

Uma Abordagem Metodológica para a Tradução de Obras Literárias para Jogos

Thiago Camargo de Albuquerque
*Prog. de Pós-Graduação em Tecnologia
 para o Desenvolvimento Social
 Grupo de Educação Multimídia
 LUDS
 Univ. Federal do Rio de Janeiro
 Rio de Janeiro, Brasil
 Email: camargo.thiago@gmail.com*

Maya Reyes-Ricon
 LUDS
*Univ. Federal do Rio de Janeiro
 Rio de Janeiro, Brasil
 Email: reyes.maya@gmail.com*

Geraldo Xexéo
 LUDS
*Prog. de Eng. de Sistemas e Computação
 Depart. de Ciência da Computação
 Univ. Federal do Rio de Janeiro
 Rio de Janeiro, Brasil
 Email: xexeo@cos.ufrj.br*

Resumo—Este artigo apresenta uma abordagem para se desenvolver jogos com o propósito de se traduzir uma narrativa literária em um jogo. Tal abordagem foi desenvolvida e aprimorada no âmbito de um curso teórico e prático estruturado em torno do desenvolvimento de jogos analógicos visando a tradução da obra literária *Macunaíma* de Mário de Andrade. O desenvolvimento destes jogos conectou áreas do conhecimento aparentemente distantes entre si, como a literatura, a ludologia e a tradução de modo a possibilitar a formulação de uma abordagem metodológica para o desenvolvimento de jogos com estes fins. Neste trabalho, portanto, são analisadas abordagens interpretativas para o *Design* de Jogos explorando seu viés narrativo a partir dos conceitos Narrativa Embutida e Narrativa Emergente, Tétrade Elementar e Experiência Essencial e Ludonarrativas. Em seguida, a Transcrição de Haroldo de Campos é analisada e apropriada como forma de orientação do processo de tradução intersemiótica que envolve a adaptação de uma obra literária em um jogo. Nossa proposta em sete passos é apresentada e exemplificada a partir da análise do processo de desenvolvimento de um dos jogos produzidos no decorrer do curso.

Keywords—Tradução Intersemiótica; *Macunaíma*; Ludonarrativa;

I. INTRODUÇÃO

“*Game Design* e *Macunaíma*” foi um curso de extensão livre e gratuito, promovido pelo Grupo de Educação Multimídia (GEM/UFRJ) em parceria com o GDP/UFRJ e o Laboratório de Ludologia e Simulação (LUDS/UFRJ) entre janeiro e fevereiro de 2018. O curso, em formato de uma oficina teórico-prática centrou-se no desenvolvimento de jogos analógicos pelos próprios participantes. Tais jogos foram baseados na obra literária *Macunaíma: o herói sem nenhum caráter*, de Mário de Andrade, e os alunos foram apresentados aos conteúdos curriculares previstos pelo curso através da prática. E diante do desafio de propor o desenvolvimento de um jogo capaz de traduzir uma obra literária fomos buscar referenciais teórico-metodológicos nos mais diversos campos do saber acadêmico.

Assim, as oficinas foram organizadas como um grupo de trabalho. Neste processo de construção coletiva, intentou-se que tanto a crítica literária quanto os fundamentos do game

design fossem apropriados como ferramentas conceituais e metodológicas a fim de construir o jogo proposto. Ou seja, que a aprendizagem se desse a partir, do trabalho necessário para se realizar a transformação da narrativa literária em uma ludonarrativa¹.

Apesar da riqueza educacional que residuiu em tal atividade, este artigo não propõe aprofundar-se em tais questões, mas apresentar a articulação do referencial teórico interdisciplinar que embasou o curso, no que tange as disciplinas do *game design*, tradução intersemiótica e literatura, para, em seguida, oferecer uma abordagem operacional para o desenvolvimento de jogos com o propósito de traduzir uma obra literária.

Portanto, com o objetivo de ilustrar a abordagem metodológica que estamos propondo com este trabalho, apresentamos, por fim, a sistematização do processo de produção de um dos jogos desenvolvidos durante o curso

II. JOGOS E NARRATIVA

Almejando para esta pesquisa a tradução da literatura para o jogo, procuramos por definições que abarcassem o caráter narrativo dos jogos. No entanto, nenhuma das conceituações encontradas destacam esta característica, muito embora, verificou-se que em todos os materiais de referência para *game designers* pesquisados, a narrativa dos jogos é um tópico sistematicamente abordado [1] [2].

A narrativa nos jogos é ainda alvo de um intenso debate travado nos game studies, a ponto, inclusive, de uma polarização de duas correntes teóricas: os ludólogos e narratólogos. Neste debate verificamos uma série de proposições afirmando a semelhança entre jogos e narrativa: “afirmar que não há diferença entre jogos e narrativas é ignorar qualidades essenciais de ambas as categorias. No entanto, (...) a diferença não é clara, e há uma sobreposição significativa entre as duas” [3].

A grande maioria dos autores que se preocuparam em discutir narrativas em jogos atentam exclusivamente para o

¹Esta experiência foi sistematizada e avaliada na dissertação de mestrado de um dos autores.

enredo do jogo, e em especial para os video games e suas chamadas cutscenes. Muitos narratologistas encaram os jogos como uma mídia audiovisual um pouco semelhantes aos hipertextos, enquanto outros, especialmente os ludologistas, dividem o que é jogo e o que é narrativa [3] [4] [5] [6]. O *game designer* Raph Koster enfatiza que jogos não são histórias, ele diz que a interatividade do jogador impede o *game designer* de oferecer uma narrativa ao jogador, já que as ações do jogador são apenas mediadas pelo sistema do jogo. Para ele, enquanto as histórias oferecem uma narrativa aos leitores, os jogos, por sua vez, são geradores das narrativas dos jogadores [4]. Por outro lado, Jesse Schell prefere encarar o jogo como uma máquina de histórias, diz ele:

Pense nas milhares de histórias criadas pelo jogo de beisebol ou pelo jogo de golfe. Os *designers* desses jogos nunca tiveram essas histórias em mente quando projetaram os jogos, mas, entretanto, os jogos produziram-nas. [...] Na verdade, é uma questão interessante considerar o que é mais desafiador — criar uma bela história ou criar um sistema que gera belas histórias quando as pessoas interagem com ele. [2]

Para Schell o jogo é um sistema capaz de gerar histórias a partir da interação de seus jogadores. Segundo ele, uma das estratégias para se criar um bom jogo é atentar para esta propriedade inerente aos jogos: criar um sistema capaz de, a cada partida, produzir uma história diferente e interessante.

A. As Narrativas Embutidas e Emergentes de Sallen e Zimmerman

Em *Regras do jogo* de Katie Salen e Eric Zimmerman [1] encontramos uma outra abordagem complementar a de Schell para compreender os jogos como uma experiência narrativa. Estes autores partem do trabalho do crítico literário Hillis Miller e do ludologista Marc LeBlanc, para, enfim, apresentarem os termos Narrativa Embutida e Narrativa Emergente.

Segundo os autores, a Narrativa Embutida se trata da narrativa gerada previamente no jogo independente da interação dos jogadores. Elas são projetadas para contextualizar o jogador no universo ficcional do jogo, e dar uma concretude as ações dos jogadores, são basicamente o enredo do jogo, e representam aspectos narrativos ao qual os jogadores não têm qualquer interação, como as *cutscenes*, ou um texto inicial em um jogo de tabuleiro para contextualizar os jogadores [1]. Já a Narrativa Emergente

decorre do conjunto de regras que regem a interação com o sistema do jogo. Ao contrário da Narrativa Embutida, elementos da Narrativa Emergente surgem do sistema do jogo, muitas vezes de maneiras inesperadas. A maioria dos momentos narrativos de um jogo é emergente,

pois a escolha do jogador leva a imprevisíveis experiências narrativas. A narrativa emergente é possível devido à forma como os jogos funcionam como sistemas complexos. [1]

Deste modo, elementos apresentados pela narrativa embutida ganham vida e deslocam-se no tempo e no espaço, a partir da interação do jogador com o sistema. Assim, o jogo vai funcionando como a máquina de histórias de Schell. A narrativa que emerge é única e se constitui a partir da fruição do jogo, de cada partida, do conjunto de ações do(s) jogador(es).

B. A Tétrade Elementar e a Experiência Essencial de Schell

Uma outra abordagem interpretativa que contribui para o desenvolvimento de jogos explorando seu viés narrativo encontra-se no livro *The art of game design*, de Jesse Schell. O *game designer* nos apresenta um modelo no qual os jogos são estruturados a partir de quatro elementos básicos: Mecânica, Narrativa, Estética e Tecnologia.

Mecânica: São os procedimentos e regras de um jogo. A mecânica descreve os objetivos do jogo, o que os jogadores podem e não podem fazer para alcançá-lo, e o que acontece quando eles tentam. [...] Mecânica é o que faz do jogo um jogo. [...]

Narrativa: É a sequência de eventos desdobradas pelo jogo. Pode ser linear e pré-programada ou pode ser ramificada e emergente. Quando temos uma história que queremos contar através do jogo, devemos selecionar as mecânicas capazes de reforçar a história e que deixem a história emergir. [...]

Estética: Trata-se da aparência, sonoridade, olfato, paladar e sentimento. Estética é um aspecto incrivelmente importante ao design de jogos, uma vez que ela é a relação mais direta com a experiência do jogador. [...]

Tecnologia: Nós não estamos nos referindo apenas a “alta tecnologia” aqui, mas a qualquer material e interações que faz do seu jogo possível, como papel e lápis, peças de plástico, ou lasers de alta potência. A tecnologia que você escolhe para o seu jogo capacita fazer certas coisas e proíbe fazer outras. [2]

Schell afirma que estes quatro elementos interagem e reforçam um ao outro. Por exemplo: regras e objetivos (mecânica) podem estar sujeitos a uma sequência narrativa (história), reforçando-a; o suporte, ou o material do que é feito um jogo (tecnologia) pode permitir ou tolher algumas regras ou procedimentos (mecânica) ou mesmo experiências sensoriais (estética); elementos visuais podem facilitar a apreensão das regras do jogo ou sistemas de feedback. Enfim, como podemos ver, esta interação se dá em todos os níveis, de elemento para elemento.

A inter-relação entre os quatro elementos é o que Schell chama de Tétrade Elementar. O autor conclui este tópico ressaltando que o game designer deve estar ciente sobre como os quatro elementos de seu jogo estão interagindo para que ele eles possam reverberar aquilo que ele chama de experiência essencial do jogo.

Como *designer* de jogos tentando projetar uma experiência, seu objetivo é descobrir elementos essenciais que realmente definem a experiência que você deseja criar e maneiras de torná-los parte de seu design de jogos. Desta forma, os jogadores do seu jogo experimentam esses elementos essenciais. [...] A ideia chave aqui é que a experiência essencial pode muitas vezes ser entregue de uma forma que é muito diferente de uma experiência real. [...]

Algumas pessoas acham essa abordagem estranha — eles dizem, “apenas projete um jogo e veja que experiência ele provoca!” E suponho que isso esteja correto — se você não sabe o que quer, você pode não se importar com o que você consegue. Mas se você sabe o que quer — se você tem uma visão de como gostaria que seu jogo fosse para os jogadores — você precisa considerar como você vai entregar a experiência essencial. [2]

Cada um dos quatro elementos carrega uma força expressiva latente e é capaz de influir, a sua maneira, na experiência essencial do jogador. A experiência essencial, portanto, vai sendo moldada por influência dos quatro elementos ao mesmo tempo. Isso nos permite compreender, até mesmo, o mais simples dos jogos, como uma ferramenta multimídia: a experiência obtida ao jogar o “jogo da velha” se dá pela inter-relação entre cada um dos seus quatro elementos.

C. Ludonarrativas

Walter Benjamin [7], no seu ensaio *Brinquedo e Brincadeira* já insinuava, em 1928, a existências de alegorias presentes nos jogos a partir da “doutrina gestaltica dos gestos lúdicos” de Willy Haas: “em primeiro lugar o do gato e rato (toda brincadeira de perseguição); em segundo lugar, o do animal-mãe que defende o ninho com os filhotes (por exemplo, o goleiro, o tenista); e, em terceiro lugar, o da luta entre dois animais pela presa, pelos ossos, ou pelo objeto de amor (futebol, pólo)”. O que Benjamin se refere aqui tem uma forte semelhança com a experiência essencial proporcionada pelo jogo. Pois, jogos como futebol ou tênis são essencialmente abstratos, não tem narrativas embutidas, logo, suas narrativas emergentes não proporcionarão histórias concretas — mas talvez alegorias. Tais alegorias teriam uma forte ligação com sua experiência essencial — ainda que essa experiência não tenha sido intencionada durante o design do jogo.

Dois autores que corroboram para o desenvolvimento desta ideia são Eliane Bettocchi e Carlos Klimick. Eles

se apropriaram do termo ludonarrativa que utilizam para designar um tipo de jogo narrativo:

Ludonarrativa é uma dinâmica em que uma narrativa é construída em situação de jogo. É um jogo cujas regras proporcionam contar ou construir uma narrativa. É uma narrativa que é construída ou contada usando as regras de um jogo. [8]

Há uma forte semelhança com as narrativas emergentes de Sallen e Zimmerman e a Máquina de Histórias de Schell. Em ambos os casos é dada importância ao sistema do jogo, suas regras e mecânicas como influenciadores ou mesmo mediadores de uma narrativa. Para estes autores, se um jogo é projetado de modo que suas “regras proporcionam contar ou construir uma narrativa”, ele pode ser considerado uma ludonarrativa, o que acontece pelo ponto de vista da configuração do jogo, ou seja, da intenção de seu desenvolvedor em elaborar uma mecânica capaz de proporcionar a criação ou contação de uma história. Os autores consideram ainda que uma ludonarrativa “é uma narrativa que é construída ou contada usando as regras de um jogo”, e neste caso ela se dá pelo ponto de vista da fruição, sem a necessidade de o jogo ser configurado com a intenção de construir uma narrativa interativa a partir de suas mecânicas.

D. Intenção Autoral

Koster [4] teceu uma crítica sobre o jogo *Planetfall*, muito pertinente a este trabalho. Disse ele que os desenvolvedores deste jogo tentaram arrancar lágrimas de seus jogadores quando Floyd, um NPC (personagem não jogador, controlado pelo sistema) se sacrifica pelo personagem do jogador no clímax da narrativa. Este drama está fora do alcance das ações do jogador, não importa o que ele faça: não há desafios a se sobrepujar que altere este fato ficcional apresentado. Ele classifica este tipo de abordagem como uma “trapaça”: o drama neste caso é proporcionado ao jogador através de uma narrativa embutida ao jogo, isto é, externa a mecânica. O que Koster propõe é que a mecânica provoque o clímax, a ficção embutida deve apenas reforçar este aspecto.

Apropriando-se dos conceitos apresentados até aqui — por Shell, Salen e Zimmerman, Bettocchi e Klimick — a crítica de Koster pode ser traduzida assim: o drama em um jogo deve ser apresentado aos jogadores através de sua Narrativa Emergente e não pela Narrativa Embutida. Esta deve apenas situar o jogador no ambiente ficcional proposto. Explorar o drama através do narrativa embutida é abrir mão daquilo que as Ludonarrativas têm que nenhuma outra mídia pode explorar: a mecânica. Se o drama faz parte da Experiência Essencial que queremos proporcionar com o jogo então precisamos analisar o design do jogo pela ótica da Tétrade Elementar, atentando para cada um dos elementos (e a Mecânica principalmente, pois é um elemento exclusivo da mídia jogo, ela que faz o jogo ser um jogo).

A intenção autoral é uma questão que Koster problematiza em *Theory of fun*, onde diz que para os jogos se emanciparem como arte é preciso que os game designers compreendam os jogos não como uma mídia de massa, mas uma mídia capaz de transmitir significados, capaz de ressignificar a nossa vida, como a arte. É preciso intenção autoral. Se os jogos não forem capazes disso, então estarão fadados a serem uma forma de arte de segunda categoria [4].

Acreditamos que uma forma de provocar a intenção autoral nos game designers é compreender os jogos como narrativa (ou mesmo, ludonarrativa); é entender que da interação dos jogadores com a Mecânica emergirão narrativas e que ter o controle sobre estas possíveis narrativas é seu maior objetivo enquanto designer; é atribuir-se, no mínimo, uma coautoria nas diversas narrativas proporcionadas pelas fruições do jogo.

A própria analogia das treliças empregada por Koster [4] ilustra bem este ponto. Koster lembra que uma treliça molda o crescimento de uma planta, sem ter total controle sobre a forma final. A mecânica do jogo (e os outros elementos que compõe a Tétrade Elementar), assim como as ferramentas de linguagem de qualquer outra mídia, são como uma treliça que molda a experiência (essencial) proporcionada pela mídia. A experiência que cada um obtém pela sua fruição será única, mas é possível direcioná-la através da manipulação de suas ferramentas de comunicação. A interatividade inerente aos jogos podem dar a impressão que este controle é frágil, ou mais frágil que em outras mídias. Mas pode ser apenas uma impressão.

Esta intenção autoral de configurar o jogo com a finalidade de construir uma narrativa interativa a partir de suas mecânicas nos permite caracterizar o jogo desenvolvido como uma ludonarrativa.

Um possível desafio para um game designer pensar sobre a intenção autoral seria desenvolver um jogo a partir de uma obra literária: traduzir a obra através de um jogo. Parece um grande desafio. Mas o que seria traduzir um livro em um jogo? Como fazer isso? Seria possível traduzir a narrativa literária a partir da narrativa emergente? Criar uma máquina de histórias capaz de gerar narrativas que traduzissem a narrativa literária? Como se traduz uma narrativa em uma ludonarrativa? Mas para tentar responder a estas indagações precisamos primeiro entender o que estamos chamando de tradução.

III. TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA E TRANSCRIÇÃO

O vocábulo “traduzir” vem do latim, *traducere*; levar além, passar de uma língua para a outra. Tradução nos remete então a ideia de travessia entre línguas. Preocupado com as implicações linguísticas da prática da tradução, Roman Jakobson classificou a tradução em três modalidades:

- 1) A **tradução intralingual** ou **reformulação** (*rewording*) consiste na interpretação dos signos

verbais por meio de outros signos da mesma língua.

- 2) A **tradução interlingual** ou tradução propriamente dita consiste na interpretação dos signos verbais por meio de alguma outra língua.
- 3) A **tradução intersemiótica** ou **transmutação** consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais [9].

Assim, ao cunhar o termo tradução intersemiótica, o linguista abriu as portas para se pensar traduções entre diferentes linguagens a partir da semiótica, como “de um sistema de signos para outro, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura” [9].

Para Walter Benjamin, “a tradução tem por fim exprimir a relação mais íntima entre as línguas” ao mesmo tempo que “é um modo, por assim dizer, provisório de se medir a estranheza das línguas entre si” [10]. Tais estranhezas ficam ainda mais evidentes quando a linguagem faz uso da função poética. Pois para Jakobson, quando em uma mensagem, a função de linguagem reinante é a poética,

quer esta dominação seja absoluta ou limitada, a poesia, por definição, é intraduzível. Só é possível a transposição criativa: transposição intralingual — de uma forma poética a outra —, transposição interlingual ou, finalmente, transposição intersemiótica. [9]

Diante deste impasse, Haroldo de Campos propõe uma tradução que reconheça os limites e possibilidades de ambas as línguas (de partida e de chegada), para que possa recriar a obra se valendo dos recursos que apenas a língua de chegada oferece, criando, então, soluções impraticáveis pelo original [11].

Um dos critérios básicos para trabalhar na tradução criativa, na **transcrição**, é a função poética. É [...] traduzir o percurso da própria função poética numa espécie de transcodificação. O transcriador recodifica a informação estética do poema original no seu próprio idioma, reconfigurando essa informação com os elementos da sua língua, levada aos seus extremos limites sob o impacto da língua estrangeira. Procurando compensar a perda, onde o poema não se presta à transcrição, ele excogita soluções que poderiam ser inventadas na língua de partida, e não o foram porque se tratava, evidentemente, de outra língua que não aquela de chegada. Nessa operação tradutora radical, o transcriador pode inventar paralelamente dentro daquele impulso criador original [11].

Apesar de sua transcrição referir-se a traduções de obras literárias de uma língua para outra, nos apropriamos desta abordagem para operar traduções intersemióticas que partam da narrativa literária para outras modalidades narrativas, jogos inclusive.

IV. UMA PROPOSTA METODOLÓGICA

Nossa proposta metodológica para construção de ludonarrativas com o propósito de traduzir uma narrativa literária apropria-se de métodos outros de construção de narrativas, e tem em seu esqueleto a elaboração de um Argumento ². O Argumento é fruto de uma reflexão sobre o tema que será abordado pela narrativa a ser construída. Desta reflexão extraímos uma síntese, um texto. Esta síntese é o que chamamos de Argumento da narrativa, ele apresenta a essência do que será expresso pela narrativa que vamos construir, e já indica um Foco Narrativo. Ciente das possibilidades e limitações da mídia, o Foco Narrativo sugere uma forma com a qual o Argumento poderá ser expresso.

A. Uma Ponte para a Travessia

O Argumento, em uma narrativa caracterizada pela transposição de linguagem, é uma forma de se obter um meio para a travessia entre o texto de partida e o de chegada. Trata-se já de uma primeira tradução. No caso da transposição de uma obra literária enquanto fruto de sua interpretação e síntese, refere-se a ele como interpretante. As reflexões de Julio Jeha quanto a adaptações cinematográficas a partir de obras literárias ajudam a compreender este processo:

O que é transportado de um sistema semiótico para o outro, como aqui, da literatura para o cinema, é o significado do signo. O signo, por estar por um objeto e ao transmitir um significado, produzirá uma ideia mais avançada — o interpretante. Todo processo de tradução como um ato de significação segue este padrão: um indivíduo (a mente intérprete) experimenta um signo (um texto) que está por ou refere-se a um fenômeno no universo ficcional e que cria um sentido (o interpretante) em sua mente. Esse **sentido** é um signo equivalente ao primeiro signo e se transforma em um outro signo, talvez um outro texto ou um filme. [...] Todo artefato cultural resulta da transformação de um artefato prévio, um signo que o precede, mas que também sucede a outro, numa cadeia interminável de produção de significados [12]

Assim, o Argumento, enquanto intermediário da tradução, é um novo interpretante, uma reformulação do sentido, é uma síntese formulada após sucessivas traduções de uma mente intérprete. É uma síntese do significado da obra literária original, oferecendo então um sentido que intermediará futuras traduções.

Em termos operacionais, H. Campos propõe a seguinte estratégia: segundo ele, o tradutor deve “recorrer o percurso configurador da função poética, reconhecendo-o no

²Esta nomenclatura advém do termo Argumento Cinematográfico, etapa da pré-produção de um filme, e anterior ao seu roteiro, no qual são sintetizadas as suas ideias gerais, bem como a base de seu enredo.

texto de partida e reinscrevendo-o, enquanto dispositivo de engendramento textual, na língua do tradutor, para chegar ao poema transcrito como re-projeto isomórfico do poema originário.” [13]

Recorrer este percurso configurador não se limita aos recursos linguísticos explorados pelo poeta — metáforas, sensações, ou qualquer efeito estético que a obra foi capaz de provocar — envolve ainda investigar o contexto histórico em que a obra foi produzida, movimentos artísticos aos quais estaria inserida, uma biografia do autor, ou mesmo seu posicionamento político. O resultado destas análises e sínteses é o que chamamos de Chave de Leitura. E tais operações oferecem o aporte necessário para que os tradutores possam “conhecer o contexto em que o primeiro signo foi produzido para tentarem alcançar o mesmo significado por meio de um signo diferente em seus contextos” [12].

A Chave de Leitura direciona o nosso olhar para obra literária original. E é a partir desta chave de leitura que apontaremos um Foco Narrativo para nossa tradução — que direciona o nosso olhar para a nova narrativa. Assim, através da chave de leitura olhamos para trás, através do foco narrativo olhamos para frente. E é disso que se constitui o argumento: uma direção de leitura e outra de escrita — ou melhor, de reescrita. Ele é a ponte para a travessia, a chave da Transcrição.

Como o argumento, através do foco narrativo, aponta o sentido da tradução, a ludonarrativa, que pretende traduzir a obra literária original, já não é mais fiel a ela, mas ao argumento. Ser fiel ao argumento, enquanto um interpretante da obra, nos liberta dos limites da linguagem literária, pois ele nos oferece uma travessia deste texto para os limites de uma outra linguagem: é uma forma de referenciá-la sem estar subordinado a ela.

Essa aparente traição é, na verdade, uma tentativa de preservar a significação original, não de modo especular, que seria impossível, mas diferencialmente, no sentido de que um interpretante gera signos culturais diferentes ao ser transposto de um ambiente para outro, onde diferentes indivíduos experimentarão os novos signos [12].

Em resumo, a síntese do argumento visando uma tradução intersemiótica com base na Literatura perpassa por estes dois momentos:

- 1) a construção de uma chave de leitura da obra, o que consiste na leitura, interpretação e análise da mesma com base na tradição crítica e
- 2) a definição de um foco narrativo, que é obtido a partir da chave de leitura e da consciência dos limites e possibilidade de ambas as linguagens envolvidas, e que propõe uma direção para a tradução.

1) *Da Narrativa Literária para a Ludonarrativa* : Naturalmente uma ludonarrativa não será capaz de traduzir uma narrativa literária com fidelidade exemplar. Para

tanto, precisamos operar segundo princípios da Tradução Intersemiótica. Como os códigos em uma ludonarrativa são outros esta tradução só pode oferecer um material análogo ao seu original. Precisa-se atentar para os signos que a narrativa literária interpretou, para reinterpretá-los através dos novos códigos próprios de uma ludonarrativa.

Mas como é possível supor, a narrativa literária opera por códigos bastante diferentes de uma ludonarrativa. A ludonarrativa pode até mesmo fazer uso de códigos comuns aos da narrativa literária, visto que é uma narrativa multimídia, porém, como vimos, o que faz de um jogo um jogo é sua mecânica e ela tem papel fundamental na constituição de uma ludonarrativa. Ou seja, para realizar uma tradução como esta, propomos centrar nossos esforços na representação da obra literária em um sistema de jogo, evitando, com isso, que a Experiência Essencial da Ludonarrativa seja oferecida por meio da Narrativa Embutida, mas sim da Narrativa Emergente com atenção especial a sua Mecânica. Esta tentativa de representar uma obra literária como um sistema de jogo pode ser analisado sob o que Ian Bogost chama de Representação Procedimental [14].

As abordagens interpretativa de Bogost quanto a Representação Procedimental chama aquilo que o jogo pretende representar de Sistema-Raiz e o jogo que o representa de Sistema-Modelo, de modo que o sistema-modelo será sempre uma abstração, uma simplificação, uma interpretação, uma tradução das características mais significativas do sistema-raiz.

O sistema-modelo define o espaço de possibilidades, a complexidade que o jogador/agente poderá experimentar através do processo-representante final e, também, os significados que o jogador/agente poderá obter sobre o processo-raiz. Assim, aquilo que for previsto como comportamento plausível dentro das normas do modelo será potencialmente possível de ser experimentado pelo jogador, ou seja, o autor de um sistema-modelo define potencialidades dessa representação e não uma única atualização de suas regras [14].

Quando uma representação procedimental é desenvolvida de modo a persuadir seus jogadores a formarem uma opinião sobre determinado tema, temos aquilo que Bogost chama de retórica procedimental [14].

Encontramos na Representação Procedimental de Bogost uma chave para pensarmos nossa abordagem metodológica. O jogo com o propósito de traduzir uma obra literária é, nestes termos, um sistema-modelo que visa representar um sistema-raiz. Tratar uma narrativa literária como sistema exige um processo de abstração que se inicia com a elaboração do Argumento e da definição Experiência Essencial.

2) *Uma Proposta em Sete Passos:* Chegamos enfim em uma proposta em sete passos para o *design* de ludonarrativas com o propósito de traduzir uma obra literária.

Interpretação: Etapa que compreende o início da formulação do Argumento da ludonarrativa, a partir da leitura e interpretação da obra e a formulação de uma chave de leitura para ela.

Ideação: Etapa onde se conclui o Argumento ao definir a Narrativa Embutida, a Experiência Essencial e o Foco Narrativo ao se esboçar as mecânicas centrais do jogo. Paralelamente é a etapa em que compreende-se a narrativa literária como um sistema-raiz e o jogo como um sistema-modelo.

Modelagem: Aprimoramento das mecânicas centrais e desenvolvimento das mecânicas periféricas do jogo.

Prototipação: Etapa de criação de um protótipo do jogo.

Playtest: Etapa de teste do protótipo, é onde se verifica a dinâmica do jogo, e a coerência para com o Argumento.

Remodelagem: Etapa de reelaboração das mecânicas do jogo a partir da avaliação do *playtest*.

Finalização: Etapa relativa ao desenvolvimento da arte do jogo.

Deste modo, o Argumento, a Experiência Essencial e a Representação Procedimental são conceitos que se sobrepõem. Pois haja vista que a interpretação e tradução do sistema-raiz em um sistema modelo trata-se da mesma análise e síntese que descrevemos para a formulação do Argumento de uma ludonarrativa, que sempre terá como Foco Narrativo a sua Experiência Essencial.

V. UMA EXPERIÊNCIA

Como forma de melhor esclarecer a abordagem que estamos propondo apresentamos nesta seção a análise do processo de desenvolvimento de um dos jogos desenvolvidos ao longo do curso Game Design e Macunaíma.

O curso ocorreu durante dez dias úteis corridos ao longo de duas semanas totalizando quarenta horas de atividade. A equipe docente foi composta de um mestrando (um dos autores deste artigo) e cinco graduandos integrantes de dois laboratórios da UFRJ, o GEM e o GDP, que trabalharam em parceria na elaboração e execução do curso. Ao seu final foram desenvolvidos quatro jogos baseados na obra literária *Macunaíma, o herói sem nenhum caráter* de Mário de Andrade. E em nenhum destes jogos buscou-se reconstruir a trajetória do personagem como uma narrativa linear, mas evocar a partir de suas mecânicas a relação de alguns conceitos identificados durante a interpretação da obra. Seguindo a abordagem interpretativa proposta pela Representação Procedimental de Bogost [14].

Não haveria espaço, nem mesmo necessidade de analisar todos os quatro trabalhos para fins de ilustrar a abordagem que propomos neste artigo. Portanto, escolhemos apenas um deles, o trabalho que, segundo nossa avaliação, desenvolveu um argumento mais detalhado e que, assim, terá uma melhor capacidade de atender a função desta seção.

O grupo do trabalho selecionado foi formado por três participantes, com graduações em áreas distintas (Licen-

ciatura em Filosofia, Licenciatura em Educação Artística e Engenharia), sendo uma doutora e um mestrando. Seus repertórios em jogos analógicos, em especial nos ditos “jogos de tabuleiro modernos” variavam bastante: enquanto um apresentou uma considerável experiência nestes jogos, outro desconhecia-os completamente, mas mostrou-se muito curioso. O interesse pela referida obra literária seguiu variações semelhantes. Quando um dos integrantes deste grupo, o mais experiente em jogos de tabuleiro, mostrou-se mais ausente, dois membros da equipe docente, os integrantes do GDP, se envolveram mais intensamente com o desenvolvimento deste trabalho. De fato, todos os grupos receberam suporte contínuo da equipe docente responsável pelo curso, este caso foi um pouco mais intenso devido a dificuldade que mencionamos.

Ao longo desta unidade apresentamos algumas falas dos participantes obtidas por meio de uma avaliação coletiva do curso. Esperamos com isso apresentar o ponto de vista dos participantes sobre seu próprio processo de trabalho.

A. Interpretação

A partir de uma primeira e segunda leitura da obra e de materiais críticos a ela, como vídeos e textos preparados pelos responsáveis do curso, o coletivo debateu e chegou a uma Chave de leitura que pode ser sintetizada nestes termos:

Chave de Leitura: Macunaíma é um herói-síntese que embrenha-se em uma metrópole atrás de um amuleto que o liga ao seu mundo mais primitivo em uma alegoria da busca de sua própria origem, sua identidade. Foi encontrá-la em São Paulo, uma metrópole, símbolo da modernidade. Lá se descobre atraído pelo progresso e pelo estrangeiro. Orienta-se pelo princípio do prazer, mas sai vitorioso do embate contra o capitalista Piamã e recuperou a muiraquitã quando agiu de acordo com o princípio da realidade. Em contrapartida, ao retornar a sua terra natal já transformado pelos valores modernos, foi derrotado por Vei (ou talvez por ele mesmo) ao se render ao princípio do prazer e ser infiel a própria origem em favor do estrangeiro, perdendo de vez a muiraquitã. Macunaíma é regido pelo princípio do prazer, não se adéqua aos valores ocidentais do trabalho e do progresso e por isso não encontra lugar na modernidade. [15] [16] [17] [18]

B. Ideação

Seria pouco viável que um jogo de tabuleiro conseguisse abarcar todos os conceitos sintetizados naquela Chave de Leitura. Portanto fez-se necessário atribuímos um Foco Narrativo a estas ideias, de modo a encontrar um consenso sobre qual Experiência Essencial o jogo deveria transmitir a partir de suas mecânicas.

1) *Foco Narrativo:* Sendo assim, o Foco Narrativo da jogabilidade deveria atravessar os seguintes aspectos:

- 1) Macunaíma foi entendido não como um simples personagem, mas como uma alegoria que sintetiza a (id)entidade brasileira: é um herói-síntese. [16]
- 2) Uma bricolagem narrativa que caracterizasse a forte ausência de características fixas da formação de um povo mestiço por completo sem uma jornada do herói.
- 3) A estrutura da narrativa é marcada por dois grandes movimentos sintagmáticos:
 - a) o embate com Venceslau Pietro Pietra, o gigante Piamã comedor de gente
 - b) a vingança de Vei, a Sol. [17]

Estes foram os aspectos estabelecidos como principais constituintes da Experiência Essencial que a ser provocada no jogador durante a fruição do jogo enquanto ludonarrativa.

2) *Narrativa Embutida:* Antes de começar uma partida os jogadores são introduzidos ao jogo por um breve texto:

Os jogadores ouviram a história da trajetória de Macunaíma através da versão do papagaio sobrevivente [o mesmo que conta a história de Macunaíma para Mário de Andrade] [15]. Agora eles deverão contá-la para outras pessoas através do jogo, mas só terão seis dias para isto (Manual de Regras).

3) *Mecânicas Centrais:* Quanto a preparação, cada participante compõe sua entidade “macunaímica” através da bricolagem de algumas aspectos identificados em nossa chave de leitura. Serão três aspectos (Caráter, Origem, e Distração) que serão distribuídos da seguinte forma: um jogador pega uma cartela relativa a um aspecto, escolhe e passa as demais adiante até que todos tenham uma cartela de cada um dos três aspectos, uma possível composição destes três aspectos pode ser vista na Figura 1.



Figura 1. Exemplo de composição de três aspectos de um jogador — Caráter: Preguiçoso, Origem: São paulo, Distração: Cunhã

Quanto a jogabilidade, a dinâmica do jogo é centrada na mecânica de **forçar a sorte** [19] — conhecida por estruturar alguns jogos de azar como “Sete e Meio” e “Vinte e Um” (também conhecido por *blackjack*). A ideia era que tal mecânica pudesse traduzir o comportamento errático de

Macunaíma, de agir sem planejamento, abusando da própria sorte.

Esta mecânica de “forçar a sorte” se deu por meio de *decks* (Figura 2) compostos de dez cartas onde sete são positivas representadas por uma muiraquitã, e três são negativas, representadas por um Piaimã raivoso (Figura 3). Sempre que precisar avançar sobre um Encontro, o jogador deve puxar cartas do seu *deck* a fim de somar um número de cartas de sucesso (muiraquitã) iguais ao Nível do Encontro. No caso de puxar duas cartas de fracasso (Piaimã) ele não consegue avançar sobre o desafio e ganha um marcador de Distração.



Figura 2. Os Três Decks: Conhecimento, Muque e Manha

Quanto a estrutura ludonarrativa, o jogo apresenta cartas de encontros que são sorteadas a cada turno. Estas cartas precisam ser superadas pelos jogadores, no entanto, as cartas de encontro “Venceslau Pietro Pietra”, “Piaimã” (que são duas versões de um mesmo personagem) e “Vei, a Sol” (Figura 4) não são sorteadas, elas surgem em alguns marcos da ludonarrativa, de modo a ressaltar a importância que estes dois personagens têm para a narrativa original [17].

O jogador responsável por superar o Encontro Venceslau/Piaimã ganha a carta de Serventia “Muiraquitã” (Figura 5).



Figura 3. Cartas de Sucesso e Fracasso



Figura 4. Cartas de Encontro: Venceslau Pietro Pietra; Piaimã; Vei, a Sol

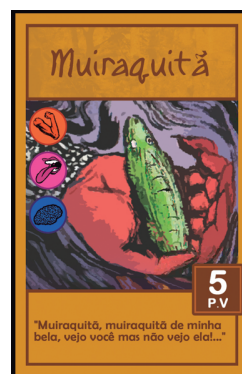


Figura 5. Carta de Serventia: Muiraquitã

C. Modelagem

A partir desta estrutura basilar a mecânica foi testada de forma crua (com poucos elementos narrativos) para avaliar o resultado de sua dinâmica. Quando necessário, era reajustada, para em seguida, novos elementos serem adicionados a ela de modo a complexificá-la. O grupo resumiu este processo da seguinte maneira:

Pelo menos no grupo que eu participei, a gente teve essa coisa de: “pensou na mecânica, né? Legal, isso é divertido!” e daí começou a acrescentar coisas em cima dela. (Grupo Focal).

Por exemplo:

No nosso caso a gente viu “ah! o Macunaíma abusa muito da sorte dele”, então a gente teve essa ideia de [ir] pra uma mecânica de forçar a sorte. Então [...] a gente pegou a temática do livro e tentou encaixar numa mecânica. Depois a gente ficou melhorando essa mecânica e teve que voltar pra temática pra fazer o [inverso], a gente acabou fazendo essa volta, [...] esse processo interativo de “agora mecânica melhorou, consegui adicionar uma coisa da obra”, e aí repensa uma coisa da mecânica: isso eu acho que é natural. (Grupo Focal)

Os critérios para a avaliação da dinâmica proporcionada

pelas novas ideias tinham como referência o argumento previamente desenvolvido. Conforme a jogabilidade apresentava resultados satisfatórios, eram adicionados mais elementos narrativos. A narrativa do jogo foi recheada de elementos oriundos da cultura popular referenciados na obra de Mário de Andrade e que inspiraram o efeito de algumas cartas.

Na coisa dos itens, dos encontros (do meu) eu tentei puxar exatamente para estas coisas mais curiosas, tipo, as árvores de uísque, os encontros... pegar os mais diferentes (Grupo Focal).

Por exemplo, as cartas de Itens (que posteriormente vieram a ser chamadas de Serventias), muitas delas representam utensílios e personagens que ajudaram Macunaíma em sua jornada, ou as cartas de Encontro, que representam desafios pelos quais o herói precisa sobrepujar.

D. Prototipação, Playtests e Remodelagem

O jogo foi prototipado com *sleeves* transparentes e cartas de outros jogos cobertas por papéis contendo as informações das cartas.

Após os primeiros *playtests* o processo de remodelagem seguiu em um diálogo constante com a obra, o argumento, e a Experiência Essencial que o jogo deveria provocar.

E. Finalização

O processo de finalização só iniciou-se algumas semanas após o término do curso e Para o desenvolvimento da arte do jogo, a título de diagramação e *design* gráfico, os *playtests* foram fundamentais por apontarem elementos que deveriam constar nas cartas a fim de otimizar a jogabilidade. A identidade visual foi baseada na adaptação de *Macunaíma* para os quadrinhos de Angelo Abu e Dan X [20]. Este é um processo muito cuidadoso, é quando o Elemento Estética pode emergir melhor interagir com a narrativa e a mecânica e endossar a Experiência Essencial (ou talvez não). Ainda não foram realizados *playtests* com estas artes, portanto o resultado de sua interação com os outros elementos ainda não foi avaliado.

VI. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo apresentou e analisou os fundamentos teóricos que embasaram o desenvolvimento do curso “*Game Design e Macunaíma*” a fim de apresentar uma abordagem para se desenvolver jogos com o propósito de traduzir uma narrativa literária em uma ludonarrativa.

Para tanto, apresentamos abordagens interpretativas para o *Design* de Jogos explorando seu viés narrativo a partir dos conceitos Narrativa Embutida e Narrativa Emergente [1], Tétrade Elementar e Experiência Essencial [2] e Ludonarrativas [8].

Apropriamo-nos da abordagem de Haroldo de Campos para a tradução poética [13] [11] a fim de orientar o processo de tradução intersemiótica que envolve a adaptação de uma

obra literária em um jogo. De modo a compensar a perda de informação inerente a qualquer processo de tradução explorando a linguagem de chegada com os recursos que ela tem e que seriam impraticáveis na linguagem de partida.

A dificuldade em traduzir uma narrativa literária linear em uma ludonarrativa sujeita as interações dos jogadores nos levou a desenvolver estratégias que explorassem esta particularidade dos jogos, cientes de que prezar demais pela fidelidade a narrativa literária original poderia suprimir dos jogadores a gerência sobre suas ações no jogo. Achar o equilíbrio entre a fidelidade e a liberdade de ação dos jogadores foi o maior desafio.

A solução que os grupos encontraram, e que propomos neste trabalho, foi traduzir não o enredo da obra, mas as mensagens que se encontram nas suas entrelinhas. Mensagens que acessamos através da análise e interpretação da obra por meio de debates e pesquisas a materiais críticos a *Macunaíma*. Por isso a análise e interpretação da obra são fundamentais, para identificar as mensagens da obra e construir uma Chave de Leitura. A partir dela definimos o Argumento da Ludonarrativa, a sua Experiência Essencial e damos um Foco Narrativo ao jogo. As mensagens que almejamos transmitir não foram transcritas em uma caixa de texto nas cartas ou no tabuleiro, como uma Narrativa Embutida, mas reescritas por meio da Tétrade Elementar, com atenção especial a Mecânica do jogo.

Portanto, o protagonismo, que a leitura e interpretação da obra tiveram durante o processo de desenvolvimento do jogo para atender a nossa proposta de tradução, pode oferecer uma nova reflexão aos questionamentos quanto a intenção autoral do designer de jogos [4], ou quiçá ao debate dos jogos como arte.

O desafio intelectual em que os participantes do curso se viram imersos foram estimulantes a ponto de se criar uma oficina permanente de ludonarrativas no GEM para a finalização dos jogos desenvolvidos durante o curso e a elaboração de novos cursos semelhantes. Inclusive, as figuras que ilustraram a seção anterior foram desenvolvidas ao longo desta oficina que desdobrou com o término do curso. Nossa pretensão é disponibilizar o manual de regras e as cartas no modo “Imprima e Jogue” através dos sites dos laboratórios envolvidos. O uso das imagens que ilustram o romance gráfico *Macunaíma em Quadrinhos* [20] ainda estão em negociação com os autores para seu uso não comercial.

AGRADECIMENTOS

Os autores gostariam de agradecer a CAPES e ao CNPq pelo suporte dado a essa pesquisa. E ainda, aos integrantes dos laboratórios GEM, GDP e LUDDES pelo empenho durante a elaboração e execução do curso, e suporte para a realização deste trabalho. E por fim, aos participantes do curso que aceitaram o desafio da tradução proposto e tornaram esta pesquisa possível.

REFERÊNCIAS

- [1] K. Salen and E. Zimmerman, *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press, 2004.
- [2] J. Schell, *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC Press, 2014.
- [3] A. Espen, “Cybertext: Perspectives on ergodic literature,” in *John Hopkins University Press*, 1997.
- [4] R. Koster, *Theory of fun for game design*. ”O’Reilly Media, Inc.”, 2013.
- [5] J. Juul, “Games telling stories? a brief note on games and narratives,” *Game Studies, The International Journal of Computer Game Research*, vol. I, no. 1, 2001.
- [6] G. Frasca, “Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative,” *Parnasso*, no. 3, 1999.
- [7] W. Benjamin, “Brinquedo e brincadeira: Observações sobre uma obra monumental,” in *Magia e técnica, arte e política : Ensaios sobre literatura e história da cultura*, 6th ed. Brasiliense, 1993.
- [8] E. Bettocchi and C. Klimick. Ludonarrativas: Incorporais rpg. [Online]. Available: <http://historias.interativas.nom.br/incorporaisrpg/ludonarrativa/>
- [9] R. Jakobson, *Linguística e Comunicação*, 19th ed. Cultrix, 2003.
- [10] W. Benjamin, *A tarefa do tradutor: quatro traduções para o português*. Fale/UFGM, 2008.
- [11] H. d. Campos, “Semiótica como prática não como escolarística,” in *Revista Galáxia*. PUC-SP, 2001.
- [12] J. Jeha, “Veja o livro e leia o filme: a tradução intersemiótica,” in *Todas as letras*, vol. 6, 2004.
- [13] H. d. Campos, “Transluciferação mefistofáustica,” in *Deus e o diabo no Fausto de Goethe*. Perspectiva, 1981.
- [14] E. Llagostera, “Análise da representação de poder no jogo peacemaker: retórica procedimental em “games for change”,” in *Proceedings of SBGames 2017*, vol. 8, 2009.
- [15] M. d. Andrade, *Macunaíma: o herói sem nenhum caráter*. Círculo do Livro, 1984.
- [16] M. C. Proença, *Roteiro de Macunaíma*, 6th ed. Civilização Brasileira, 1987.
- [17] G. d. M. e. Souza, *O tupi e o alaúde: uma interpretação de Macunaíma*. Duas Cidades, 1979.
- [18] R. A. Barreto, “Princípios do prazer e da realidade no trickster macunaíma,” in *Revista Trama*, vol. 12, 2016.
- [19] J. Kritz, E. Mangeli, and G. Xexéo, “Building an ontology of boardgame mechanics based on the boardgamegeek database and the mda framework,” in *Proceedings of SBGames 2017*, vol. 16, 2017.
- [20] A. Abu and D. X, *Macunaíma em Quadrinhos*, 1st ed. Peirópolis, 2016.