

CONTAR E PARTICIPAR: ANÁLISE DA TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA DO VIDEOGAME *ASSASSIN'S CREED II* PARA ROMANCE

Paulo Souza Júnior^a

Renata Mancini^b

RESUMO

O efeito de interatividade no jogo *Assassin's Creed II*, comparado ao da sua adaptação para romance, será o foco da análise semiótica aqui apresentada. Em diálogo com conceitos da adaptação e dos *game studies*, concluímos que o projeto discursivo do romance se afasta daquele do jogo, o que pode ser definido como uma estratégia para ampliar o perfil dos consumidores do universo *Assassin's Creed*.

PALAVRAS-CHAVE: videogames; tradução intersemiótica; adaptação.

Recebido em: 14 set. 2016

Aprovado em: 08 fev. 2017

Introdução

A *Assassin's Creed* é uma franquia de videogames que foi adaptada para romance por Oliver Bowden, pseudônimo do autor inglês Anton Gill. Até dezembro de 2015, haviam sido lançadas oito obras em papel, cada

^a Paulo Souza Júnior é doutorando em Estudos de Linguagem pela Universidade Federal Fluminense, mestre em Estudos de Linguagem e bacharel em Jornalismo pela mesma instituição. Analisa videogames sob a perspectiva da semiótica do discurso. É pesquisador do Grupo de Pesquisa em Semiótica e Discurso (SeDi) da UFF. Trabalhou no jornal O Globo como repórter de interatividade e novas mídias.

^b Renata Mancini possui graduação em Ciências Biológicas pela Rutgers University (1995), mestrado em Ciências Biológicas (Microbiologia) pela Universidade de São Paulo (1998) e doutorado em Linguística pela Universidade de São Paulo (2006). É professora da Universidade Federal Fluminense, onde ministra disciplinas de Linguística e desenvolve pesquisa na área de Traduções Intersemióticas, abordando os diálogos entre linguagens na Literatura, Cinema, HQs e Videogames. Coordena o GT de Semiótica da ANPOLL no biênio 2014-2016.

uma adaptada de um dos jogos principais da série³ e publicados no Brasil pelo selo Galera Record. Neste trabalho, analisamos a primeira adaptação para romance de um desses jogos: *Assassin's Creed – Renascença*, livro que foi adaptado do videogame *Assassin's Creed II*. Já de início, esse processo atrai nosso interesse por, pelo menos, dois motivos: o direcionamento da adaptação – de jogo para romance, não vice-versa – e a linguagem verbal escrita a ser trabalhada no novo título. Detalhemos cada um deles.

Nos últimos anos, vimos expandir significativamente o número de romances adaptados de videogames, as chamadas novelizações dos jogos (cf. BA-ETENS, 2007, p. 226-238). Certamente, esse movimento é menos corrente se o compararmos com as adaptações em que os videogames são o produto do processo. Isso porque dezenas de jogos são desenvolvidos a partir de quadrinhos e séries de televisão, para ficarmos em alguns casos. Notamos mesmo que videogames foram frequentemente o ponto de partida de adaptações para mídias, como o cinema ou os quadrinhos, mas não para romances. Porém, esse panorama tem mudado: o site de catálogo colaborativo Goodreads exhibe, por exemplo, somente na categoria “romances populares de videogames”, uma lista com 143 títulos⁴.

A segunda particularidade da adaptação de *Assassin's Creed II* diz respeito às características do plano de expressão. Como veremos em mais detalhes, o romance conta essencialmente com a linguagem verbal escrita, em oposição à materialidade sincrética⁵ do jogo (com as expressões verbal, visual e sonora). Esse aspecto da obra adaptada suscita algumas indagações. Afinal, como os autores dos romances lidam com o fato de adaptarem o videogame, um texto sincrético, para um projeto de enunciação que se vale quase que exclusivamente da linguagem verbal escrita? A adaptação implica que o autor do romance abra mão das variadas estratégias promovidas pelas

³ A lista com os títulos das adaptações pode ser consultada na página da editora: <http://www.penguin.com/author/view/books/oliver-bowden/241871>. Acesso em 7/6/2016.

⁴ *Popular Video Game Novels Books*. www.goodreads.com/shelf/show/video-game-novels, 03/06/16.

⁵ Um texto sincrético é “constituído de elementos de diferentes ordens sógnicas” (TEIXEIRA, 2012, p. 14), como a verbal escrita e a oral, a música e o vídeo, em que esses elementos estão submetidos a uma enunciação única. É o caso de filmes, novelas, histórias em quadrinhos, videogames etc.

linguagens visual e sonora – ou existe uma maneira de reproduzi-las na linguagem verbal?

A adaptação de textos para diferentes linguagens chama a atenção de pesquisadores de diversas áreas há tempos. Foi Roman Jakobson quem introduziu, na Linguística, o conceito de tradução intersemiótica para tratar desse tema. Ainda em fins da década de 1950, o pesquisador abordava as adaptações entre linguagens em termos “de um sistema de signos para outro, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura” (JAKOBSON, 1995, p. 72). A fim de sustentar nossa análise conceitualmente, consideramos não apenas retomar a noção formulada por Jakobson, como também avançar para questões tratadas mais recentemente por Linda Hutcheon no livro *Uma teoria da adaptação* (2013).

Para essa autora, uma adaptação “é uma repetição, porém sem replicação, unindo o conforto do ritual e do reconhecimento com o prazer da surpresa e da novidade” (HUTCHEON, 2013, p. 229). Segundo ela, adaptar significa lidar com um processo que “envolve memória e mudança, persistência e variação” (HUTCHEON, 2013, p. 230).

Na tentativa de estabelecer critérios teóricos gerais para o vasto universo das adaptações, Hutcheon designa três grandes modos de engajamento pelos quais as pessoas podem interagir com as obras: o modo *contar*, o *mostrar* e o *participativo*. Assim, uma história poder-nos-ia ser contada (como na literatura narrativa, na poesia); mostrada (como no teatro, nos musicais, na dança); ou, então, podemos interagir com ela (como nos videogames). E cada uma dessas formas de contato com a adaptação poderia ser consolidada por diferentes mídias e gêneros textuais. A autora defende que essa organização modular permite expandir o foco dos estudos tradicionais de adaptação, que se baseavam em especificidades de mídias e estudos comparativos isolados (cf. HUTCHEON, 2013, p. 47-53).

Como lembra Hutcheon (cf. 2013, p. 67), as adaptações mais comumente levadas em consideração são aquelas que vão do modo *contar* ao modo *mostrar*; em geral, do meio impresso para o de exibição. Os videogames se encontram no modo *participativo*, o qual permitiria uma experiência imersiva distinta, marcada pelo que a autora entende por interatividade.

[...] O modo participativo (videogames) nos faz imergir física e cinestésicamente. Mas se todos são, de certo modo, “imersivos”, somente o último [o modo participativo] é geralmente chamado de “interativo”. Nem o ato de olhar e interpretar marcas pretas — palavras ou notas — numa página branca, nem o de perceber e interpretar uma representação direta de uma história no palco ou na tela são de modo algum passivos; ambos são imaginativa, cognitiva e emocionalmente ativos. Mas a passagem para os modos participativos, nos quais também nos engajamos fisicamente na história e no seu mundo — seja num jogo de ação violento, num RPG ou num teste de enigma/habilidade —, não é uma passagem rumo a algo mais ativo, mas ativo de outra maneira. (HUTCHEON, 2013, p. 48)

Tal consideração se faz necessária, pois, ao abordarmos a adaptação de um videogame para um romance, esta análise poderia, sem outros esclarecimentos, causar a impressão de que o único caminho possível seja condensar o texto original. Contudo, Hutcheon (cf. 2013, p. 49) salienta que cada um dos modos de engajamento, assim como cada mídia, possui suas próprias especificidades, uma espécie de essência). A autora avalia, por exemplo, que as dramatizações inevitavelmente reacentuam temas, personagens e enredo e que, no cinema e nos videogames, as trilhas sonoras amplificam e direcionam a resposta do público a personagens e ações, assim como os efeitos sonoros sublinham certas emoções (HUTCHEON, 2013, p. 70-71). O modo *participativo* evocaria um mundo de animação digital em que um jogador entra e cujos efeitos visuais e sonoros criam uma intensidade de engajamento. Para a autora, o sentido de coerência nos jogos é espacial e criado pelo jogador em um lugar que não é apenas imaginado ou percebido (cf. HUTCHEON, 2013, p. 83).

Em outras palavras, nenhum modo é inerentemente bom para uma coisa e não para outra; cada qual tem à sua disposição diferentes meios de expressão — mídia e gêneros — e, portanto, pode mirar e conquistar certas coisas mais facilmente que outras (HUTCHEON, 2013, p. 49).

Tomamos, aqui, a liberdade de aproximar os estudos de Hutcheon das categorias semióticas de expressão. Dessa forma, o modo *contar* mobilizaria a expressão verbal (sonora ou escrita), enquanto o modo *mostrar* incorporaria elementos de expressões visuais, como a gestualidade e o pictórico. Já o modo *participativo* solicitaria um engajamento singular mediado pelo espaço sensorial que o jogador adentra.

A proposta deste artigo é, de maneira global, verificar as particularidades de se adaptar o videogame – em seu modo *participativo* – para o romance, em seu modo *contar*. Para isso, teremos por base a metodologia da semiótica discursiva, cujo aparato teórico nos permite analisar tanto a linguagem verbal quanto a não verbal, bem como os modos de engajamento constituídos em cada um dos textos.

Embora as experiências de jogar um videogame e de ler um romance sejam distintas, de que maneira os efeitos de sentido podem ser “repetidos, mas não replicados” (cf. HUTCHEON, 2013, p. 229) para que esse processo seja considerado uma adaptação? O autor da adaptação opera modificações significativas no projeto textual do videogame ou mantém, assim como o jogo, o simulacro de interatividade típico do modo *participativo*? A fim de tentar responder a essas questões, procederemos, inicialmente, à análise semiótica do videogame para conhecer a estruturação de suas estratégias discursivas. Em seguida, vamos nos debruçar sobre o romance para constatar se essas estratégias foram mantidas e, se sim, sob quais adequações.

Laços de sentido

O protagonista de *Assassin's Creed II* é Desmond Miles, um rapaz que vive no início do século XXI e que se deve inserir em uma espécie de máquina de memórias, a Animus, a fim de resgatar a vida de um antepassado. Quando o faz, acaba por aprender mais sobre a rivalidade entre dois grupos inimigos milenares. O protagonista e seus ancestrais integram a Ordem dos Assassinos, grupo que se tem esforçado durante séculos para que os planos de dominação do mundo dos templários⁶ não se concretizem. Para perpetuar esse legado, Desmond deve

⁶ Precisamos esclarecer que a definição de templário de *Assassin's Creed II* é diferente da histórica. O jogo chama de templários o grupo que persiste, ao longo dos tempos, em coletar artefatos místicos a fim de dominar o mundo. De fato, os Templários foram uma organi-

resgatar a vida do florentino Ezio Auditore em fins do século XV. Com as memórias dos acontecimentos do seu antepassado, Desmond acredita que obterá as informações de que precisa para desarticular os templários no presente.

Por meio da sequência de eventos iniciais, que inclui a narração em primeira pessoa de Desmond, já nos deparamos com uma série de temas e de figuras⁷ – tanto na linguagem visual quanto na verbal – que nos permitem identificar alguns dos principais conteúdos mobilizados pelo jogo.

| Tema | Figuras |
|-----------------|---|
| Tecnologia | Câmeras, elevador, alarme, sensor de movimento, holograma, Animus |
| Modernidade | Crachá; câmeras, alarme, carro |
| História | “Mil anos de história”, Renascimento, Cruzadas, templários |
| Recordação | Memórias, Animus, antepassado |
| Hereditariedade | Gene, DNA, genética, antepassado, visão de águia |
| Misticismo | Pedaços do Éden, A Maçã, visão de águia, Minerva |
| Violência | Luta, sangue, morte, escravos. |

Tabela 1: Temas e isotopias verbo-visuais de *Assassin's Creed II*.

As isotopias, compreendidas como reiterações de sentido, ajudam-nos a moldar nossa compreensão dos textos (FIORIN, 2008, p. 112). Por meio delas, sabemos que, em *Assassin's Creed II*, estamos em contato com um discurso que fala de tomada de poder, de acontecimentos históricos e de vingança. Quem conhece os jogos da série sabe que o resgate de memórias pelo protagonista é uma estrutura narrativa recorrente nos diversos títulos. Contudo, quando se trata da vida dos ancestrais, em que se passa a maior parte da ação do jogo, o recobrimento temático-figurativo exerce um papel fundamental na distinção das aventuras. Ele garante que os acontecimentos de um jogo sejam

zação de cavaleiros fundada na Idade Média, durante as Cruzadas, para proteger os cristãos durante peregrinações a Jerusalém.

⁷ Temas e figuras revestem semanticamente as estruturas mais abstratas do discurso. “[...] podem-se, depois de recobrir os elementos narrativos com temas, concretizá-los ainda mais, revestindo-os com figuras. Assim tematização e figurativização são dois níveis de concretização do sentido” (FIORIN, 2008, p. 90).

amplamente diferentes dos projetados nos outros, mesmo que a hierarquização das narrativas seja uma estratégia recorrente em outros títulos da franquia.

Hierarquia de narrativas e sincretismo de actantes

Os programas narrativos devem ser pensados “como um espetáculo que simula o fazer do homem que transforma o mundo” (BARROS, 2011, p. 16). Tal espetáculo é representado pelos chamados actantes narrativos⁸.

Em *Assassin's Creed II*, cabe notar que Desmond é o sujeito inicialmente impulsionado por uma jovem chamada Lucy, que o guia em uma fuga e esclarece a ele por que é importante resgatar suas memórias. A partir de então, o objeto-valor de Desmond é impedir definitivamente que o plano dos templários de dominação do mundo se concretize. Para isso, conta com a ajuda da máquina de memórias Animus. A Abstergo, uma espécie de instituição formada por templários modernos, é empecilho para o plano, ou seja, exerce função de antissujeito.

Para a semiótica, os programas podem ser simples ou complexos, quer dizer, “constituídos por mais de um programa hierarquizado (nesse caso diferencia-se o programa principal ou programa de base dos programas secundários ou de uso, pressupostos pelo programa de base)” (BARROS, 2011, p. 23). No caso específico do nosso objeto, instaura-se um primeiro nível de programa de uso quando Desmond deve usar a Animus para resgatar a história de Ezio. Este busca, acima de tudo, vingar-se dos executores de sua família, uma vez que a perda dos entes queridos gerou nele um intenso sentimento de raiva que o motiva a buscar justiça com as próprias mãos. Para obter sucesso, ele aprende técnicas da Ordem dos Assassinos. Como obstáculo na jornada, surgem os templários novamente.

Durante a maior parte do jogo, o foco narrativo passa de Desmond a Ezio, mas também ocorre no sentido inverso. Apesar de estarmos em espaços

⁸ Grosso modo, os actantes podem ser pensados com base nas seguintes indagações: quem é o protagonista (sujeito narrativo), e ele faz o quê (ação) com qual objetivo (entrar em conjunção com um objeto-valor)? Qual figura ajuda o protagonista (adjuvante) e qual impede que a conjunção com o objeto se concretize (antissujeito)? Quem é o agente que impele a busca do sujeito (destinador) e como essa manipulação é realizada? (SOUZA JÚNIOR e MANCINI, 2015, p. 4).

e em tempos diferentes ao controlar cada personagem, muitos elementos do jogo nos incitam a pensar que Desmond e Ezio não são, necessariamente, dois actantes bem distintos. Isso porque eles têm os mesmos traços faciais; ambos possuem uma espécie de sexto sentido que permite identificar inimigos e símbolos ocultos; e, enquanto a campanha de Ezio na Itália se desenrola e ele aprende uma série de habilidades – de saltar prédios usando *parkour* a atacar letalmente seus inimigos usando adagas –, Desmond, em outros tempo e espaço, passa a deter iguais capacidades.

Além disso, a narrativa de Ezio tem função de adjuvante em relação à narrativa principal. Ou seja, a conjunção de Ezio com seu objeto *vingar-se pela morte de sua família* constitui-se como programa de uso da narrativa de Desmond, uma competência⁹ para que este atinja seu objetivo. Tal articulação entre os programas narrativos reforça o entendimento de que ambos estejam amalgamados em um mesmo actante.

Para a semiótica, trata-se de um sincretismo actancial entre Desmond, sujeito da narrativa principal, e Ezio, sujeito da narrativa de uso.

Pode-se considerar o sincretismo como o procedimento (ou seu resultado) que consiste em estabelecer, por superposição, uma relação entre dois (ou vários) termos ou categorias heterogêneas, cobrindo-os com o auxílio de uma grandeza semiótica (ou linguística) que os reúne. [...] Na frase 'Eva dá uma maçã a Adão', o sujeito frasal 'Eva' representa o sincretismo dos actantes sujeito e destinador. (GREIMAS; COURTÉS, 2008, p. 467)

E é a recursividade desse sincretismo em uma espécie de vai-e-vem no espaço e no tempo que possibilita muitos dos desdobramentos narrativos do videogame, como Desmond ter conhecimento dos planos dos templários via memória de Ezio e buscar, na vida do antepassado, pistas para desarticular os inimigos no presente.

⁹ Como aponta Barros (2011, p. 24-26), os programas de uso podem ser programas narrativos doadores de competência, que têm em vista a realização da *performance* do programa de base.

Estratégias enunciativas de pessoa, espaço e tempo

No jogo, o som das conversas, de passos e assobios, das músicas de festas, do quebrar de galhos consumidos por fogueiras etc. recrudescer ou diminuir conforme o protagonista se aproxima ou se afasta do ponto de referência. Tratamos aqui de uma projeção de espaço enunciativa¹⁰, que confere efeitos de aproximação do jogador para com o jogo. Marcas visuais, como as que refletem movimento, também se inserem nessa estratégia de se valer de elementos das linguagens visual e sonora para imprimir subjetividade no que concerne ao espaço. Por exemplo, quando o jovem está usando uma máquina voadora, a tela fica turva para o jogador, afinal a visão humana embaça em altas velocidades. O mesmo vale para advérbios e locuções adverbiais recorrentes como “aqui”, “por aqui”, “por ali” e “à esquerda”. Com esses artifícios, os produtores oferecem ao jogador uma simulação das percepções espaciais do protagonista.

A projeção de tempo também é predominantemente enunciativa, marcada, no plano verbal, por verbos no presente (“Temos que ir”, “O tempo está se esgotando”) e por indicadores como “agora” e “em breve”. Portanto, falamos da projeção de um tempo que também produz efeito de sentido de subjetividade, uma vez que resgata o tempo da enunciação (FIORIN, 2008, p. 57-64). O enunciador – no caso, os desenvolvedores do jogo – instala no videogame um momento de referência concomitante ao presente da enunciação do discurso.

Por outro lado, há cenas em que o espaço projetado é algum local da Itália, um “lá”, e o tempo projetado também é um tempo do “então” (anos em algarismos arábicos). É como se, nesse ínterim, o enunciador quisesse mostrar distanciamento dos fatos, evidenciar que aquele local realmente existiu naquele tempo específico; que isso é um fato inquestionável. Essas marcas enunciativas parecem servir apenas como amarras do efeito de sentido de verdade histórica,

¹⁰ “Fazendo uso da debragem enunciativa, ele [o enunciador] causa a impressão de objetividade, o que pode ser útil em alguns gêneros literários (como o épico), numa tese acadêmica ou na confecção da primeira página de um jornal diário. Atendo-se à debragem enunciativa, o enunciador investe na impressão de subjetividade, o que pode favorecer outros gêneros literários (como o romântico), os textos de depoimento ou confidência e as manifestações líricas de modo geral” (TATIT, 2007, p. 203).

tanto é que são, comumente, projetadas durante breves *cut scenes*¹¹, após as quais as debreagens temporais voltam a ser enunciativas.

Passando para a projeção de pessoa, averiguamos estratégias enunciativas nos primeiros instantes do jogo, quando a voz do protagonista anuncia “*Meu nome é Desmond Miles*”. No entanto, no plano visual, percebemos que o jogador não observa o universo ficcional a partir da visão de Desmond, mas de um ponto que o engloba¹², o que podemos classificar como uma debreagem enunciativa. Ou seja, coexistem a projeção de pessoa enunciativa (primeira pessoa) do verbal e a enunciativa (terceira pessoa) do visual.

Acontece que essa narração em primeira pessoa do verbal é restrita apenas aos acontecimentos do presente. No passado, a linguagem verbal manifesta outro narrador, em terceira pessoa. Logo, o enunciador explora uma estratégia que reforça, nos fatos do passado, o efeito de distanciamento, despido da subjetividade de um narrador-personagem.

Nos acontecimentos do presente, em que Desmond conta sua jornada, ele é um narrador, mas também o protagonista do jogo. Ou seja, o personagem Desmond é, do ponto de vista dos actantes discursivos, narrador e interlocutor. No que se refere aos actantes narrativos, é o sujeito da narrativa principal. Já nos acontecimentos do passado, Desmond não aparece explicitamente como interlocutor ou narrador. Depois de deitar na Animus, um novo narrador verbal se insere, como vimos há pouco. Ezio é quem assume, desta vez, as funções de interlocutor e de sujeito da narrativa. Há, portanto, um deslocamento de funções que acompanha a projeção de tempo. Compreender esse deslocamento é crucial para analisarmos o jogo de vozes que é bastante recorrente neste videogame.

Feito esse aparte, voltemos à especificidade do narrador. Vimos que o videogame mantém um narrador visual enuncivo, pois projeta uma visão do cenário que engloba o protagonista. Concomitantemente, existe o narrador do plano verbal – que é enunciativo no momento de referência

¹¹ Uma cena breve e não interativa, comumente usada para detalhar o enredo de um jogo (cf. THOMAS; ORLAND; STEINBER, 2007, p. 22).

¹² Na terminologia dos videogames, *Assassin's Creed II* é classificado como jogo em terceira pessoa: a ação é observada de cima ou das costas de um personagem via câmera fixa ou controlada pelo jogador (cf. THOMAS; ORLAND; STEINBER, 2007, p.74).

presente e enuncivo nos momentos de referência pretéritos. Vale ressaltar que esse narrador visual é predominantemente enuncivo, porque, apesar de observarmos Desmond e Ezio com um certo distanciamento na maior parte do jogo, há momentos em que compartilhamos da mesma visão deles. Um exemplo é quando o rapaz do presente entra na Animus, e temos uma vista de dentro da máquina para fora dela e uma sequência visual que remete ao fechar de olhos. Nesses momentos, a narração visual também é enunciativa¹³.

A adaptação

Em *Assassin's Creed – Renascença*, o leitor entra em contato com, essencialmente, a linguagem verbal escrita. Já o jogo é um texto sincrético, construído por múltiplas linguagens, que permitem ao jogador observar os personagens e ouvir diálogos e efeitos sonoros, por exemplo. A sobreposição de linguagens no jogo pode ser observada em uma cena, por exemplo, em que vemos Ezio cavalgando (figura 1). Nesse ponto, há uma série de elementos exibidos simultaneamente. No canto superior esquerdo, losangos brancos representam a resistência do personagem. Logo abaixo, vemos um aviso de quantas cartas foram entregues na atual missão. No centro, Ezio monta um cavalo e, acima deles, um contador regressivo indica quanto tempo falta para cumprir a entrega. No canto superior direito, temos as ações correspondentes a cada botão do controlador; e, abaixo, um mapa traçado a partir da posição do protagonista. No canto inferior esquerdo, a representação de uma espada, arma que Ezio empunha no momento; e, ao lado dela, a quantidade de florins que o cavaleiro carrega.

¹³ Nessas ocasiões, ocorre uma delegação de voz do narrador para o interlocutor, chamada de debreagem interna, a qual constrói uma “ilusão de ouvir o outro, ou seja, suas ‘verdadeiras’ palavras” (FIORIN, 2008, p. 67). No caso analisado, uma delegação de voz visual, trata-se de ver com seus próprios olhos o que o personagem vê naquele momento – o que, portanto, instaura efeito de sentido de aproximação. Essa estratégia de “presentificação” dos fatos é utilizada fartamente nas debreagens internas, tanto nos acontecimentos do presente (Desmond) quanto nos acontecimentos do passado (Ezio).



Figura 1: captura de tela do jogo *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009).

O jogo apresenta figuras e ações simultaneamente, ou seja, o enunciador adota estratégias de não linearidade¹⁴. Já no romance, os personagens, ambientes e arranjos narrativos são apresentados linearmente, como no trecho:

Ezio sacou sua adaga comum da bainha do lado direito do cinto e a enfiou entre duas das engrenagens. O mecanismo parou bem a tempo: as imensas jaulas já estavam a poucos centímetros da água. Mas os guardas instantaneamente perceberam que a descida das jaulas havia cessado e alguns deles foram correndo até o dispositivo que a controlava. Ezio liberou a adaga com veneno e cortou-os quando o atacaram. Dois caíram do deque e gritaram brevemente antes de afundar na água negra e oleosa. Enquanto isso, Ezio correu em direção aos outros ao redor da bacia. Todos fugiram amedrontados, com exceção de Dante, que ficou onde estava e assomou sobre Ezio como uma torre (BOWDEN, 2011, p. 266-267).

Aqui, outra questão que vale ser mencionada é que o detalhamento de lugares, personagens históricos e construções é opcional no videogame. O jogador pode acionar um botão que o levará a uma página de informações históricas sobre eles. Em *Assassin's Creed – Renascença*, não há a possibilidade

¹⁴ Discutiremos logo adiante o conceito de linearidade e suas implicações.

prevista de “pular” uma descrição minuciosa de um desses elementos, a não ser que o leitor salte trechos em sua leitura, já que as sequências descritivas se mesclam com as descrições de acontecimentos.

Utilizamos, neste ponto, os conceitos de *cibertexto* e de literatura não linear definidos por Aarseth (1997). Segundo o autor, os *cibertextos* focalizam a organização mecânica do texto ao dispor os meandros do meio como uma parte integrante da troca literária, além de compreenderem o consumidor ou usuário do texto como uma figura mais integrada, que extrapola o papel de um “leitor comum” e cuja *performance* não se dá apenas em sua mente, mas por meio de um trabalho de construção física. Esse não é o caso do romance adaptado do videogame.

[...] quando você faz a leitura de um cibertexto, é constantemente lembrado das estratégias inacessíveis e dos caminhos não percorridos, das vozes não ouvidas. Cada decisão tornará algumas partes do texto mais ou menos inacessíveis e você talvez jamais venha a conhecer os resultados exatos de suas escolhas; isto é, exatamente o que você perdeu. Isso é muito diferente das ambiguidades de um texto linear. E a inacessibilidade, vale observar, não implica ambiguidade, mas antes uma ausência de possibilidade - uma aporia (AARSETH, 1997, p. 3, tradução livre).

Consideramos vital o esclarecimento de que a configuração linear de texto presente no romance *Assassin's Creed – Renascença* não se deve a uma eventual impossibilidade intrínseca ao modo *contar* ou aos textos veiculados em livros de papel de subverter essa organização. Existem variados exemplos de títulos impressos que, de acordo com as definições de Aarseth, configuram-se como *cibertextos*, como veremos à frente.

O apagamento do presente

Vimos que, na narrativa de base do jogo, Desmond é um jovem que busca ajudar a Ordem dos Assassinos a derrotar os templários e, para isso, vale-se de uma máquina para resgatar a vida de antepassados assassinos. O jogo,

portanto, constrói duas temporalidades: um momento de referência passado, com Ezio, e um momento de referência presente, com Desmond.

Na obra adaptada, o único foco são as desventuras do florentino. Não existe Desmond, Animus ou resgate de memórias no romance; apenas Ezio e sua saga de vingança. O texto relata somente os eventos do fato histórico. Explora, portanto, apenas o momento de referência passado. Essa nova estratégia implica:

1) a desconstrução do sincretismo actancial entre Desmond e Ezio;

2) a mudança na dinâmica da narração. Para narrar os fatos do passado, o enunciador instala no romance um novo narrador, onisciente – actante que não estava presente na obra original. Ou seja, enquanto no romance há apenas um narrador enuncivo, no videogame, há a coalternância de três narradores¹⁵, o que conferia dinamismo ao jogo de vozes;

3) a supressão do programa de base da obra original, estratégia que altera o eixo narrativo original. Em termos práticos, ocultar a narrativa de Desmond significa omitir o programa de base do jogo. Desta forma, o programa de uso – Ezio em busca de vingar sua família – assume um grau de relevância maior na obra literária e torna-se o novo programa de base.

4) o apagamento de certos percursos temático-figurativos. Observemos abaixo, tachados, os temas e figuras excluídos no processo de adaptação:

| Tema | Figuras |
|-----------------|--|
| Tecnologia | Câmeras, elevador, alarme, sensor de movimento, holograma, Animus |
| Modernidade | Crachá; câmeras, alarme, veículos de transporte |
| História | “Mil anos de história”, Renascimento, Cruzadas, templários |
| Recordação | Memórias, Animus, antepassado |
| Hereditariedade | Gene, DNA, genética, antepassados, visão de águia |
| Misticismo | Pedaços do Éden, A Maçã; visão de águia; Minerva |
| Violência | Luta, sangue, morte, escravos. |

Tabela 2: Temas e figuras suprimidos em *Assassin's Creed – Renascença* (tachados).

¹⁵ No momento de referência presente, temos Desmond como narrador-personagem (plano verbal oral) e um narrador-observador câmera (plano visual). Nos momentos de referência pretéritos, temos um narrador-observador em ambos os planos, visual e verbal.

Notamos, conseqüentemente, a perda de uma visão mais abrangente sobre a perseguição aos templários, que é trabalhada na série original. No jogo, travar as batalhas de Ezio só faz sentido quando pensamos que é algo necessário para que Desmond desmembre os templários nos dias atuais. Nesse sentido, podemos afirmar que, no romance, a narrativa de Ezio perde a função de adjuvante da narrativa principal e torna-se isolada e independente.

Embora esta análise se debruce especialmente sobre a adaptação de *Assassin's Creed II*, o mínimo contato com os outros jogos da série nos mostra que prescindir dos temas da tecnologia, da modernidade e da recordação equivale a romper o elo que dá coesão à franquia. Isso porque todo jogo *Assassin's Creed* se baseia no resgate de memórias e hierarquiza a narrativa do fato histórico – ancorada por projeções de tempo enuncivas – como um programa de uso da narrativa principal, assentada nos dias atuais – ancorada, portanto, por projeções de tempo enunciativas.

A participação em textos literários

Retomando os objetivos deste trabalho, pensamos que muitas das estratégias que garantem o simulacro de interação do jogo poderiam ter sido reconstruídas no livro, como o efeito de sinestesia e a reprodução do fluxo de decisões que o jogador precisa tomar ao longo da obra. Como veremos a seguir, há exemplos na literatura que criam efeito de interação para com o leitor. Logo, produzir um sentido de interação relaciona-se com o projeto enunciativo, não com uma eventual impossibilidade de o modo *contar* construir tal efeito em maior ou menor grau.

É curioso notar que, em tempos de romances com mais de uma possibilidade de progressão pelas narrativas, ou mesmo de narrativas com propostas de estimular a criatividade por meio da “destruição” do próprio suporte, o enunciador de *Assassin's Creed – Renascença* poderia lançar mão de diversas estratégias textuais que encarassem o leitor como uma figura mais integrada do intercâmbio literário. No entanto, como averiguamos, não foi o caso.

Observemos, agora, breves análises de alguns textos literários que se valem primordialmente de estratégias enunciativas. Para o nosso trabalho, o importante é observar como os enunciadores dessas obras, ao preverem variados

caminhos de leitura possíveis, projetam um efeito de interação no discurso, e que essa é uma estratégia que imprime subjetividade às obras – tornando sua apreciação uma experiência mais íntima e peculiar.

Destrua Este Diário, da autora e ilustradora Keri Smith (2013), por exemplo, propõe tarefas ao leitor como rasgar e manchar páginas, ao mesmo tempo que sugere ao dono do livro interpretar as indicações da forma como preferir. Quem folheia as páginas é um enunciatário que, segundo a própria autora, “executa” o livro, cumprindo objetivos sinestésicos. “Jogue alguma coisa: um lápis, uma bola de tinta”, “Preencha esta página quando estiver com muita raiva”; e “Leve este livro para o chuveiro” são alguns exemplos.

Já em *O Jogo da Amarelinha*, do argentino Julio Cortázar, um narrador propõe ao leitor maneiras distintas de se ler o romance. O autor elabora, assim, um texto que pode ser explorado de duas maneiras: em linha reta, percorrendo-se as páginas num sentido contínuo; ou em saltos, subvertendo a ordem canônica da numeração dos capítulos. Publicada em 1963, essa obra recebeu ótimas apreciações por evidenciar como as rupturas pelas quais passava a sociedade estavam se refletindo também na literatura. De fato, parece que Cortázar desejava transpor limites quando problematizou os papéis de autor e leitor. A escolha de termos como “tabuleiro”, “amarelinha”, “escolhas”, na própria apresentação da obra, já indica o paralelismo que o autor vai construir ao longo do texto entre ler o romance e jogar um jogo¹⁶.

Podemos mencionar também os livros-jogos, produtos de ficção que anunciam transportar o leitor para dentro da narrativa projetada. A proposta desses textos é oferecer vários caminhos possíveis para se alcançar o objetivo final. Por meio de uma série de variantes previstas pelo enunciador, como pontos de ataque ou mesmo sorte ao lançar dados, cria-se um simulacro de o leitor atuar efetivamente na construção da sua própria narrativa. Nessas obras, o leitor é chamado de jogador. Em geral, esses textos trazem aventuras épicas, repletas de labirintos, cavernas, criaturas míticas e inimigos a serem derrotados. É o caso de *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*¹⁷ (JACKSON; LIVINGTONE, 1982), um dos mais notáveis livros-jogos e que ajudou a popularizar o gênero.

¹⁶ Neste caso, qualquer jogo, como os de tabuleiro e algumas brincadeiras, não apenas os videogames.

¹⁷ No original. *The Warlock of Firetop Mountain*.

Os textos que acabamos de conhecer se valem de diferentes estratégias discursivas — leitura em saltos, variados caminhos narrativos possíveis, interpelações ao leitor, uso de fontes diversas e de recursos gráficos, interação com o suporte papel e outras — que imprimem maior aproximação para com o leitor, em nítido contraste com o romance de Oliver Bowden. Em outras palavras, da mesma forma como no videogame *Assassin's Creed II*, esses textos projetam efeitos de interatividade. Sob o ponto de vista das estratégias enunciativas, uma vez que o leitor é convidado a participar, interagir, moldar seu percurso, ele compartilha semelhanças com o enunciatário de um videogame, de um texto do modo *participativo*.

Consideramos esses três textos como *cibertextos*, de acordo com classificação de Aarseth (1997). Lembremos que o autor não considera que o *cibertexto* seja uma forma nova e revolucionária de texto e tampouco uma ruptura total com a textualidade antiga, mas uma perspectiva sobre todas as formas de textualidade que trata das diferentes maneiras pelas quais o leitor é convidado a “completar” um texto (AARSETH, 1997 p. 18-19).

No romance de Oliver Bowden, não há imagens; com exceção de um mapa da Itália Renascentista em preto e branco que aparece nas primeiras páginas, antes de a narração começar. Daí para frente, o leitor se depara com texto corrido dividido em capítulos marcados por algarismos romanos. O enunciador não utiliza recursos gráficos como aumento ou diminuição de letra, alternância do tipo de fonte ou preenchimento das páginas com cores diversas e não subverte a disposição das palavras no papel, para ficar em apenas alguns exemplos de como variar o plano de expressão verbal para mobilizar conteúdos outros e produzir efeitos de interação.

O problema a ser considerado é que, por haver uma explícita ligação entre as obras – o selo Galera Record divulga, na contracapa do livro, que se trata de uma adaptação do jogo –, o enunciatário do romance pode ser levado a acreditar que terá contato com um conjunto de estratégias presentes na obra de partida. No entanto, percebemos que o enunciador da adaptação, para além das características do plano de expressão, preferiu estratégias enuncivas, operando uma significativa mudança em relação ao projeto enunciativo do videogame.

Importante notar que os jogos *Assassin's Creed* se baseiam no resgate de memórias e relacionam a narrativa do fato histórico como um programa de

uso da narrativa que se passa nos dias atuais. Assim, ao prescindir dos temas da tecnologia, da modernidade e da recordação, o enunciador da adaptação apaga a visão mais abrangente do papel dos acontecimentos históricos e descaracteriza o efeito de unidade elaborado na série de videogames.

É curioso perceber que a descaracterização pode ser observada também nos nomes escolhidos para os romances. Ao inserir, nos títulos, algarismos romanos em uma ordem crescente, o enunciador dos jogos busca tecê-los em uma estratégia enunciativa global. De modo diferente, o enunciador das adaptações não numera os títulos de suas obras, o que reforça um caráter de autonomia para cada uma delas.

TELLING AND PARTICIPATING: ANALYSIS OF THE INTERSEMIOTIC TRANSLATION FROM *ASSASSIN'S CREED II* VIDEOGAME TO A NOVEL

ABSTRACT

The interaction effect in the game *Assassin's Creed II*, compared to its novel adaptation, will be the the focus of the analysis presented here. In dialogue with adaptation and game studies concepts, we conclude that the discursive projects of the novel and the game differ from each other, what might be explained as a strategy to amplify the profile range of the *Assassin's Creed* consumers universe.

KEYWORDS: videogames; intersemiotic translation; adaptation.