

LITERATURA E VIDEOJOGO: A SEMIOSE INTERMÍDIA

Mestranda Deyseane Pereira dos Santos¹ (UEPB)

Resumo:

O objetivo deste artigo é observar as relações engendradas entre a literatura e os jogos digitais a partir da análise do processo de tradução intersemiótica da narrativa literária Alice no País das Maravilhas (1865) de Lewis Carroll para o videogame American McGee's Alice (2000). Visando ampliar as discussões sobre esta temática, propomos demonstrar como este novo meio, o videogame, potencializou, acrescentou ou suprimiu marcas que estavam presentes no texto fonte, criando assim novos significados. Para tanto, a partir das colocações de Plaza (2003) e Espíndola (2012), levamos em consideração três tipos de operações semióticas postas em jogo nessa tradução, a saber: a operação especular que ocorre através de uma espécie de espelhamento da obra primeira; a operação poética que aponta para dimensão estética da transmutação de um texto em outro e a operação dialógica que diz respeito ao modo como a tradução se coloca em diálogos com outros textos que interferem de maneira direta no modo como a obra é traduzida para um outro campo semiótico.

Palavras-chave: Tradução intersemiótica. Literatura. Videogame. Narrativa

1 Introdução

No âmbito dos estudos comparados em literatura, uma vertente frutífera e bastante rentável é a que se dedica a relação entre literatura e outras linguagens midiáticas, com forte ênfase nas traduções dos signos verbais para a linguagem visual. Em linhas gerais, a tradução é uma forma de leitura, um processo de interpretação de uma outra realidade (MACHADO, 2001). Derivado do latim, *Tra-duco, is, xi, ctum, cere, v. t.*, este termo designa a ação mesma de conduzir além, transferir, transportar (AZEVEDO, 1950).

Segundo as incursões semânticas do termo tradução, pode-se afirmar que, no momento em que um texto é transposto para um outro campo semiótico, efetua-se um tipo de tradução que dá-se de um sistema de signo para outro, ou seja, uma tradução intersemiótica, já que a tradução “envolve duas mensagens equivalentes em dois códigos diferentes” (JAKOBSON, 1999, p.63). Dito de outro modo, a tradução não se resume apenas a prática intralingual, a mais comumente lembrada, mas envolve também processos intersemióticos.

Seguindo os estudos de Jakobson e baseado na semiótica de Charles Sanders Peirce, Julio Plaza (2003) define tradução intersemiótica como a relação criativa entre dois textos que passaram por uma espécie de transformação. Em outras palavras, ela é uma semiose, uma contínua transformação de um dado signo em outro.

No processo de tradução intersemiótica, o texto inicial atua como objeto da obra que nele se inspira sendo, portanto, signo desta, podendo manter com ela uma relação de primeiridade, secundidade ou terceiridade (Peirce) e, a partir desta relação, efetuar uma operação poética, especular ou dialógica “por meio das quais se reconhecem, nesse tipo peculiar de semiose, um processo de criação, um processo de transposição, de espelhamento, e um processo de intertextualidade e dialogismo”(ESPÍNDOLA, 2012, p.02).

Isto posto, o objetivo deste trabalho é observar as relações engendradas entre literatura e videogame a partir do processo de tradução da narrativa literária de Lewis Carroll, *Alice no País das Maravilhas* (1865), para a narrativa audiovisual *American McGee's Alice* (2000). Aqui levamos em consideração aquilo que se postula a respeito da tradução intersemiótica que se pauta “pelo uso material dos suportes, cujas qualidades e estruturas são os interpretantes do signo que absorvem, servindo como *interfaces* [grifo do autor]”(PLAZA, 2003, p.63).

2 Tradução Intersemiótica: relações entre literatura e vídeo

As relações entre vídeo e literatura são bastante complexas e se estabelecem através da intersemiose, pois vídeo e literatura são dois sistemas simbólicos que têm cada um suas especificidades semióticas e estruturas institucionais particulares, e devido a isso a linguagem e os modos de produção, circulação e consumo de cada meio devem ser observados e apreciados de acordo com os valores do campo no qual se insere e não em relação aos valores do outro campo.

Ao se estudar as formas de diálogos existentes entre a literatura e o vídeo, mais precisamente o videogame, deve-se levar em consideração as peculiaridades complexas de cada um. É neste sentido que o conceito de intersemiose se torna operacional, tanto para observar as relações “intertextuais” que a literatura estabelece com o vídeo, e o vídeo com a literatura, quanto para dar conta de como cada um constrói suas narrativas.

Ao tratar das três linguagens de matrizes-pensamento, sonora, visual, verbal, Lúcia Santaella (2002, p. 371) afirma que:

Nas suas raízes, as linguagens se irmanam, conjugam-se em um só verbo: o milagre do humano, ser de linguagem, para a linguagem. Nos seus nascedouros, nas suas auroras, todas as linguagens se assemelham, são siamesas inseparáveis. As três matrizes da linguagem e pensamento não são mutuamente excludentes. Ao contrário, comportam-se como vasos intercomunicantes, num intercâmbio permanente de recurso e transmutações incessantes.

É essa dialética entre a natureza inter-dialógica das linguagens e suas especificidades semiótica e institucionais que uma abordagem da relação do vídeo, no nosso caso específico do *videogame*, e da literatura deve levar em conta para não explicar uma em termos da outra e reduzi-las a uma supremacia do verbal, própria da literatura, por exemplo. Julio Plaza chama atenção para o fato de que uma consciência intersemiótica é também mediada pela especificidade de cada construção sígnica.

Como sistema padrão organizado culturalmente, cada linguagem nos faz perceber o real de forma diferenciada, organizando nosso pensamento e constituindo nossa consciência. A mediação do mundo pelo signo não se faz sem profundas modificações na consciência, visto que cada sistema padrão de linguagem [cinema, literatura, vídeo] nos impõe suas normas, cânones, ora enrijecendo, ora liberando a consciência, ora colocando a sua sintaxe como moldura que se interpõe entre nós e o mundo real (PLAZA, 2003, p.19).

A transformação de uma obra literária em uma narrativa videográfica estabelece o diálogo entre esses sistemas semióticos, cada qual com uma tradição específica e modos particulares de construção do sentido. Neste âmbito, a tradução intersemiótica da literatura para o vídeo é uma experiência de mudança tanto semiótica quanto institucional, pois ambas as formas têm objetivos diferentes, utilizando linguagens diferentes e têm públicos e meios de circulação diferentes. Sob este aspecto, as diferenças que uma narrativa literária sofre no universo do vídeo é de fundamental importância para este trabalho, na medida em que é desta diferença que vamos poder compreender melhor o caráter integrador da narrativa no diálogo entre eles.

Apesar das particularidades estéticas que o vídeo, mas precisamente o *videogame*, e a literatura possuem, verifica-se em ambas as formas a presença de um elemento comum, a saber, a narrativa. Como sabemos, no *videogame* temos o predomínio da linguagem visual, enquanto na literatura encontramos o predomínio da palavra. Tais meios se entrelaçam através do processo de tradução intersemiótica que transforma a forma-pensamento-narrativa-palavra em forma-pensamento-narrativa-imagem, marcando um fluxo semiótico entre os diferentes suportes.

2.1 Os fluxos semióticos entre a literatura e o vídeo e o surgimento de novas traduções

É comum encontrarmos no universo dos *games* traduções intersemióticas advindas do cinema, no entanto, ainda são raras as traduções advindas diretamente da literatura e isto se deve ao fato de nem toda narrativa literária possuir o nível de visualidade e ludicidade requerido pelo sistema do videogame.

A narrativa, segundo aqui defendemos, é o elemento que possibilita o fluxo semiótico entre o universo dos videogames e o da literatura. Ela se apresenta como uma constante que varia em seu meio de expressão, sendo considerada um dos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo por estar entre as matrizes semióticas fundamentais dos seres humanos.

Apesar de a narrativa ser o elemento comum aos sistemas aqui citados, vale ressaltar que as experiências narrativas no *videogame* e na narrativa literária são essencialmente diferentes. “O destinatário das narrativas tradicionais permanece sentado confortavelmente em uma cadeira, sem conseguir interferir diretamente no enredo da narrativa que se apresenta a ele” (NESTERIUK, 2009. p.31). Na narrativa de um videogame “o jogador altera constantemente o estado da arte do jogo, construindo assim, a cada momento, o seu próprio jogo e a sua própria narrativa” (NESTERIUK, 2009. p.31), isto, é claro, dentro dos limites preestabelecidos pelo sistema do jogo.

Muitos videogames tem buscado sua base estrutural narrativa na literatura fantástica, dentre eles destaca-se o célebre jogo *Myst* desenvolvido pela *Cyan* e distribuído pela *Brøderbund* em 1993, no entanto, existem outros *games* que estabelecem uma relação mais nítida com a literatura através do processo tradutório de obras consagradas, como é o caso de *Dante's Inferno*, traduzido do primeiro cântico de *A divina comédia*, obra de Dante Alighieri; *Drácula*, traduzido do livro homônimo de Bram Stoker, e *American McGee's Alice* e sua continuação *American Madness Returns* traduzidos das narrativas *Alice no País das Maravilhas* e *Alice através do espelho* de Lewis Carroll, dentre outros.

3 Operações tradutórias em *American McGee's Alice*

American McGee's Alice, narrativa videolúdica lançada no ano 2000, desenvolvida pela Rogue Entertainment e publicada, distribuída e comercializada pela Electronic Arts, tornou-se um dos jogos mais comercializados de todos os tempos, chegando a um milhão de cópias vendidas em apenas três meses no seu ano de lançamento. Em linhas gerais, este jogo apresenta-se como uma “possível continuação” da obra de Carroll e narra a história de Alice dez anos após a sua ida ao País das Maravilhas. A personagem, após vivenciar o trauma de ter perdido seus pais em um incêndio quando criança, tenta cometer suicídio por não conseguir superar o luto. Devido ao seu estado mental debilitado, Alice fica institucionalizada no Asilo *Rutledge* e passa por diversos tratamentos que combatem a sua suposta loucura. Neste ambiente, em meio aos seus delírios, o Coelho Branco, figura familiar de Alice, convoca esta personagem para retornar ao País das Maravilhas e fazer uma alteração radical naquele lugar, uma vez que este se encontra sob o tirano governo da Rainha de Copas. O País das Maravilhas apresenta-se, consideravelmente, como uma criação da mente ensandecida de Alice, que tem sido corrompida devido ao trauma que sofreu.

No processo de tradução intersemiótica podemos citar três tipos de operações, cada qual com uma dimensão que lhe é específica, a saber: a operação poética cuja dimensão é estética, a operação especular cuja dimensão é transpositiva e a operação dialógica cuja dimensão é contextual (ESPÍNDOLA, 2012, p.02). A operação especular “consiste na dimensão transpositiva da tradução, em sua secundidade” (ESPÍNDOLA, 2012, p.05) e confronta dois textos: o final e o inicial, o signo e o objeto. Nesse tipo de operação observa-se a transposição de elementos que se transferem de um sistema semiótico para outro, sendo este sistema dotado de elementos técnico-compositivos e linguísticos próprios ao qual o objeto deverá se adequar. Aqui, os signos do texto inicial são formatados de acordo com o novo código gerando novos signos e novos sentidos.

Na tradução videográfica *American McGee's Alice* podemos perceber um processo de transposição da narrativa de Carroll pela manutenção de alguns elementos da narrativa literária que se transferem para este novo sistema, como, por exemplo, personagens, espaço e referências imagéticas feitas ao autor Lewis Carroll.

Como sabemos, uma diferença fundamental existente entre as linguagens literária e videográfica está no substrato imagético que nesta última é força dominante. Diante disso, podemos perceber que os símbolos arbitrários de Lewis Carroll a respeito da composição de sua narrativa transformaram-se, de acordo com a ação interpretativa e criativa do tradutor, em ícones que remetem ao texto inicial. Vejamos, portanto, como isso se processa. Começamos pelo espaço, o lugar dos acontecimentos.

Na obra de Carroll, o espaço é apresentado de maneira segmentada. Alice percorre diversos compartimentos que constituem um todo, o País das Maravilhas, no entanto, durante toda narrativa, não é dado ao leitor uma visão total nem descrições detalhadas a respeito deste lugar, percebe-se apenas que é um ambiente de fauna antropomorfizada, no qual cada ser possui uma idiossincrasia e consequentes significações psicológicas.

Ao cair na toca do Coelho Branco e a adentrar na “sala comprida e baixa, iluminada por uma fileira de lâmpadas penduradas no teto” (CARROLL, 1865/2009), a personagem dá início a uma verdadeira jornada heróica (CAMPBELL, 1992), atravessando diversos ambientes como a lagoa de lágrimas, a casa do Coelho, a casa da Duquesa, a mesa de chá do Chapeleiro Maluco, o jardim da Rainha, dentre outros. Assim também se processa no jogo.

O espaço é um elemento em *American McGee's Alice* que vai se construindo a partir das vitórias do jogador, uma vez que os compartimentos espaciais desta narrativa correspondem a fases que deverão ser ultrapassadas pelo usuário/personagem para se chegar ao confronto final. No entanto, vale salientar que, apesar desta semelhança de construção espacial encontrada em ambas as narrativas, cada uma dessas construções obedece a estratégias diferentes que envolvem também a limitação do suporte. Enquanto na narrativa primeira o espaço, embora fragmentado, se encontra posto segundo a imaginação do autor e o leitor não tem a possibilidade de exercer escolhas dentro da narrativa, porque estas já foram feitas pelo autor no momento de criação do seu texto e porque a limitação do suporte não permite interferência naquilo que já foi posto, no videogame, o leitor/jogador se encontra de certa forma livre para escolher como se deslocar topograficamente. Não há um caminho a ser seguido, mas várias possibilidades, porém, tudo, é claro, dentro dos limites pré-estabelecidos no momento da criação do jogo, já que

Os games funcionam com base em um sistema de banco de dados e possibilidades de situações, mediadas pela interface do dispositivo. Aos sinais de entrada do usuário (comandos realizados por meio de controles ou teclados), a máquina oferece um feedback, com base em seus registros. O usuário, ao contrário de como é levado a acreditar, não possui todas as possibilidades de ação ao seu dispor, mas aquelas determinadas pelo programador idealizador do game (FERREIRA, 2010, p.4).

Para compararmos a configuração espacial em ambas as narrativas selecionamos o momento em que Alice adentra no tão desejado jardim que desde o início da narrativa ela avistara.

Desse modo, ela pôde atravessar a portinha estreita e até que enfim: ela entrou no jardim maravilhoso, entre canteiros de flores multicoloridas e fontes de água fresca. Havia uma grande roseira junto à entrada do jardim. Suas rosas eram brancas, mas três jardineiros se aplicavam em pintá-las de vermelho. Alice achou aquilo curioso; aproximou-se para observar melhor [...] Quando seus olhos casualmente depararam com Alice, que os observava sentada. Ela se calou imediatamente e os outros a viram também. Juntos, os três se curvaram com elegância, para cumprimentar Alice (CARROLL, 1865/2009, p.92-93).

O jardim da Rainha de Copas é descrito, neste trecho da narrativa, como um lugar encantado, elevado ao grau de divinização através do reforço dado pelo uso exacerbado de qualitativos - “maravilhoso”, “multicoloridas”, “fresca”, “grande” - como também pela apresentação da aparente docilidade de seus habitantes que, neste momento, se mostram elegantes e gentis. É assim que Alice concebe o jardim ao avistá-lo pela primeira vez. Para ela, aquele era o lugar mais belo que seus olhos já tinham visto, por ser um lugar cheio de flores maravilhosas e fontes de água fresca (CARROLL, 1865/2009, p.16).

Vejam, portanto, como este lugar se transpõe para o videogame aqui analisado.



Figura 1: O jardim da Rainha
American McGee's Alice (2000)

O mesmo espaço e a mesma cena são apresentados no videogame, porém, com significativas mudanças. Na tradução, a “aura” de paz, docilidade e inocência do jardim se perde. Encontramos aqui um lugar sombrio, sem flores e sem fontes de águas, no qual todos os elementos que simbolicamente representavam “vida” são substituídos por índices representativos da “morte” - restos mortais, corpo inerte da carta-soldado, armas. As figuras antes elegantes e generosas apresentam-se hostis e dispostas a enfrentar Alice a qualquer custo para impedi - lá de chegar ao castelo da Rainha, pois esta, na narrativa videolúdica, representa os traumas que precisam ser vencidos pela personagem.

Quanto aos personagens, outro elemento da narrativa de Carroll que se transpõe para o videogame, tomemos como exemplo a protagonista para percebermos como se dá essa transposição. O criador da Alice do País das Maravilhas não se preocupou em descrever os traços físicos desta personagem, dando-nos apenas pequenas alusões a respeito de sua caracterização imagética. Esta falta de detalhamento justifica-se pelo fato de desde sempre a obra de Carroll encontrar-se apoiada pela linguagem visual e, devido a isto, tais representações exercerem dentro do suporte-livro a função de adicionar e condensar informações não existentes no texto verbal, funcionando assim como uma espécie de elemento intertextual, que mesclado ao texto verbal cria com ele as mais diversas relações.

Quando nos deparamos com Alice no universo do *videogame* percebemos um forte detalhamento das características da personagem através da intensificação dada pelo aspecto icônico, ou seja, a imagem do game deu corpo ao seu objeto. Aqui, estamos diante de uma Alice mais velha, criada para um jogo direcionado para maiores de dezesseis anos, cujas características dadas a esta personagem têm os seguintes objetivos: apontar para a temática tratada e alcançar um nível de imersão e interatividade mais profundo para garantir o entretenimento de seus usuários.



Figura 2: Alice McGee's
American McGee's Alice (2000)

Alice McGee's, uma garota de 16 anos, de olhos verdes, cabelos lisos e um aspecto extremamente dúbil - rosto inocente e ao mesmo tempo maléfico – diverge, sobremaneira, da imagem corriqueira que se tem a respeito da Alice de Carroll que normalmente é tida como a figura da infantilidade e da inocência, isto porque, a imagem que povoa o nosso imaginário sobre a representação imagética desta personagem é proveniente da tradução cinematográfica produzida pela Disney em 1951, que traz a figura de uma menina com cabelos loiros, de feições e gestos delicados. Tais características já eram encontradas nas ilustrações feitas por Tenniel para a primeira edição do livro em 1865, no entanto, não correspondiam aos traços dados pelo autor, uma vez que, segundo Leite (2003), a Alice de Carroll possuía cabelos não loiros, mas negros e finos e gestos não tão infantis.

Outros personagens da narrativa primeira também foram transpostos para o universo do videogame como é o caso do gato Cheshire, do Coelho Branco, do Chapeleiro Maluco, da Duquesa, da Rainha de Copas, dentre outros elementos pertencentes ao texto fonte, como por exemplo, a referência feita ao autor Lewis Carroll, através da projeção gráfica de um retrato verídico no jogo.



Figura 3: Retrato de Lewis Carroll
American McGee's Alice

Apesar da manutenção de elementos narrativos pertencentes ao texto-fonte, *American McGee's Alice* configura-se como uma recriação do texto de Carroll que foi transposto para o universo imagético. Toda tradução ao mesmo tempo em que repete algo do texto inicial, seleciona e, obviamente, inclui ou exclui elementos do seu objeto na configuração do novo texto, já que o processo de tradução intersemiótica implica também uma ideia de recriação. Neste aspecto, a tradução, como fruto de uma ação criativa, põe em jogo uma operação poética que diz respeito a “um processo de transcrição, envolve as liberdades criativas a que se dá direito o tradutor ao transferir algo de uma obra de arte para outra, noutro sistema semiótico” (ESPÍNDOLA, 2012, p.5).

A operação poética demonstra a dimensão estética da tradução e ajuda-nos a perceber a

tradução como uma obra autônoma, estabelecendo um movimento para o interior do novo texto e não em direção ao texto primeiro. De acordo com Espíndola (2012, p.05), “a operação poética não revela o texto fonte, ela volta-se para a própria materialidade do signo”, chamando a significação para si, num caráter de auto-referência. Esta operação está no nível da primeiridade, pois evidencia um texto.

Em *American McGee’s Alice* podemos perceber que apesar de haver a manutenção de elementos da narrativa de Carroll, o que caracteriza uma atualização do texto primeiro, essa narrativa não é a narrativa de antes, nem uma imitação da narrativa antes, ela por si só funciona como uma narrativa independente, não sendo apenas uma representação do texto literário, mas uma obra auto-suficiente, com características próprias. Sendo assim, no caso específico da personagem da narrativa *American McGee’s Alice*, por exemplo, a protagonista não representa apenas uma recriação de Alice, mas sim uma forma moderna de expressão artística, um elemento importante da narrativa digital que tem a função de nos dá acesso à arte do *game* através da interatividade. É, portanto, através desta personagem que “exercemos nossa capacidade de interagir com o ambiente proposto” pelo jogo (BOBANY, 2008, p.41) e toda caracterização da personagem é voltada para isso, para apontar o tipo de narrativa a ser encontrada naquele sistema e, a partir disso, garantir níveis mais profundos de interatividade e imersão.

Como sabemos, a personagem é um ser fictício que é responsável pelo desempenho do enredo, em outras palavras, é ela quem vivencia as ações da narrativa, todavia, enquanto na narrativa literária a ação da personagem esta posta segundo os dizeres de um narrador, no *game*, a personagem assume a função de mediador entre o jogador e a narrativa a ser desenvolvida, no sentido de funcionar como um cursor interativo que auxilia o jogador na construção da obra, sendo assim, as ações da personagem são determinadas e limitadas pelo jogador do *game*. Em outras palavras, no videogame, usuário e personagem se imbricam. O jogador não é apenas um receptor da narrativa, mas sim um agente ativo e construtor desta. No jogo, “os usuários imergem completamente em um ambiente fictício onde podem agir, através dos personagens, desenvolvendo várias ações, usando poderes e participando ativamente da história” (PATRIOTA e CUNHA, 2010, p.12). Assim, enquanto a Alice de Carroll vivencia a sua aventura e nós enquanto leitores não podemos interferir em nenhuma ação sofrida ou realizada por ela, a Alice McGee’s só vivencia a sua saga a partir da participação ativa do usuário/leitor/jogador.

No que diz respeito à operação dialógica, pode-se afirmar que ela

Consiste na terceiridade da tradução, pois provoca uma relação entre os dois textos envolvidos na semiose. Se, na operação poética, evidencia-se um texto e, na especular, dois, na operação dialógica outros textos, agindo como terceiro, intervêm na relação entre os textos inicial e final. Isso faz com que se identifique essa operação tradutória como característica de uma dimensão contextual das traduções (ESPINDOLA, 2012, p.06).

A operação dialógica põe em evidencia as relações intertextuais “do texto fonte e outros textos com os quais o tradutor dialoga” (ESPINDOLA, 2012, p.06). Aqui, destaca-se o modo como a representação de um determinado signo em outra mídia é influenciada por outros textos que circundam a tradução. Neste âmbito, a proposta do jogo *American McGess Alice* por seguir uma atmosfera estética de *survival* horror, que, segundo André Carita (2012) tem sido um elemento recorrente nos jogos dos últimos anos, apresenta características muito comuns aos da literatura de horror como a presença do sobrenatural, a ideia de escapar da morte, cenários como castelo em ruínas, corredores sombrios, masmorras, encontro com o desconhecido etc.

Os jogos de *survival* horror não se limitam apenas a presença de sangue ou violência, mas dizem respeito a uma certa atmosfera mórbida que tem sua base estrutural na literatura de horror. Dito por outras palavras, os elementos do código do medo encontrados neste *game* não foram inventados por ele, mas decorrem primeiramente da literatura. Sendo a literatura de horror a base

estrutural para o *game* aqui citado, encontramos nele, por exemplo, toda uma atmosfera mórbida e sombria na qual as cores e os sons ganham um tom macabro e os labirintos e masmorras proporcionam um nível de tensão e medo cada vez mais profundos. Sendo assim, nesta tradução, não é apenas com a obra com a obra de Carroll que a narrativa videolúdica estabelece relação, mas também com toda uma base estrutural advinda da literatura de horror e esta base serve como contexto no qual o *game* se insere, ou seja, passa “a compor o objeto dinâmico que se tentará representar numa nova mídia” (ESPÍNDOLA, 2012. p.06).

Conclusão

No processo de tradução intersemiótica, devido à intersecção de linguagens ou processos sógnicos particulares do universo do *videogame*, as narrativas que encontramos advindas da literatura passam por uma adequação ao meio e aos objetivos ao qual esse sistema se destina. Há uma espécie de simbolização do signo primeiro na qual os desenvolvedores de jogos digitais, ao transpor para este universo híbrido uma narrativa literária, criam um outro objeto que não é fiel ao primeiro mas possui equivalências com ele, pois

A operação tradutora como trânsito criativo de linguagens nada tem a ver com a fidelidade, pois ela cria sua própria verdade e uma relação fortemente tramada entre seus diversos momentos, ou seja, entre passado-presente-futuro, lugar-tempo onde se processa o movimento de transformação de estruturas e eventos (PLAZA, 2003, p. 19).

Toda tradução pressupõe uma “tomada de posição crítica” (ECO, 2007), já que esse processo é fruto da ação interpretativa e criativa de um sujeito e, nesse sentido, envolve uma leitura e uma forma de expressão que são próprias dele. A tradução não se limita apenas a meras transposições de signos, mais envolve um processo de criação que transforma “a natureza dos signos, que passam a representar seus objetos de outra forma, podendo, assim, manter com eles diferentes tipos de relação”(ESPINDOLA, 2012, p.02). Sendo assim, é próprio da tradução intersemiótica “formar novos objetos imediatos, novos sentidos e novas estruturas que, pela sua própria característica diferencial, tendem a se desvincular do original” (PLAZA, 2003, p,30). Tal é o que ocorre nas relações entre literatura e *videogame*, como percebemos através da narrativa American McGee’s Alice. Ao passar elementos verbais para o universo das imagens, determinadas escolhas, supressões ou acréscimos modificaram o original criando uma outra obra, no entanto, vale salientar, que apesar da tradução formar um outro objeto imediato, ela mantém com o signo primeiro uma espécie de reflexo, em que algo é sempre repetido (ECO, 2007).

Referências Bibliográficas

- 1] AZEVEDO, Fernando. *Pequeno dicionário latino-português*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1950.
- 2] BOBANY, Arthur. *Videogame arte*. Teresópolis, RJ: Novas Idéias, 2008.
- 3] CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Cultrix, 1992.
- 4] CARITA, André. *A estética como significante do survival horror*. Disponível em: http://www.gamecultura.com.br/index.php?option=com_content&view=category&id=164&Itemid=100003&layout=default#axzz1sy7iBioP> Acesso em: 3 de fev. 2012.
- 5] CARROLL, Lewis. *Alice no País das Maravilhas*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- 6] ECO, Umberto. *Quase a mesma coisa*. Trad. Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Editora Record, 2007.
- 7] ESPINDOLA, Bernardo Rodrigues. *Tradução, transcrição e intertextualidade: a semiose*

- intermídia. Disponível em <http://www.abralic.org.br/anais/cong2008/AnaisOnline/simpósios/pdf/061/BERNARDO_ESPINDOLA.pdf> Acesso em: 20 de mai. 2012.
- 8] FERREIRA, Emmanoel M. *Games, cinema e interatividade*. Disponível em: <realidadesintetica.com/pdfs/ferreira_Intercom2006.pdf>. Acesso em 10 de mai. 2010
- 9] JAKOBSON, Roman. *Lingüística e interação*. São Paulo: Cultrix, 1999.
- 10] LEITE, Sebastião Uchoa. *O universo visual de Lewis Carroll*. In: *Crítica de ouvido*. São Paulo: Copsac Naify, 2003.
- 11] MACHADO, Álvaro Manuel. PAGEAUX, Daniel – Henri. *Da literatura comparada à teoria da literatura*. Lisboa: Editora Presença, 2001, p.21-32.
- 12] NESTERIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidade. In: SANTAELLA, Lúcia. FEITOZA, Mirna. *Mapa do jogo*. São Paulo: Cengage Learning, 2009. , p.23-37.
- 13] PATRIOTA, Karla Regina Macena Pereira. CUNHA, Joana Rizzo Carneiro da. *Interatividade, Imersão e Leitura não-linear: Os Novos meios e as novas linguagens*. Disponível em: www.portcom.intercom.org.br/novosite/ Acesso em: 17 de jun. de 2010.
- 14] PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2003.
- 15] SANTAELLA, L. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Thomson Learnig, 2002.