

DO JOGO AO CINEMA: A TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA DE WARCRAFT PARA A MÍDIA CINEMATOGRAFICA

Pedro Henrique Blasque Rocha(PIC/UEM), Liliam Cristina Marins
(Orientador), e-mail: pedroblasque@gmail.com

Universidade Estadual de Maringá / Centro de Ciências Humanas / Maringá,
PR.

Letras / Linguística

Palavras-chave: cinema, tradução intersemiótica, videogame

Resumo:

Tendo em vista a massificação dos jogos, tornou-se viável a exploração desse nicho por parte das produtoras, as quais passaram a criar obras que têm como base franquias de jogos de sucesso. Ao considerar este contexto, a proposta deste trabalho é analisar o processo tradutório do jogo para o cinema, com base na discussão das escolhas realizadas no processo de criação do filme, principalmente com relação ao enredo e caracterização de personagens. Partindo deste ponto, serão utilizados o jogo *Warcraft: Orcs and Humans* (1994), da Blizzard Entertainment, e o filme de Duncan Jones, *Warcraft: The Beginning* (2016), produzido pela Legendary Pictures. A análise será baseada nos pressupostos teóricos de Jenkins (2009), com relação à narrativa transmidiática, Hutcheon (2006), quanto ao processo de adaptação, e de Atkins (2003), o qual defende o ponto de vista de ser o jogo uma produção ficcional. Ao considerar a integração entre mídias e analisando o mercado emergente da tradução intersemiótica de jogos para o cinema, os estudos de Derrida (2006), que desconstruem a superioridade da obra original quando comparada à tradução, exercem grande efeito quando se trata deste tipo de comunicação, uma vez que as obras cinematográficas baseadas em jogos não são bem recebidas e ainda são avaliadas partindo do conceito de hierarquização do jogo em relação à sua versão para o cinema. Sendo assim, é preciso elucidar o papel da nova produção, reconhecer os novos sentidos formados a partir da tradução e, conseqüentemente, a criação de uma nova obra para outro meio semiótico.

Introdução

Este projeto teve como objetivo analisar o processo de tradução do *game* para o cinema a fim de, a partir do jogo, compreender e reconhecer sua recharacterização no cinema. O valor desta pesquisa se deu pela exploração de um mercado novo e pelo entendimento da funcionalidade da tradução em

dois tipos distintos de mídia: o cinema e o jogo eletrônico. Baseando-se no conceito de cultura de massa, o jogo eletrônico foi levado ao cinema a fim de expandir e explorar um público alvo maior. Para compreender a ligação entre estas duas mídias, jogo eletrônico e cinema a partir do conceito de Atkins (2003), o jogo é abordado como produção ficcional, pois trata-se de uma produção com características únicas, tendo como principal atributo a interatividade. Isto deve ser considerado, pois se trata de uma produção criativa que contém elementos da narrativa literária e explora, por meio da interatividade, a construção de pensamento crítico e estratégico pelo público *gamer*, deixando de ser visto apenas como mero entretenimento.

Materiais e métodos

Após leitura de referencial teórico, foram analisados os aspectos da narrativa transmidiática, de acordo com os estudos de Jenkins (2009), e os aspectos envolvidos no processo de tradução intersemiótica, segundo Plaza (2003) e Hutcheon (2006). Os aspectos analisados foram relacionados às escolhas realizada na (re)criação do enredo, na (re)caracterização de personagens e na tradução do universo do jogo *Warcraft* para o cinema, considerando que o filme é um produto que parte de uma mídia virtual. A partir do resultado, a exaltação da qualidade do material de origem em detrimento do produto gerado a partir dele foi desconstruída, de forma a valorizar ambos os produtos em suas características, mídias e meios de circulação.

Resultados e Discussão

No estudo realizado utilizando o jogo de computador *Warcraft: Orcs and Humans* e sua tradução para o cinema, intitulada *Warcraft: The Beginning*, foi realizada a análise de pontos que se contrastam nestas duas mídias, visando entender como se dá o processo tradutório e como as obras se tornam independentes apesar de relacionadas. Este processo foi adotado devido à diferença de interação que o espectador tem com o suporte midiático, uma vez que o cinema possui um modo de interação de exibição e o jogo possui um modo participatório. A partir destes modos de interação, teorizados por Hutcheon (2006), pudemos compreender o porquê das alterações serem realizadas durante o processo tradutório da adaptação cinematográfica. Além da análise dos personagens, foi realizada a análise comparativa de como o enredo se desenvolve nas mídias, a fim de elucidar tais características e compreender que a obra cinematográfica, apesar de baseada em uma obra preexistente, torna-se uma obra autônoma. Uma das características dominante do jogo é que o jogador é o personagem para haver maior imersão neste modo de interação. Por outro lado, o filme torna-se uma experiência coletiva e para um público diferente, devido ao fato do jogador não ser o personagem principal da história. A adaptação utilizou personagens importantes do jogo como protagonistas, ou seja, a imersão e interação neste suporte midiático é realizada a partir destes personagens, os

quais foram estudados para compreender a distinção e sua função entre as mídias.

Conclusões

A partir dos pontos analisados e das nuances que envolvem a adaptação da obra ficcional do jogo para o cinema, vemos que tanto a narrativa quanto os sentidos criados podem diferir, mas isso não se trata de algo negativo. A adaptação explora e utiliza as características do modo de exibição (HUTCHEON, 2006), enquanto que o jogo recorre ao modo participatório. Dessa forma, as “mudanças” realizadas no processo de adaptação são necessárias para que a obra adaptada consiga se adequar às características do novo modo de interação. E, por fim, é necessário compreender a motivação que leva a criação de uma nova obra. A adaptação fomentada pela empresa criadora do jogo visa a expansão do público consumidor de seu produto principal, neste caso, a obra de partida (jogo eletrônico). Sendo assim é necessário que a história apresentada na mídia cinematográfica seja interessante, com a representação das situações em um contexto diferente para o seu público espectador, criando a possibilidade de novos adeptos ao jogo.

Agradecimentos

Gostaria de agradecer o suporte e auxílio de minha orientadora, Liliam Marins, que se mostrou compreensiva e paciente durante o desenvolvimento deste projeto. Também gostaria de agradecê-la por aceitar iniciar pesquisa de algo totalmente novo para ambos e me propiciar um aprendizado que eu não conseguia mensurar no início do projeto.

Referências

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

DERRIDA, Jacques. **Torres de Babel**. Tradução de Junia Barreto. Minas Gerais: Ed. da UFMG, 2005

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Trad. Susana Alexandria. Ed. Aleph, 2009.

ATKINS, Barry. **More than a game: the computer game as fictional form**. Manchester, UK: Ed. Manchester University Press, 2003.

HUTCHEON, Linda. **A Theory of Adaptation**. New York, USA: Ed. Routledge, 2006.