrar traduções intersemióticas inspiradas em obras cinematográficas, como já foi citado anteriormente, no entanto são raras as traduções advindas diretamente da literatura. Mesmo aquelas cuja origem está na arte literária, como é o caso de *Godfather* (2007) e *Beowulf* (2006), os respectivos games claramente tomam como referência principalmente a produções fílmicas baseadas nos livros. Raramente se vê alterada a sequência literatura – cinema – game.

*Dante's Inferno*, por outro lado, inova nesse sentido, já que sua fonte principal de inspiração está nos versos dantescos e não em algum filme baseado no texto. Dessa forma, as representações visuais que

compõem esse game originaram diretamente das interpretações que os artistas e desenvolvedores tiveram das descrições feitas pelo poeta medieval.

Todavia, segundo Plaza (2008), ao se transpor um texto de um formato semiótico a outro, há de considerarmos as dificuldades e potencialidades de cada meio. Assim, não devemos buscar a fidelidade ao original, mas as equivalências em cada mídia. No caso de *Dante's Inferno*, um exemplo é a figura do protagonista da história que foi alterada de um poeta-filósofo (no poema) para um destemido guerreiro das Cruzadas (no game). Essa mudança ocorreu com o intuito de adequar a obra medieval a outra mídia, a outro público, a outra época. Podemos observar também alterações na história.

Assim como o poema que deu origem, o jogo conta a história de uma aventura de Dante pelos nove círculos infernais<sup>3</sup>. Todavia há uma significativa mudança no enredo do jogo em relação ao do texto literário: no primeiro, Dante parte em busca da salvação da alma de sua amada Beatriz que, no instante crepuscular de sua vida, foi capturada pelo Diabo e levada consigo ao mundo dos mortos, já no poema, Beatriz se encontra no Paraíso e sugere a Dante essa incursão infernal com o objetivo de ele conseguir salvar sua própria alma mediante o arrependimento de seus pecados.

Outros personagens da trama sofrem algumas adequações: por exemplo, a obra videolúdica apresenta novidades na tradução da personagem Lúcifer, não somente no que diz respeito à representação visual desta, ou à sua participação na trama narrativa, como também, em relação às diferentes funções simbólicas que essa figura desempenha em cada contexto.

Dessa forma, no presente trabalho, visamos estabelecer uma análise contrastiva entre o Diabo<sup>4</sup> que aparece no poema de Alighieri e o do jogo *Dante's Inferno*. Para isso, apoiaremos-nos na idéia de tradução criativa que pertence à teoria da tradução intersemiótica sugerida por Plaza (2008).

Diferentemente do que se poderia imaginar, Plaza (2008) chama a atenção para a tradução criativa, não se preocupando com a fidelidade ao original. Assim, o tradutor é também um criador no seu ato de traduzir.

<sup>3</sup> Na Divina Comédia, Dante Alighieri propõe uma arquitetura infernal dividida em nove círculos sendo cada um deles dedicado a um tipo de pecado: paganismo, luxúria, gula, avareza, violência, heresia, ira, fraude e traição.

<sup>4</sup> Ao largo das discussões sobre as distinções de significado entre Satã, Satanás, Lúcifer e Diabo, optamos aqui por considerá-las diferentes denominações da mesma entidade da mitologia cristã.

<sup>2</sup> Sobre *transmídia* e cultura de convergência, leia Jenkins (2009).

A criação neste tipo de tradução determina escolhas dentro de um sistema de signos que é estranho ao sistema do original. Essas escolhas determinam uma dinâmica na construção da tradução, dinâmica esta que faz fugir a tradução do traduzido, intensificando diferenças entre objetos imediatos. A TI é, portanto estruturalmente avessa à ideologia da fidelidade. (PLAZA, 2008, p.30)

A tradução de um texto de um formato semiótico para outro é necessariamente um ato criativo, pois implica em intercurso entre mídias com limitações e potencialidade próprias. Seguindo nessa perspectiva, ao se analisar uma tradução entre sistemas de signos diferentes como é o caso do jogo *Dante's Inferno* e do poema *A Divina Comédia*, vale a pena destacar que cada formato semiótico contribui, à sua maneira, para a construção da narrativa global.

### 3. Análise contrastiva dos textos

Se por um lado, não podemos deixar de observar a riqueza de características que aproximam a imagem do personagem Lúcifer do jogo à descrição encontrada no poema e à tradição pictórica do Diabo dos tempos medievais, por outro, podemos observar que essa figura demoníaca não mais carrega a função catequizadora presentes nas obras de outrora. Se os criadores do jogo tiveram a intenção de atribuir a Lúcifer um aspecto terrível como no texto dantesco, certamente o fizeram com a finalidade no puro entretenimento.

Para que possamos estabelecer uma análise contrastiva entre o Diabo descrito por Dante Alighieri e o visto no jogo, nos debruçaremos primeiramente na criação imagética dessa personagem estabelecendo aproximações e distanciamentos com o original.

A Indústria Cultural do século XX, apoiada nos avanços tecnológicos da época, criou um verdadeiro parque midiático em que a imagem ocupa um papel de destaque. O cinema, as fotonovelas, a televisão, a HQ e o videogame são exemplos de mídias que utilizam a imagem como um dos principais recursos de sedução.

Autores como Cousté (1996), Capellari (2007) e Almeida (2008) chamam a atenção para o fato de a arte medieval carregar a função representativa do cristianismo tornando-o mais acessível a todos em uma Europa pouco letrada. As imagens tornaram-se um poderoso meio de divulgação da ideologia cristã.

Obviamente a imagem já era utilizada nas artes e no entretenimento em períodos anteriores como, por exemplo, o teatro e a dança que vêm explorando os sentidos visuais desde outros tempos. No entanto queremos chamar a atenção para a potencialização do uso das imagens nas produções midiáticas a partir das

inovações tecnológicas criadas no século XX. Desde então, podemos assistir a uma explosão na criação e disseminação de imagens nos principais meios de entretenimento.

O videogame, sendo uma mídia criada nesse contexto, vem explorando, de forma singular, a tríade imagem – entretenimento – consumo. Com o constante aumento da capacidade de processamento dos consoles e dos computadores, é visível a preocupação dos estúdios de desenvolvimento com o nível de qualidade das imagens criadas para seus jogos. Isso se dá, porque muito da atração que os games exercem sobre os jogadores reside em sua capacidade de produzir imagens e nas diferentes possibilidades de interação direta com elas.

Apesar da estrutura sincrética<sup>5</sup> dos jogos eletrônicos, não seria exagero afirmar que produtores de games, em uma grande quantidade de casos, utilizam a imagem como um dos principais meio de fascinar o jogador.

Nos games, o desejo de ultrapassar fases na aventura de um herói é indissociável da expectativa, de teor imaginativo, de descortinar novas imagens, descobrir visualmente o que ainda não apareceu. Assim, entre o que se mostra e o que se oculta na tela, podem ser estabelecidas ricas relações, e as próprias opções estruturais da composição narrativa podem estimular intensamente a imaginação do telespectador, do espectador cinematográfico, do jogador de *games*. (BULHÕES, 2009, p.66)

Assim como este, outros autores a exemplo de Santaella (2010), Alves (2005), Murray (2003), Aarseth (2005), Jones (2004) e Mendes (2006)<sup>6</sup> partem da ideia de que os games se constituem como objetos capazes de gerar sentido ao jogador equivalendo a uma categoria semiótica composta por características próprias como, por exemplo, a peculiar relação entre os elementos da narrativa ficcional e o ato de jogar.

<sup>5</sup> “Num sentido mais amplo, serão consideradas como sincréticas as semióticas que – como a ópera ou o cinema – acionam várias linguagens de manifestação;” (GREIMAS, 2008, p. 467)

<sup>6</sup> Ao encadear esses autores, tivemos a intenção de destacar que um ponto comum entre eles é o fato de considerarem o jogo eletrônico dotado de significação, não queremos dizer, contudo, que alguns desses autores não apresentem diferenças conceituais basilares em suas concepções. Por exemplo, o conceito de texto (nos games) proposto por Aarseth (2005) se opõe à ideia utilizada por Murray (2003). O primeiro compreende o texto como uma máquina simbólica capaz de produzir signos, já Murray (2003), baseada na narratologia, entende-o como uma única estrutura significante.

Podemos então afirmar que existe a necessidade de interação extranoemática do jogador com o que lhe é apresentado no jogo. Diferentemente de outras mídias como cinema, TV, histórias em quadrinhos e livros de ficção, não podemos nos relacionar com nenhum game de forma passiva, já que, para o andamento da história nessa mídia, a intervenção constante do jogador é condição *sine qua non*. (AARSETH, 2005, p. 19-20).

Vale ainda lembrar a recente decisão da Corte Suprema dos Estados Unidos em considerar o videogame como arte e por isso protegido pela primeira ementa constitucional (liberdade de expressão). Essa decisão reacende a discussão se games são ou não são fenômenos artísticos e, como tal, portadores de significação.<sup>7</sup>

Seguindo a mesma linha dos autores citados, partimos do pressuposto de que os games são objetos semióticos, ou seja, providos de sentido, considerando ainda a importância fundamental das imagens animadas como elementos significantes do texto videolúdico.

Não é raro encontrar nos games, como também em outras mídias, diversas representações arquetípicas na composição do ficcional, a exemplo do herói, do guerreiro, do vilão, do mestre etc. Outro exemplo bastante explorado é o da figura do Diabo. Vale lembrar que, além do jogo em questão, o rei do inferno, que já foi representado diversas vezes na história das artes como veremos adiante, também já se tornou personagem integrante de alguns games como em *Devil May Cry* (Capcom), *The Call*<sup>8</sup>, ou nos da série *Diablo* (Blizzard), só pra citar alguns.

Não é difícil imaginar que *Dante's Inferno* apresenta diversas referências à mitologia cristã como, por exemplo, uma das armas do protagonista (o próprio Dante) é uma cruz com poderes especiais, pois carrega incrustado um dos espinhos da coroa de Cristo. O próprio ambiente infernal, onde se desenvolve quase toda narrativa, localiza-se embaixo da terra caracterizando-se por ser o lugar de eternos castigos àqueles que, em vida, não seguem os ensinamentos religiosos. Essa perspectiva dualista de mundos pós-vida está apoiada na tradição judaico-cristã<sup>9</sup>.

#### 4. O diabo entre a tradição e a mutação

<sup>7</sup> O texto de decisão da Suprema Corte dos Estados Unidos ao que o artigo se refere pode ser acessado nesse endereço:

<http://www.supremecourt.gov/opinions/10pdf/08-1448.pdf> [acessado em 25.07.2011]

<sup>8</sup> <http://www.jogue.net/jogos-online-gratis/702/the-call-tale.html> [acessado em 25.07.2011]

<sup>9</sup> Para os judeus, o inferno é conhecido como *Sheol*.

Desde os primórdios do cristianismo até os dias atuais, temas ligados à mitologia cristã vêm inspirando artistas de diferentes lugares. Produções cuja temática está de alguma forma ligada a essa tradição não são raras nos diferentes períodos da história ocidental. Como observa Capellari (2011), já no século I d.C., pessoas esculpam e desenhavam, nas catacumbas de Roma, personagens religiosas anunciando a nova crença.

Com o desenvolvimento da produção iconográfica medieval no século V, passando por toda arte medieval e pelo período Renascentista, temas da tradição cristã continuaram a ser retratados ao longo dos séculos seguintes por artistas como Rodin, Doré, Blake, Dali entre outros. Nas ficções midiáticas do século XX, o diabo continuou a aparecer nos filmes, nas HQs, nos games etc, como observa Almeida:

Se em dados momentos o Diabo é figura terrível e temida nos afrescos das igrejas medievais e nos refinados traços dos pintores renascentistas, em outros momentos ele é submetido a ironias e aproximado à mentalidade dos burgueses na era romântica. Torna-se reflexo de uma sociedade contrária às ideologias da Idade Média e do Antigo Regime.

Por conseguinte, no século XX o Diabo é revisitado. Torna-se lugar comum encontrá-lo nas telas dos cinemas, nos jogos de videogame, na publicidade, nas letras das músicas de Heavy Metal, na Internet e nas histórias em quadrinhos, enfim, em todos os nichos nos quais a indústria do entretenimento pode se apropriar e difundir sua nova roupagem. (2010, p.4)

Essa nova roupagem dada pela indústria cultural apresenta um certo desprendimento da função dada ao Diabo pela igreja. Agora o Diabo do imaginário cristão é revisitado, mas de forma a servir ao entretenimento e consumo das massas, como acontece em *Dante's Inferno*.

Como já foi dito, Lúcifer é representado, em *Dante's Inferno*, com algumas modificações em relação ao texto original. Tais inovações acabaram por atribuir maior participação dessa personagem na trama do jogo. Contudo vale ressaltar que *Dante's Inferno* não abandona a figura do Diabo de três faces, com asas de morcego aprisionado até a cintura na região da Judeca, como é descrito no trigésimo quarto canto do primeiro cântico do poema. Essa representação aparece na última fase do jogo, por isso, não podemos de forma alguma negligenciar as contribuições retiradas dos versos dantescos para a composição física do Diabo no game. Todavia não é a única forma que Satanás assume em *Dante's Inferno* como veremos adiante.

Com o intuito de se obter uma compreensão mais aprofundada da tradução do Diabo na obra videolúdica em questão, precisaremos primeiramente observar as características que Dante Alighieri empregou na construção dessa personagem em seu texto para que possamos compará-la com a do jogo. Com isso, julgamos pertinente trazer algumas considerações em relação ao contexto da época.

É comum dizer que, durante a Idade Média, as pessoas compreendiam a realidade pelas lentes do cristianismo, que os dogmas da igreja estavam postos em diferentes esferas da sociedade. Nas artes, a igreja incentivou a produção que retratasse a tradição cristã,

Duas figuras religiosas, entretanto, são enigmáticas enquanto representativas do bem e do mal respectivamente: Deus e o Diabo. O primeiro, como o todo-poderoso onipotente, dificilmente mostra o seu rosto em produções artísticas. O segundo, apresentado sem unidades, possui inúmeras facetas. Anjo caído, humano com chifres, monstro devorador são apenas algumas de suas figurações que podem variar inclusive dentro de uma mesma obra de arte. (CAPELLARI, 2007, p. 133)

Como pode ser visto em Apocalipse 12:7-9 “E foi expulso o grande dragão, a antiga serpente, que se chama diabo e Satanás, o sedutor de todo o mundo, sim, foi atirado para a terra, e, com ele, os seus anjos”, entre outras passagens bíblicas, o Diabo exibe uma pluralidade em sua representação visual. Ora é Dragão, ora serpente, ora anjo decaído. Capellari (2007) chama a atenção para essas “inúmeras facetas” que o opositor de Deus pode apresentar. Esse recurso diabólico é também observado por Cousté (1996):

Sabe-se que o Diabo gosta das metamorfoses e, desde o cão negro que acompanha Fausto até o falso anjo de luz que tentou vencer a obstinada resistência de Santo Antônio, tem encarnado em tudo aquilo em que se pode encarnar. (COSTÉ, 1996, p. 80)

Por outro lado, é comum encontrarmos representações em que o Diabo aparece com um tridente na mão, chifres, orelhas pontudas, calda, patas de bode e de cor avermelhada. Entretanto, não há na bíblia nenhuma referência a essa forma do diabo.

Baseada principalmente na figuras mitológicas do deus Pã e dos sátiros<sup>10</sup>, essa configuração física foi somente associada à Satã na era medieval por consequência de um processo de demonização de

<sup>10</sup> Outras referências mitológicas são Poseidon, que lhe emprestou o tridente e Bés, deus egípcio da alegria caracterizado pelas orelhas pontudas e língua de fora.

antigas divindades pagãs<sup>11</sup> praticado pela igreja com o intuito de assegurar a hegemonia cristã. (ALMEIDA, 2010, p. 9) A principal representação do Diabo no game *Dante's Inferno*, o *final boss*, segue esse aspecto físico.

Nos primeiros quatro séculos de nossa era, o que percebemos é uma escassez de representações no que se refere à figura do diabo na iconografia e nas artes. Apenas em alguns concílios e mosteiros discutiam sobre o opositor de Deus, entretanto sem muito consenso. Saindo dos fóruns da elite cristã, porém, e seguindo pela cultura popular europeia medieval, encontramos, sobretudo na arte cênica, um tipo de diabo bastante curioso. A tradição oral e o teatro popular contribuíram significativamente para a criação visual do Diabo na baixa Idade Média. Essa figura inspirava pouco medo nas pessoas. Como observa Almeida (2010):

Valendo-se da indefinição da Igreja acerca da origem do Diabo, grande parte do imaginário popular existente enquadrava-o como ser inferior ao homem e objeto de escárnio e zombaria, podendo ser facilmente vencido. O imaginário relativo ao Diabo durante a baixa Idade Média enriqueceu-se através das lendas transmitidas oralmente ou de forma escrita, mas especialmente pelas peças teatrais de apelo popular. Tais encenações permitiram um vasto conteúdo a ser desenvolvido mais amiúde por outros artistas, os quais ao entrarem em contato com a estética teatral, contribuíram para a evolução da representação do Diabo na arte. (ALMEIDA, 2010, p. 5)

Nas farsas, Satanás era sempre um personagem bagunceiro, barulhento e atrapalhão. Os autores, quando queriam fazer grande alarido e algazarra em suas peças, tinham o hábito de colocar até quatro diabos, um em cada canto do palco. Desse costume, surgiu a expressão “diabo a quatro” presente não apenas no português, mas também em outras línguas românicas.<sup>12</sup>

Curiosamente esse diabo atrapalhão e bagunceiro ainda hoje pode ser visto na tradição popular do Nordeste brasileiro. Nas peças de mamulengo, na literatura de cordel, nos provérbios, nos folguedos etc, sua aparição é constante. Vale ainda lembrar que essa

<sup>11</sup> Além de Pã e dos sátiros, são diversas as entidades que carregam chifres em sua frente como, por exemplo, o deus celta Cernunnos, o gaélico Caerwiden, o anglo-saxão Herne, o hindu Pashupati, o nórdico Odin etc.

<sup>12</sup> <http://guiadoestudante.abril.com.br/estudar/historia/fa-zer-diabo-quatro-434949.shtml> [acessado em 29.07.2011]

particularidade da manifestação popular nordestina foi revisitada pela Arte Armorial de Ariano Suassuna<sup>13</sup>.



Figura 2: a imagem em questão pertence ao *Códigos Gigas* (século XVII) também conhecido como o Manuscrito de Praga, ou a Bíblia do Diabo. Essa é a primeira pintura que se tem notícias de uma representação do demônio no período medieval<sup>14</sup>.

Nos séculos seguintes, todavia, cresceu a discussão a cerca do Diabo pelos eclesiásticos. Com a queda do Império Romano, o cristianismo sentiu a necessidade de criar estratégias que garantissem sua hegemonia e afastasse a ideia de ascensão de outras crenças. Não demorou a que o alto clero encontrasse na figura satânica uma forma eficaz de combater as crescentes ameaças externas culminando, entre o século XI e XII, em uma grande “explosão diabólica” seguindo até a Renascença. É nesse período, por exemplo, que surge a Santa Inquisição com o objetivo de perseguir aqueles que não se adequavam aos dogmas da igreja. Ironicamente a igreja recorreu ao símbolo do Diabo para fortalecer o cristianismo.

A emergência da modernidade em nossa Europa ocidental foi acompanhada de um inacreditável medo do diabo. A Renascença herdava seguramente conceitos e imagens demoníacos que haviam se definido e multiplicado no decorrer da Idade Média. Mas conferiu-lhes uma coerência, um relevo e uma difusão jamais atingida anteriormente. (DELUMEAU, 2009, p.354)

Podemos dizer que a partir da segunda metade da Era Medieval, começa haver uma significativa mudança no entendimento do Diabo. A igreja buscou

dar maior atenção à função do mal na ideologia cristã conferindo a Satã poderes de comandar um verdadeiro exército de demônios cuja função era de atormentar as almas penalizadas por não seguirem os mandamentos religiosos como observa Capellari:

A figura do Diabo teve uma importante função durante a Idade Média servindo como principal referência para a propaganda da Igreja Católica. As terríveis torturas a que o homem mau seria submetido no inferno e as maravilhas do paraíso povoavam os discursos e conduziam o imaginário do período. A imagem grotesca e aterradora visava assustar as pessoas para que obedecessem as leis morais e se afastassem dos pecados. (2011, p.1)

É nesse contexto que surge a *Divina Comédia* trazendo a descrição diabólica de um ser gigante, obscuro e assustador, mas que tem pouca participação na história contada no poema. O jogo, por sua vez, segue a descrição dantesca para a construção do *final boss*, no entanto o Diabo aparece por todo o jogo assumindo outras formas. Dessa forma, ganha maior participação na trama.

Não podemos deixar de comentar que período em que viveu Dante, o último livro do Novo Testamento ganha grande importância para a igreja por anunciar o crepúsculo dos tempos. A previsão do fim do mundo é um traço comum em diversas crenças. Em muitas delas, o demônio é associado a esse momento, como, por exemplo, na Bíblia Sagrada temos o livro do *Apocalipse* onde se tem descrito o Juízo Final:

Vi também os mortos, os grandes e os pequenos, postos de pé diante do trono. Então, se abriram os livros. Ainda outro livro, o livro da vida, foi aberto. E os mortos foram julgados, segundo as suas obras, conforme o que se achava escrito nos livros. (*Apocalipse*, 20,12)

De acordo com o último livro do Novo Testamento, Satanás é lançado ao lago de fogo e enxofre onde será atormentado dia e noite durante séculos até a chegada hora do juízo final. Não é raro encontrar produções artísticas desse período que visavam traduzir em imagens o juízo final (figuras 3 e 4). Conterrâneo de Dante, o artista florentino Giotto morreu enquanto pintava sua interpretação desse momento. Podemos observar nessa obra (figura 4) a representação do Diabo engolidor de pecadores, paradigma adotado por Alighieri na *Divina Comédia*, mas abandonado no jogo *Dante's Inferno*. Não se pode deixar de comentar também o mais conhecido retrato do Juízo Final, criado por Michelangelo na parede do altar da Capela Sistina (figura 5). Nos três afrescos aqui citados, a presença da figura do Diabo é constante aparecendo sempre na parte inferior da obra.

<sup>13</sup> Um dos mais conhecidos exemplos é o personagem Diabo, o “encourado”, do texto dramático *O Auto da Compadecida* escrito em 1955. Esse personagem apresenta traços característicos do imaginário popular medieval, como, por exemplo, ser engraçado, alvo de zombaria que em muitas vezes é enganado pelos seres humanos.

<sup>14</sup> <http://descomplicandoahistoria.blogspot.com/>



Figura 3: Juízo Final, Giotto (CAPELLARI, 2010)



Figura 4: O Juízo Final, Michelangelo<sup>15</sup>

No entanto, vale lembrar que não apenas nas épocas Medieval e Renascentista essa personagem bíblica foi retratada nas artes e na literatura. Autores consagrados como Goethe, Baudelaire, Doré, Saramago, Queiroz entre outros, representaram, cada um a sua maneira, o príncipe das trevas.

Em *A Divina Comédia*, Lúcifer se encontra no nono círculo do Inferno. O mais profundo deles consiste em um lago congelado, o Lago de Cocite e é dividido em quatro recintos, Caina, Antenora, Ptolomeia e Judeca, sendo que o “imperador do reino doloroso” encontra-se em Judeca. Nesse círculo, sofrem as almas dos traidores. Lá aparecem figuras históricas como Brutus, Abel, Judas Iscariote, além do próprio Lúcifer.

<sup>15</sup>

<http://mais.uol.com.br/view/dvaj2qft2nes/michelangelo--o-juizo-final-040268C8A15366?types=A&> [acessado em 02.08.2011]

Aqui temos outro ponto de inovação na narrativa dantesca. No poema, aparição de Lúcifer é limitada a um único canto, por outro lado, no game, sua função na história ganha outros contornos. Alighieri prefere não retratá-lo como um ser ameaçador, mas sim como um prisioneiro no inferno, já em *Dante's Inferno*, esse personagem assume função de maior participação. Somente podemos dizer que o Diabo cumpre o papel de antagonista na obra videolúdica, pois no poema sua participação é passiva não interferindo, em momento algum, nos propósitos do protagonista.

Enquanto, no poema, Lúcifer aparece em forma de uma figura gigantesca, de três faces, asas de morcego, imerso até a cintura no lago congelado de Cocite, no jogo, o mesmo está presente em quase toda a narrativa assumindo várias facetas diferentes, ora vemos-lo como sombra, ora como serpente, ora aparece na pele de uma bela jovem para tentar nosso herói ou ainda nas palavras enganadoras de um bispo<sup>16</sup>.

Costé (1996) chama atenção para a facilidade do Diabo em aparecer de diferentes maneiras para as pessoas. Esse seria um estratagema usado pelo inimigo de Deus para enganar os mortais. O seu caráter multiforme é explorado pelo jogo. Dentre as aparições diabólicas vistas no game, destacamos três: o já citado *final boss*, que equivale à descrição do poema medieval, a serpente que aparece na última cena do jogo e a figura esvoaçante feita de poeira que está presente durante toda a narrativa.

Seguindo a estrutura dos quatro recintos, a última fase do jogo acompanha a mesma ambientação descrita no poema. Ao descer até a Judeca, Dante, tanto no poema, como no jogo, depara-se com o Satanás, no entanto, na obra videolúdica, defronte à figura gigantesca de Lúcifer, marcado a fogo na superfície do lago congelado, encontramos o pentagrama invertido. Esse símbolo é comumente associado a Satanás. Esse pentagrama é outra inovação não encontrada no texto de Alighieri, mas ainda ligada à mitologia cristã.

Todavia, a figura de Lúcifer no jogo assume uma composição mais complexa, pois, durante o combate (que acontece no jogo, mas não no poema) entre Dante e Lúcifer, desvenda-se um segredo: aquele ser gigante de três faces e asas de morcego que, no texto literário, é o próprio Diabo, na obra videolúdica revela-se apenas um lugar em que se encontrava aprisionado o verdadeiro Lúcifer. Esse aparece libertado das entranhas do primeiro apresentando a forma medieval de ser híbrido com patas de bode, chifres na cabeça e pele escura como podemos ver na figura 6.

<sup>16</sup> Em uma *cutscene* do jogo que apresenta uma missa antes de os guerreiros saírem para a Cruzada, fica clara a manifestação da vontade Satânica quando o bispo absolve previamente todos os pecados que os guerreiros viessem cometer na terra santa.

Pelo que expomos até aqui, podemos afirmar que a participação de Lúcifer na história do jogo apresenta maior participação e complexidade em relação ao original. Em *Dante's Inferno*, como foi dito, Lúcifer assume diferentes formas desde o começo da história, já no poema sua participação é limitada ao último canto do primeiro cântico.



Figura 6: Lúcifer (de frente) em diálogo com Dante (de costas), *Dante's Inferno*<sup>17</sup>

No entanto, como já foi dito, essa não é a única forma em que o Diabo se apresenta no jogo. Ao longo da narrativa de *Dante's Inferno*, o Diabo aparece como um ser antropomorfo, porém composto de fumaça e mostrando um jeito ao mesmo tempo sombrio e sedutor. Podemos encontrar nessa representação visual uma composição birreferencial, pois, se por um lado a forma humana do Diabo está ligada ao imaginário antropocêntrico moderno, por outro a ideia do Diabo feito de fumaça é anterior a esse período, já que “desde São Basílio (329 – 379) começou a difundir-se a teoria de que o seu corpo se formava pela condensação do vapor.” (COUSTÉ, 1996, p.34).

A terceira forma adotada pelo Diabo no jogo *Dante's Inferno* é a serpente que aparece na última cena. Essa é sem dúvida uma das mais tradicionais representações do Tentador. Como já foi dito, a forma ofídica de Satanás está presente no livro do Gênesis. Cousté (1996, p.82) considera a serpente e o dragão proto-encarnações do Diabo, já que essas figuras simbolizam o mal dentro de nossa tradição cultural.

Após termos analisado algumas inovações na representação visual da personagem diabólica no jogo em relação à descrição do poema e ainda a maior participação do Diabo na trama videolúdica, resta-nos compreender a função simbólica da figura do Diabo no jogo e no texto medieval.

Almeida (2008) chama a atenção para a presença do Diabo nas produções midiáticas do século XX e da

atualidade principalmente no cinema. O autor observa que, nesse contexto, a figura do diabo perde a função catequizadora própria da Idade Média e Renascença para servir à indústria do entretenimento. Como se pode observar,

no século XX, a evolução da figura mítica do Diabo deparou-se com a apropriação de suas características pelo capitalismo por meio da ação da Indústria Cultural. Sua figura metamorfoseou-se em mercadoria, suas características iniciais (medo/repressão) passaram a ser utilizadas para fins comerciais pela indústria do entretenimento. O Diabo no século XX não mais era encarado como uma ameaça terrível à vida e sim como mais uma possibilidade de gozo das sociedades e culturas contemporâneas. (ALMEIDA, 2010, p. 51)

Ao analisar a personagem diabólica em filmes como *Constantine*, *O Motoqueiro Fantasma*, *A Lenda* e em jogos como *Dante's Inferno* e os da série *Diablo*, percebemos que esse segue os padrões físicos medievais e renascentistas, todavia despidos da carga simbólica medieval, já que sua aparição não visa atender aos interesses doutrinários de outrora. Agora a motivação está no entretenimento e na diversão.

Podemos então afirmar que a figura disforme de Lúcifer, o *final boss* do jogo, apesar das aproximações visuais com as representações cristãs, destina-se primeiramente à proporcionar ao jogador a experiência em combater, de forma segura, o príncipe das sombras, sem o objetivo de inspirar qualquer reflexão religiosa.

Temos então o terceiro ponto dissonante entre o original e a tradução. Efetivamente ocorre o desprendimento da herança simbólica Enquanto o Diabo na *Divina Comédia* carrega a função pedagógica própria das produções cristãs daquela época, o mesmo personagem no game serve para proporcionar

## 5. Conclusão

No presente artigo, expomos uma análise contrastiva das representações do Diabo no game *Dante's Inferno* e no clássico da literatura que lhe deu origem, *A Divina Comédia*. Para isso, exploramos a concepção de tradução criativa e de equivalência dentro da tradução intersemiótica apresentada por Plaza (2008).

Vimos que a obra videolúdica *Dante's Inferno* se caracteriza por ser uma tradução criativa do poema medieval sendo um ponto de inovação a interpretação da personagem Lúcifer. Observamos principalmente três diferenças ligadas ao aspecto físico, à participação na trama narrativa e a função simbólica deste em relação ao imaginário de cada época.

<sup>17</sup> <http://www.giantbomb.com/profile/brodehouse/the-ea-fighting-game/30-78136/> [acessado em 15.07.2011]



Com isso, buscamos contribuir para a discussão sobre a tradução entre obras videolúdicas e outras mídias. Consideramos que é um assunto bastante pertinente nos atuais dias de grande explosão midiáticas.

## Referências

ALIGHIERI, Dante. **A Divina Comédia**; tradução José Pedro Xavier Pinheiro. São Paulo: Atena, 1955.

ALMEIDA, Marcos Renato Holtz de. **O Diabo e a Indústria Cultural: as diversas faces da personificação do mal nas telas de cinema**. In: Revista Nures, n<sup>o</sup> 16. São Paulo: PUC-SP, 2010.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.

CAPELLARI, Marcia Schimitt Veronezi. **As representações visuais do mal na comunicação: imaginário moderno e pós-moderno em imagens de A Divina Comédia e do filme Constantine**. Porto Alegre, 2007.

COUSTÉ, Alberto. **Biografia do Diabo – O Diabo como a sombra de Deus na História**, Rio de Janeiro: Record, 1996.

DELUMEAU, Jean. **História do Medo no Ocidente 1300 – 1800: Uma cidade sitiada**, São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

JAKOBSON, Roman. **Aspectos Linguísticos da Tradução**. In: *Linguística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix, 1970,

JENKINS, Henry. **Cultura de Convergência**, São Paulo: Aleph, 2009.

\_\_\_\_\_. **Fans, blogueros y videojuegos**, Barcelona: Paidós, 2009.

JONES, Gerard. **Brincando de Matar Monstros: por que as crianças precisam de fantasia, videogame e violência de faz-de-conta**, São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

MENDES, Lúcio. **Jogos Eletônicos: Diversão, poder e subjetivação**, Campinas: Papyrus, 2006.

PLAZA, Júlio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

QUEIROZ, Eça. **Obras completas**. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1997.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura das mídias**. Experiemento, 4<sup>a</sup> edição, São Paulo, 2004.

**American McGee's Alice**. Eletronic Arts, Redwood City - CA, 2000.

**Beowulf: the game**. Ubisoft Inc., San Francisco - CA, 2007.

**Dante's Inferno**. Eletronic Arts, Redwood City - CA, 2010.

**Devil My Cry**. Capcom. San Mateo – CA, 2001

**Diablo**. Blizzard Entertainment. Irvine – CA, 1996.

**James Cameron's Avatar: the game**. Ubisoft Inc., San Francisco - CA, 2009.

**Rambo**. Acclaim Entertainment. Glen Cove - NY, 1987.

**The Godfather: the game**. Eletronic Arts Ic., Redwood City - CA, 2006.

## Games